

TELJES
JÁTÉK

DARKSIDERS 2

+ THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING: BLUE BLOOD DLC

STEAM AKTIVÁLHATÓ VÁLTOZAT



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2014/08

GameStar

15

ÉVES A
GAMESTAR



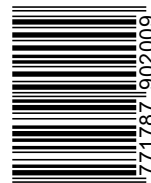
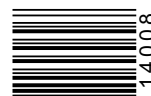
XBOX ONE

HAZAI PREMIER

TOVÁBBÁ:

- DAYZ
- WOW: WARLORDS OF DRAENOR
- WORLD OF WARSHIPS
- THE CREW
- RISEN 3: TITAN LORDS
- THE LAST OF US REMASTERED
- METRO REDUX

www.gamestar.hu
1995 Ft
2014/08



9 771787 902009 14008

576 KByte



Megjelenés: szeptember 5.

CSAK NÁLUNK!

Minden Xbox One vásárlónak **Destiny** és **Call of Duty: Ghosts** játékot adunk!



Xbox One + Fifa 15 + Forza 5
+ Destiny + Call of Duty: Ghosts

CSAK 129.000 Ft!

www.576.hu



Minden Xbox One
előrendelő Monster italt
és Monster ajándékot kap!

Az akció visszavonásig vagy a készlet erejéig tart. Az árváltozás jogát fenntartjuk. A termék ára 27% áfát tartalmaz. A lokalizálás illetve a megjelenési dátum változásának jogát a kiadók fenntartják. A dobozképek illusztrációk.

 XBOX ONE

IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) ivoros@gamestar.hu

Szerkesztők:

Cseh Vanda (H.A.L.) vcseh@gamestar.hu
Cs. Nagy Endre (EndreMan) enagy@gamestar.hu
Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu
Kaiser K. Dávid (Dudu) dudu@gamestar.hu
Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Bátky Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu
Bényi László (Grath) grath@gamestar.hu
Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu
Madarász Zoltán (Mady) zmadarasz@gamestar.hu
Koleszár Anita (Kox) kox@gamestar.hu
Kovács-Cohner Róbert (kacor) kacor@gamestar.hu
Ledneczki József (Hunter) jledneczki@gamestar.hu
Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu
Molnár József (hmlonarj) jmolnar@gamestar.hu
Odrovics Szonja (szonja) szodrovics@gamestar.hu
Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@gamestar.hu
Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu
Stöckert Gábor (Stöki) stokike@gmail.com
Szeleczy Ádám (aDaM) aszeleczy@gamestar.hu
Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu
Vigh Tímea (Eprespuszedlee) dvigh@gamestar.hu

Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu
Béres Cábó (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 ügyfélszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: +36 80 444

444; hirlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).

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

GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft.

1/4 éves előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés:

9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatokat, aktiváló kódot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelőséget nem vállal.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



CÍMLAPSZTORI » 22

SZIASZTOK!

MÉG JÓL EMLÉKSZEM AZOKRA AZ IDŐKRE, AMIKOR AZ ELSŐ CD ROM-OLVASÓK BEKERÜLTÉK AZ ORSZÁGBA; EGY DUPLA SEBESÉGŰ PANASONIC 562-ES MEGHAJTÓÉRT KILOMÉTEREKET KELLETT GYALOGOLNOM A BUDAI HEGYEKBE, AHOL EGY EL-DUGOTT KIS ÜZLETBEN VÁRT RÁM NÉHÁNY KAMIONRÓL LE-ESETT PÉLDÁNY. Valami horribilis ára volt ezeknek a meghajtóknak, a kilencvenes évek elején (1993) olyan húszezer forintot kértek el értük, ami másfél-két havi fizetésnek felelt meg. Ennek ellenére örültem, hogy sikerült egy ilyet beszerezniem, mivel csak így tudtam a kor első CD-s sikerjátékával, a 7th Guesttel játszani. Húsz év elteltével azonban nagyot fordult a világ, a szélessávú internet már nemcsak a tehetősek kiváltsága, lassan a legkisebb falvak is szélesebben kapcsolódhatnak rá a világhálóra. Manapság már szinte teljesen felesleges optikai meghajtót rakni a gépbe, az újonnan összerakott szerkesztőségi masinákban már nem is igen van helye ezeknek az elavult részegységeknek, hiszen mindent az internetről töltünk le. Egyedül a Windows-telepítés miatt volt kénytelen mindig egy külső DVD-olvasó, de amióta megtanultam, miként lehet bootolható USB pendrive-ot készíteni három egyszerű lépésben, azóta teljesen leszoktam a lemezekről. Ez az oka annak, hogy már majd-



nem egy éve gondolkozunk azon, miként is tudnánk megszabadulni ettől a kényelmetlen, elavult, sérülékeny és nem mellesleg rendkívül környezetszennyező hordozótól. A megoldás a GameStar Plus, ami egy olyan webes felület, ahol a GameStar magazin olvasói gyorsan és kényelmesen hozzájuthatnak azokhoz a tartalmakhoz, amiket megszoktak és megszerettek. Mostantól fogva hónapról hónapra feltöltjük az anyagokat a gamestar.hu/gamestarplus oldalra, és a magazin 6. oldalán található egyedi kód aktiválása után bármikor és bárhol csemegézhetek a feltöltött tartalmakból. Itt azonban korántsem áll meg a fejlesztés, folyamatosan ötletelünk azon, hogyan lehetne a GameStar Plus még kényelmesebb és hasznosabb nektek, olvasóknak. Minden ötletet, dicséretet és kritikát szívesen vesszünk, ne fogjátok vissza magotokat! Nincs más hátra, mint hogy jó szórakozást kívánjak a nyár utolsó GameStar magazinjához, és megköszönjem, hogy ismét minket választottatok.

Mocsy

TARTALOM



VARSÓBAN JÁRT A 2K GAMES

28



DAYZ

36



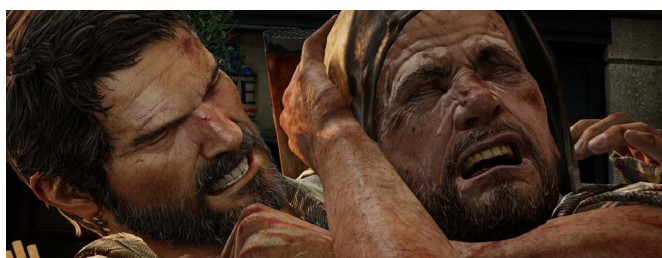
WORLD OF WARSHIPS

48



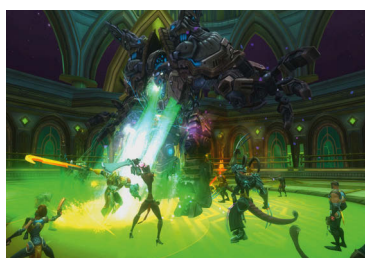
RISEN 3: TITAN LORDS

54



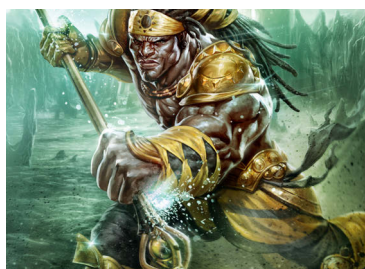
THE LAST OF US REMASTERED

58



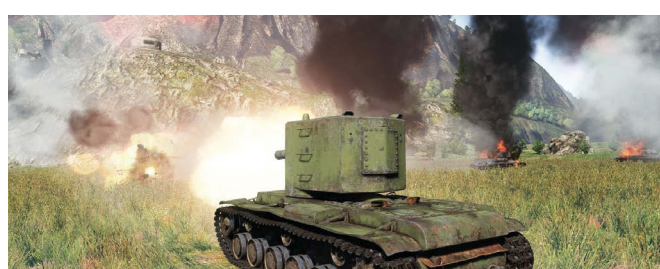
WILDSTAR

60



SACRED 3

62



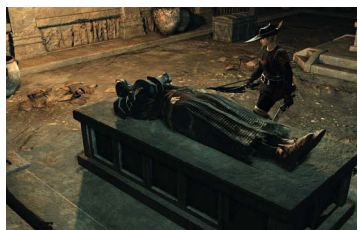
WAR THUNDER: GROUND FORCES

66





THE WALKING DEAD SEASON TWO - EPISODE 4: AMID THE RUINS 68



DARK SOULS II: CROWN OF THE SUNKEN KING 71



ROAD NOT TAKEN 73



MODERN COMBAT 5: BLACKOUT 74



ÍGY ÉPÍTS EGYMILLIÓ FORINTOS ÁLOM-PC-T! 80



GAMESTAR TÁBOR 2014 96



TELJES JÁTÉK DARKSIDERS II

JANUÁRI TELJES JÁTÉKUNK FOLYTATÁSÁBAN WAR HELYETT DEATH, AZAZ A HALÁLT ALAKÍJTUK AZ APOKALIPSZIS NÉGY LOVASA KÖZÜL. A sztori ismét remek csavarokkal, a játékmenet pedig még több hentelessel kecsegtet, sőt, ezúttal már open world területeket is felfedezhetünk. Ha mindez nem lenne elég, lovaglás, úszás,

falon futás, mászás és gyorsutazás is a rendelkezésünkre áll, valamint a szerepjátékelemek sem maradtak ki, úgyhogy ismét remek élményben lesz részünk. A kapott kódot a gamestar.hu/gamestarplus aloldalon válthatjátok be, sok sikert!

A játék aktiválásához és telepítéséhez internethozzáférés és Steam-felhasználói fiók szükséges.

BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 22 XBOX ONE
- 28 VARSÓBAN JÁRT A 2K GAMES
- 29 EVOLVE
- 32 CIVILIZATION: BEYOND EARTH
- 34 BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL
- 36 DAYZ
- 42 WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR
- 44 THE CREW
- 46 DESTINY
- 48 WORLD OF WARSHIPS
- 50 TALES OF XILLIA 2
- 52 DAWNGATE

TESZT

- 54 RISEN 3: TITAN LORDS
- 58 THE LAST OF US REMASTERED
- 60 WILDSTAR
- 62 SACRED 3
- 64 METRO REDUX
- 65 ODDWORLD: NEW 'N' TASTY!
- 66 WAR THUNDER: GROUND FORCES
- 67 QUEST FOR INFAMY
- 68 THE WALKING DEAD SEASON TWO - EPISODE 4: AMID THE RUINS
- 69 ABYSS ODYSSEY
- 70 MEMENTO MORI 2: GUARDIANS OF IMMORTALITY
- 71 DARK SOULS II: CROWN OF THE SUNKEN KING
- 72 RISE OF NATIONS EXTENDED EDITION
- 73 BRIDGE CONSTRUCTOR PLAYGROUND
- 73 ROAD NOT TAKEN
- 74 MODERN COMBAT 5: BLACKOUT
- 74 HELLRAID: THE ESCAPE
- 75 GUARDIANS OF THE GALAXY: THE UNIVERSAL WEAPON
- 75 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
- 76 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 78 HÍREK
- 80 ÍGY ÉPÍTS EGYMILLIÓ FORINTOS ÁLOM-PC-T!
- 86 PIACTER
- 90 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 92 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA: NŐK A VIDEOJÁTÉKOKBAN
- 96 GAMESTAR TÁBOR 2014
- 98 THE INTERNATIONAL 2014
- 100 ÍGY ÉPÜLT FEL A KATTANTAK KÜRIÁJA
- 102 SZABAD(A)JÁTÉK
- 104 VISSZAPILLANTÓ
- 106 MÁSVILÁG
- 114 KÖVSHÁZ

GAMESTAR PLUS TARTALOM

HOGYAN HASZNÁLD?

A bejelentkezés és a regisztráció nagyon egyszerű, mindössze egy ingyenes GameStar Online tagság kell hozzá. Ezután a gamestar.hu/gamestarplus aloldalon aktiválni kell a lap alján található egyedi kódot, és már élvezhetitek is az új felület előnyeit.

H OSSZÚ ÉS RÖGÖS ÚT VEZETETT A GAMESTAR PLUS LÉTREHOZÁSÁIG, DE BIZTOSAK VAGYUNK ABBAN, HOGY EZ A HELYES IRÁNY.

A környezetromboló CD és DVD ROM felett végérvényesen eljárt az idő, a mi feladatunk, hogy olyan alternatívát kínáljunk a GameStar olvasóinak, hogy eszközbe se jusson visszasírni a régi rendszer utolsó követeit. A GameStar Plus lesz az a felület, ahol

ezenkívül minden hónapban megtaláljátok az exkluzív GameStar videotesztet, kerekasztal-beszélgetéseket és minden olyan videós anyagot, amit csak és kizárólag a GameStar magazin olvasói kaphatnak meg. A teljes játékok a terveink szerint csak Steamen (vagy hasonló online rendszereken) lesznek elérhetők, teljes támogatással. Ezenkívül sokkal könnyebb lesz a régi anyagok keresése és rendszerezése, ráadásul nem le-

szünk beszorítva a neveltséges 7,46 GB-os keretbe (lassan már egy komolyabb HD-videó többet foglal el). Átláthatóbb lesz az egész, folyamatosan fejlesztjük hónapról hónapra. Tervezünk továbbá egy olyan rendszert, melynek segítségével a GameStar Plus tagok minden hónapban komoly vásárlási kedvezményben részesülhetnek. Nincs más hátra, mint hogy további jó szórakozást kívánjanak GameStar Plus rendszerünkhöz.

EXTRA



THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING: BLUE BLOOD DLC

TELJES JÁTÉK



DARKSIDERS II

GSTV



VIDEOBEMUTATÓ DESTINY BETA PS4

GSTV



VIDEOBEMUTATÓ THE CREW BETA PC

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják augusztus 15-től szeptember 30-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassatok el a agnitum.hu/gamestar oldalra, és írjátok be az aktuális havi kódot. Ekkor egy újabb kódot kaptok, ezt másoljátok be a program indításakor megjelenő [Kulcs megadása] gombra kattintva. Probléma esetén: support@agnitum.hu. A kódokat a 113. oldalon találod.



ESET SMART SECURITY

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóink az ESS program-csomag kínálja, ami egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepítet a DVD-n található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogat az eset.hu/gamestar oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amivel augusztus 15-től szeptember 30-ig használhatod a program licencét. A kódokat a 113. oldalon találod.



ESET MOBILE SECURITY

A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmét is ingyenesen használhatják egészen 2014. szeptember 30-ig. A regisztrációhoz látogass el a pcworld.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 kódokat a 113. oldalon találod.

HÁTTÉRKÉPEK: Destiny, The Crew, Metro Redux, Risen 3: Titan Lords, Sacred 3, Warlords of Draenor, World of Warships

MAGYARÍTÁSOK: Broken Sword 2: The Smoking Mirror Remastered, Company of Heroes, Sword of the Stars – Born of Blood

ÚJDONSÁG

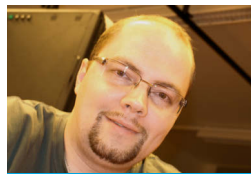
MEET THE TEAM

Szerinted miért jó, hogy a GameStar végre megszabadult az elavult DVD-melléklettől?



MOCSY

ELSŐSORBAN KÉNYELMI ÉS KÖRNYEZETVÉDELMI OKOKBÓL TETSZIK, hogy végre webes felületen keresztül tölthetjük le a GameStar magazin extra tartalmait. Évente legalább egyszer kidobom a felesleges DVD korongokat, ilyenkor döbbenek rá, hogy mekkora mennyiségben termeljük a nehezen lebomló műanyagot. Ráadásul a hajam befonom, mire az archívumból előhalászom azt a lemezt, amire éppen szükségem van, majd imádkozom, hogy beolvassa a meghajtóm.



CHAVALIER

LASSAN NEM TUDOK MÁR HOL HELYET SZORÍTANI 15 ÉV LEMEZEINEK, pedig még csak azt sem mondhatnám, hogy japánosan kicsi lenne a lakás. PC-s játékaimat egyébként is elkezdtem Steamre költöztetni, kényelmesebb, hogy mindent egy helyen tartok, ráadásul a GS teljes játéka is mind valamelyik digitális gyűjteményemet bővíti. Ugyanezt a kényelmet, a gyors és egyszerű hozzáférést várom el a GameStar Plus-tól, azt, hogy ezentúl egyetlen aloldalon megtaláljam a lapszámhoz járó videókat, alkalmazásokat, biztonsági szoftvereket.



MAZUR

EZÚTON ÜZENNÉM ANNAK A KEDVES RAJONGÓNKNAK, aki a Halo 3 launch party csúcspontjaként Master Chief páncéljában vonult át az őrjöngő tömegen, hogy végre nem fordulhat elő, hogy a laptopja nem olvassa be a DVD-t. Mert most már böngésző kell hozzá. Leap ahead!



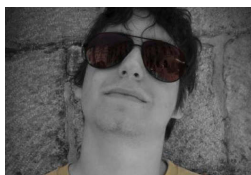
HP

KICSIT FÁJ, HOGY NEM LESZ POHÁRALÁTÉTEM, DE HÁT ÉN MÁR CSAK ILYEN ONLINE KECSEG VAGYOK, már akkor tettem a DVD-t, amikor a 600 darabos filmgyűjteményem fölött elbőgtem magam a Blu-ray-korszak hajnalán (abból is milyen siker lett... nem). Szóval a papír illata és a digitális tartalom korlátatlansága egy olyan csodás párosítás, amely időtlenre emeli a GameStar-t. És azt tudtátok, hogy annak idején Mocsy keze is benne volt a DVD-melléklet megszületésében? Most ő is törli el. Valami istenség lehet.



SOPHIASO

MERT ÍGY ÚJRA KIMONDHATOM, HOGY JUHÉ, VAN PIROS GAMESTAR! Ami egyébként most kék, de na. A többi indokot meg felsorolták a kollégák, szóval éljenek az onlányok!



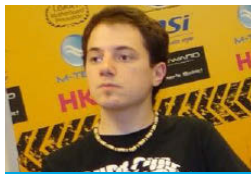
PACA

ÉN MÁR NAGYON RÉGÓTA NEM HASZNÁLOK LEMEZKET (KIVÉVE KONZOLOKON, de a játékaim nagy része digitálisan van meg), az én gépemben nincs is lemez meghajtó, és a bárántömbe is csak addig dugtam vissza, amíg a vizsgamunkáját ki akartuk írni. Más kérdés, hogy a tálcát fel kellett feszíteni, és a pókcsaládot is kénytelen voltam kilakoltatni, míg végül feladtam, és az áldott jó Kaci írta ki nekem, egyszóval a szívét dothraki módon. Most, hogy már nincs DVD, én is hozzáférék a tartalmakhoz, és sokkal többet mosolygok, kisimultak a ráncaim is.



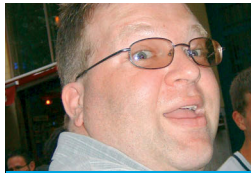
KACI

A JÁTÉKOKAT MANAPSÁG MINDENKI INKÁBB LETÖLTÍ, ÉS A DRIVEREK FRISSÍTÉSÉVEL SEM FELTÉTELENTLEHET LEHET VÁRNI A KÖVETKEZŐ SZÁM MEGJELENÉSÉIG. A DVD elhagyásával felszabaduló erőforrásokat máshol is remekül tudjuk majd hasznosítani. Úgy hallottam például, hogy a DVD-szerkesztő igen jól ír, a GSO-nál pedig mindig szívesen látjuk a segítséget.



HUNTER

MIUTÁN PICIT ELPITYEREDTEM A HÍR HALLATÁN, GYORSAN ESZEMBE JUTOTT, hogy idestova egy éve meghibásodtak a gépemben lévő DVD-olvasók, és hogy úgyis csak azért cserélném le őket, hogy a kiváló GS DVD-ket átböngészhessem. Most, hogy nem lesz DVD, a meghajtókra szánt pénzből lehet League of Legends skinet venni. Egyből jobb kedvem lett.



GYU

ÉN MÉG OTT VOLTAM, AMIKOR A LYUKKÁRTYAMELLÉKLETTAL MEGJELENŐ GAMESTART SZIPOGVA BÚCSÚZTATTUK – viccet félretéve nekem egyáltalán nem fog hiányozni a DVD, lévén mostanában csak a Steam-kódokat használtam róla, s ideje volt már belátnunk, hogy az internet mint adattároló, már legyőzte a régiesch technológiákat. Nem véletlen, hogy sosem jött létre Blu-ray-es GameStar, hiszen maga a Blu-ray sem igen terjedt el adatrögzítési technikaként, arról nem is beszélve, hogy a neten sokkal frissebb és interaktívabb lehet a melléklet.



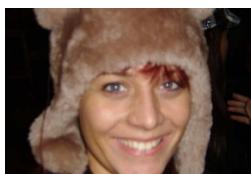
DAEV

AZ A HELYZET, HOGY ÉN MÁR HOZZÁSZOKTAM, HOGY AZ A TARTALOM, AMIRE SZÜKSÉGEM VAN, maximum kettő kényelmes kattintásnyira van tőlem. A gépemben még egy szerencsétlen DVD ROM sincs, ezért a mazurtól kapott Windows 8-es lemez telepítéséhez is pitiznem kellett, hogy valaki szánjon meg egy USB-lejtásválót. A GS Plus szerintem nemcsak azért jó, mert kényelmesebb a magazin olvasóinak, hanem azért is, mert hozzáférést ad a GSO egyre terebélyesedő táborának egy kis extra tartalomhoz.



NIGHTWOLF

DVD? DVD? ÍZLEGETNEM KELL EZT A SZÓT, MERT MINTHA MÁR HALLOTTAM VOLNA VALAMIKOR... valamikor nagyon régen. Jaj, tudom már! Anno ez váltotta fel a papír sörölatéteket a kocsmákban. Szuper kis találmány volt, mert ha fölé hajoltál, láttad magadat benne, és mérlegelni tudtad az arcszerkezeted alapján, hogy még mennyit szabad innod. De dobjuk oda, ahol a régi kacatok tanyáznak, és toljunk új dolgokat, mondjuk GameStar Plus-t a hideg malátánk alá, mert az már olyan XXI. századi.



EPRESPUSEDLEE

ELMORZSOLOK NÉHÁNY KÖNYNCSEPPET A GAMESTAR DVD-MELLÉKLETÉNEK ÖLTÁRA MELLETT, miközben felidézem közös pillanatunkat. Derűs délutánokat árnyékolta be, amikor dohogva hajoltam le a magazinból kiesett lemezért, holdvilágos éjszakákon át merengtem azon, hogyan csinálják helyet a felgyűlemlett korongoknak. Máskor recsegeve nyíló meghajtóm felett töltöttem hosszú, aggodalommal teljes órákat, nem tudva még, mit hoz a jövő. Mély levegőt veszek, hátam mögött hagyom ezt az apró bosszúságok ellenére is szerethető kerek tárgyat.



DUDU

KÖNNYESEBB LESZ AZ ÚJSÁG, NEM FOG BELŐLE KIESNI VALAMI, MIUTÁN KINYITJUK A CSOMAGOLÁST. Ezen felül a GameStar Plus nem karcolódik, és nem is avul el, plusz folyamatosan változtathatunk, finomíthatunk rajta, hogy még felhasználóbarátabbá tegyük. Ex-DVD-szerkesztőként kíváncsi-an és izgatottan várom a GS Plus debütálását, valamint az olvasók visszajelzéseit róla. Remélem, sokaknak tetszeni fog, akiknek meg nem, az kap egy floppys lemez mellékletet. Virtuálisan, a GS Plus-on keresztül. Ugye, hogy mi mindennek jó?



ENDREMAN

SZERINTEM NEM JÓ, PONT EGY DARAB HIÁNYZOTT, HOGY TELJESEN SÍKBAN LEGYEN AZ ASZTAL... Viccet félretéve, már lassan nem is tesznek az alapfelszereltség részeként optikai meghajtót a gépekre a gyártók (például legújabb MacBook széria stb.), úgyhogy egyértelmű, hogy sokkal kényelmesebb és jobban elérhető lesz minden vásárló számára a GameStar Plus webes felülete. Innen, netkapcsolattól függetlenül persze, szinte már gyorsabban leszedhető, megnézhető lesz bármilyen lemezről néznék. Szóval éljen soká a GameStar Plus!



STÖKI

DVD-T LEGYÁRTANI SOK ERŐFORRÁS, EGY LAPSZÁMNYI DVD-MENNYISÉG ökológiai lábnyoma pedig bizonyára egész fátkban mérhető, vagyis eddig minden GameStar hajléktalanra tett pár kismókust, elszomorítva ezzel Földanyát és persze magukat a kismókusokat. Szóval ez jó dolog.



RG

OLYAN EMBER VAGYOK, AKI NEHEZEN VISELI A VÁLTOZÁSOKAT, BÁRMIRŐL LEGYEN IS SZÓ. 1996 óta gyűlnek a lemezek nálam, és egyáltalán nem bántam, ha a növekvő halom néha kiborult a szekrényből, amíg a havonta érkező aktuális papírtokot felnyitva láthattam azt a kékes villanást a ragasztónál. A DVD-melléklet volt az offline GS, de elérkezett az idő, hogy mindenki számára könnyebben használható formát öltösn, és a DVD-szerkesztő se szívjon vele. Hail to the (online) king, baby!

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



GAMESTAR TÁBORRÓL SZTORIZGATÓS, CSODÁS AUGUSZTUST MINDENKINEK!

Ez most egy rendhagyó Aréna, amiben főleg a táborozók kapnak helyet. Azért, mert adtak pénzt annyira szeretjük őket, és mert így legalább nem nekem kell annyit írnom nagyon szép és kedves leveleket küldtek mementóként nekünk a tábor után. Szóval most nem is szaporítom tovább a szót, mivel van itt még elég, persze azért most is beledumálók kicsit, de inkább jöjjen a sok táboros okosság közsemblére. Ja, és a képek, amelyeket egyik első női táborozónk, Antal Zsani készített, én pedig elhoztam pofátlanul elkértem tőle, és ő kedves volt, adta. Köszönjük!



Tehát akkor íme a 2014-es GameStar tábor írott mementója, papírra vésett emlékfoszlánya, visszhangja az örökkévalóságban:

ENDER

Sajnos nem tudtam eléggé berúgni, de azért nagyon élveztem a tábor utolsó estéjét.

Ender vendégünk volt egy estére, és nem is igazán ezekkel a szavakkal fejezte ki érzéseit utólag, de mindenkit vigasztaljon a tény, hogy tényleg nem rúgott be. Bár számára ez talán inkább tragédia.

TÖRPILLA

Nagyon vártam a tábort, és egyáltalán nem csalódtam. Mindenki nagyon kedves volt, és jól össze tudtam haverkodni a sráccokkal, mert jófejek voltak.

Főleg a GameStar pólós srákok, azok a csúcs.

Jövőre is mindenképp megyek, és minden csajnak is csak ajánlani tudom.

Ha fizettünk volna érte, akkor sem lehetne ez jobb reklámszöveg, de

így, hogy te fizettél érte, még jobb érzés. Na de komolyan, nagyon örültünk, hogy idén lányok is voltak, és annak különösen, hogy ilyen jól megtalálták a hangot a sráccokkal. Nem olyan „zenetáborosan”, de talán jól is van ez így.

DONDIRIUS

Én nagyon jól éreztem magam, de mivel ez volt az első táborom, nem tudok viszonyítani az előzőkhöz.

Évről évre jobb. Ennyit tudunk segíteni.

Én talán egy kicsit több versenynek örülnék jövőre. Bár tudom, hogy a most megrendezésre került versenyek is komoly felkészülést igényeltek.

Minden évben igyekszünk sokféle versenyt kitalálni, most is volt az egész héten futó Wargaming megmérettetés, és még több apró na-

pi összecsapás, sőt, már társasjátékok is akadtak. Jövőre igyekszünk majd még több apró játékot kitalálni, amivel ajándékot lehet nyerni, de a készletek sajnos végesek, mint Mocsy dugi italkészlete...

HUBI

Éltem legjobb, legélvezetesebb tábora volt. Sohasem láttam még ilyen jófej, segítőkész társaságot, akikkel annyira jól össze lehet haverkodni.

És bármennyire is szeretnék, itt most nem a GS arcokról van szó. Objektíven megfigyelhető természeti jelenség, hogy a táborozók valahogy jófejség szerint szelektálódnak, tényleg mindenki nagyon kedves volt mindenkivel. Csak két napot voltam lent, de akkor is nagy élmény volt az a hippiket megszégyenítő közösségi feeling, amit tudatmódosító nélkül volt képes elérni a társaság. Jó érzés az ilyen, na. Ez egy felejthetetlen tábor számomra. Szerintem minden tökéletes volt, persze elfogadnék még több konzolt és közös tevékenységet a versenyek mellett.

Igyekszünk majd tovább sűriteni a programot.

LAPIZ

Nem nagyon tudom bőven kifejtetni, mert egyszerűen klassz volt. Örültem, hogy olyan társaságban vagyok, ahol mindenki gamer. Javítani szerintem nem kell semmiben, csak maximum azon, hogy ne vigyen haza három nyelreményt egy táborozó (erre vezettük be a Hedsut-szabályt). Én személyesen örülnék egy *minecraft* PvP-nek vagy építős versenynek, mivel nagy fanja vagyok a játéknak.

Köszí a tippet, mindenben igazad van, jövőre jobban súlyozzuk a rendszert, és a *Minecraft* is láthatóan sikeres móka lenne, majd megszavaztatjuk a jövőre jelentkező népséget ez ügyben (is).

HEDSUT

Eddigi legjobb tábor volt, mivel minden volt, amit tavaly hiányoltunk, de el kéne törölni a Hedsut-szabályt.

Hedsut egy pofátlanul jó játékos. Vagy inkább csak pofátlan. Három első helyezést szerzett (*FI-FA 14*, *Mortal Kombat*, *League of Legends*), egy másodikat (*GTA Online*, leesett egy tetőről, ne részle-

tezzük) és egy harmadikat (*Call of Duty 4*), miatta be kellett vezetnünk a Hedsut-szabályt, miszerint senki nem szerezhét háromnál több első helyet. Ezt a következő táborig még alakítjuk.

JUSTDARIUS99

Én nagyon jól éreztem magam! Ezer százalék, hogy jövőre is jövök. Jó volt a társaság, és jó volt, hogy voltak versenyeink. Hajrá, GS!

A visszatérő vendég a legjobb reklám, köszí a bizalmad.

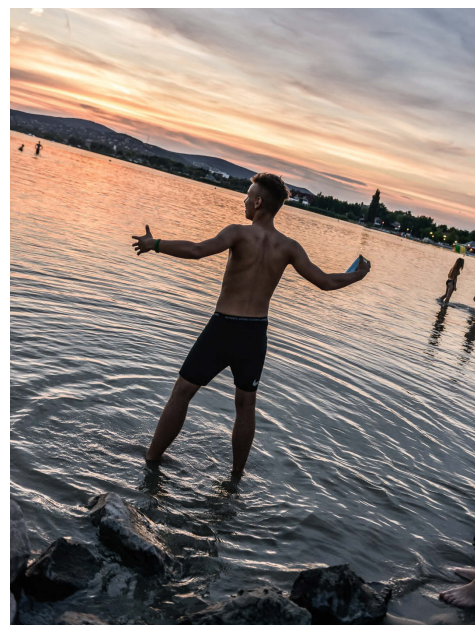
TOMWARRIOR

Remek hangulatú hetet zártunk a GameStar tábor keretein belül. Egész héten mentek az izgalmasabbnál izgalmasabb versenyek, majd kiülvén a teraszra belekóstoltunk a finomnál finomabb nedűkbe.

Az a frissen facsart narancs-céklarépalé felfrissülés volt a testnek, szellemnek egyaránt. Utána egy kis búzafűlé, hogy az emésztés is rendszerben legyen. Mert a GameStar az egészségre is figyel.

Mindenki jöjjön majd a GameNightra, ahol a hangulat a tetőfokára hág, és a legszorosabb barátságok köttetnek.

Ez most olyan swingerpartis reklám volt kicsit, de remélhetőleg csak én értettem félre, és a legközelebbi GameNightra (mivel a *The Last of Us*-os már lement azóta) mind találkozunk megint.





BIZTOS VAN EGY FÖLD-SZÍVCSAKRA VELENCE MELLETT, MERT NAGYON MEGY NEKÜNK A POZITÍV ÉLETERZÉS

Mindenkinek további élményekben gazdag nyarat kívánok, és hogy HP szortját magamra vállaljam egy pillanatra erejéig, „Vegyetek GameStart!”

Nohát, nohát, lopkodunk? Mind-egy, iszom.

XNOMADX

Az idei volt a harmadik táborom, és be kell vallanom, mielőtt biztos lett volna, hogy ott tudok lenni, eléggé vacilláltam azon, hogy idén is részt vegyek-e rajta.

Hogyan lehetséges ez? Vajon miféle ördögi erő tartott volna vissza?

Most viszont, hogy véget ért ez a felejthetetlen hét, rettentően szomorú vagyok. Hiányzik a társaság, a gépterem néha fullasztó levegője, az esti beszélgetések a teraszon, hogy az éjszakai fürdőzéseket a vadiúj parton már meg se említem.

Szép emlékek.

Viszont, hogy ne lincseljenek meg a nőnemű táborozók, róluk is illik néhány szót ejtenem, hiszen mindegyikük hoztatt valami olyan pluszt eme táborhoz, remélem, jövőre is hozzátesznek majd ismét jelenlétükkel.

Kétlem, hogy említésük hiánya miatt neked esnének, de egy úr a GameStar Arénában is úr.

A leírtak fényében már most bátran kijelenthetem, hogy ha a csillagok is úgy állnak majd, akkor jövőre, immár negyedszerre is résztvevője leszek a legendás velencei kalandnak.

Várni fogunk.

THE DOCTOR

A tábor összességében véve remek volt. Én személy szerint örültem vol-

na TF2, HL2DM, CSS, CSGO, L4D2 és Mc-építő versenyeknek. Hogy a magamfajta „régis” PC-s játékokkal játszónak is legyen esélye.

Jogos, jövőre jobban ügyelünk majd erre.

HB BENCE

A mostani tábor volt az első gamestáros összejövetel az életemben, de az eddigi legjobb táborom is. Még csak 14 éves vagyok, de mégis nagyon jól éreztem magam a sok „nagy” között. Már az első nap találkozhattam a nagy GS-esekkel, illetve egyéb táborozókkal, akikkel össze is barátkoztam.

Bencével az utolsó este futottam össze. Vékony, mosolygós, halk szavú srácot képzeljtek el, aki azonnal elkezdett bevezetni a Destiny béta rejtelseibe, és miközben a PvP-meccsek legendás gyilkosaként osztotta a halált, kaján mosollyal közölte, hogy ez bizony egészen élvezhető alkotás lett. Volt benne valami szerény nyugalom, ami miatt nagyon élvezetes volt vele játszani. Amikor később egymás ellen játszottunk, vicces volt, hogy kétszer olyan idősen dühösen üvöltözöm, miközben ő kedvesen mosolyogva megaláz.

A programok viccesek és többnyire izgalmasak voltak, a forgatás, a társasjáték, a hajnali strandolás, de még a beszélgetések is hatalmas élmény volt, végig lekötött, kár, hogy csak egy héti.

Két hét nem menne, felejtse el. Nem bíránk már mozogni a kimerültségtől. Nem vagyunk már gyerekek, meg is sérülhetünk.

A játékos napok pedig elérték a céljukat, mindenki együtt tudott játszani úgy, ahogy azt a GameStar, gondolom, szeretne volna. Hatalmas élmény volt Endrével és Duduval végig towerfalozni az éjszakákat, meg úgy minden játékkal gamerek között játszani.

TowerFall, igen, ez volt az, amitől felment az agyvizem, Bence meg csak szórakozott.

Én voltam azon kevesek közül az egyik, aki PS4-et hozott a táborba, így egy sarokra ráadásul két PS4 jutott, mivel EndreMan ült mellettem, aki szintén a Sony gépét hozta magával. Ott azért mindig volt nagy érdeklődés. De úgy az egész tábor egy remek hangulatú, nem csak kokkulásról szóló emlékezetes, konfliktusmentes tábor volt, ahol szereztem új táborozós barátokat, illetve a gamestárosok közül is sokkal elég jóban lettem.

Miután hülyére verted az összeset bármiben.

Örülök, hogy a táborotokban lehettem, jövőre is tervezem, hogy megyek, remélem, még jobban fogok szórakozni, bár a mostani is jóval jobb lett, mint vártam.

Ennek nagyon örülünk.

Szerintem semmit nem kell változtatni, talán a helyszínt és a játékokat/versenyeket, hogy minél változatosabb legyen a tábor, és hogy ne tudjon Hedsut előre felkészülni.

Ravasz, ravasz.

SZLENG

Szerintem a tábor első nekifutásra (mivel először voltam) nagyon nagy buli volt. Mindenki kedves, jófej, társasági lény volt, és egy jó közösség formálódott.

A társasági LÉNY tíz pontos kifejezés, sosem értettem ezt valójában, mármint hogy miért pont lény lesz attól valaki, hogy szociálisan aktív,

szerepi a közösségi életet. Lény. Ízlelgesetek a szót. Lény.

Amin javítani kéne, az az internetkapcsolat (mármint a net maga, a LAN kiváló volt), bár néha én is nyúztam... Na mindegy! A lényeg: a tábor kiváló volt! Jövőre találkozunk.

Muszáj Vanda helyett egy kicsit a nyelvtanár szerepét játszanom, mivel (már kijavítottam) kétszer is „kivállónak” írtad a kiválót. És hát az bántsa (Valahogy úgy, mint a bántsa? – Chava) az ember szemét. Úgy nyelvhelyességileg, mint emberileg.

(Nos, nézd, HP, amíg a kedves szerzőnk, drága kollégáink két l-lel írják a ventilátort, hosszú í-vel a hirdet és a biztat szót, nem értik, mi a baj a szóismétléssel és azt sem, hogy a kiadó, fejlesztőtűdiók nem biztosítanak semmit (az a biztosítótársaság dolga), illetve hiába próbálom le szoktatni őket a borzasztó csúnya „fog+ni” és a gyomorgörcs-okozóan modoros „megrendezésre/kiadásra kerül” szerkezetekről, a rossz szórendről és a szinte kötelezően és mindig A betűvel történő cikkindításról, egy olvasó felélem három l-lel is írhatja a kiválót – V.)

BRACONNIER OS X (HUN)

Ez a tábor nálam mérföldkő volt; úgy elmenni, hogy nem ismerek senkit, új társaságot megismerni, a legjobban sikerült, csak egyetlen egy dolog nem jött össze, amit beterveztem menet közben, de nem adom fel...

Oké, most lehet, hogy én vagyok a túl kíváncsi, de mit terveztél be? Csajozást?

Teljesen megváltoztak a nézeteim, és most már teljesen máshogy élek a tábornak hála, rengeteget jellemfejlődtem, és a karrieremnek kezdtem élni, hogy elmenjek a városomból, és utazgassak.



Ezt nagyon jó olvasni, büszkék vagyunk rád, bármit is jelent a karriered.

Ez annyira jó volt, hogy nem érdekel a parkolási büntetés, amit akkor kaptam, mikor utaltam a tábor árát, sem az, hogy teljesen feléltem szinte az összes pénzem, meg az sem, hogy hazafele kicsit megtörtem a kocsim, mert úgy éreztem, hogy ÉLEK!

Így van, „YOLO-ság van, trúság van”, ahogy egyszer azt mazur mondotta. Várunk vissza szeretettel.

DENIL

Amikor elindultam a táborba reggel 6-kor, nem is gondoltam volna, hogy miben lesz részem.

Például abban, hogy leérsz a táborba?

Már rögtön az elején, mikor megkezdem, nagyon sok ismerős arccal futottam össze. Nagyon megragadó az a légkör, amivel ott találkoztam. A nappalok olyanok voltak, mint egy jó strandolással egybekötött PlayIT, az

rint megdupláznám a tábor időtartamát. Másan nem is nagyon kellene változtatni.

MATTHEW120

Sziasztok, kedves GameStar-szerkesztő urak és hölgyek!

Vanda és én isszuk szavaid.

Idén is kiváló volt a tábor, ez volt számomra az ötödik. Ötven fő nem kevés, és mégis, minden rendben ment, mindenki jól érezte magát, köszönhető ez a főszerző kemény munkájának, a GS stábjának, illetve, hogy elkészült a velencei strand.

Mocsy építette a strandot is, annyira szeret titeket.

A rengeteg nyeremény és ajándék pedig már csak hab volt a tortán. A hölgyek jelenléte mindenképpen pozitívum volt, és látszott a táborozókon, hogy azért örülnek a másik nem képviselőinek is.

Ki ne örülne nekik? Le kell már számolni azzal a sztereotípiával, hogy a gamerek akkor sem veszik le a szemüket a monitorról, ha a csa-



KENET

Ez volt az első és egyben a legjobb táborom egész nyáron. Szerintem jó volt úgy, ahogy volt, nem hiszem, hogy kell rajta változtatni. De ezt csak én mondom, és valaki majd úgyis mást mond. **Bizony, a vélemény szabadsága már csak ilyen.**

De a lényeg, hogy számomra egy élmény volt. Köszönöm, hogy ott lehettem, majd megyek jövőre is. További jó nyári szünetet kívánok!

Mi is azt kívánjuk, bár nekünk már nincs szünet. Látod, most is ezt írom éppen.

ARCHON

Kedves és kedvetlen olvasói emelvének!

Ugyan ki lenne itt kedvetlen?

Gondolom, azt sokan tudjátok, hogy van ez a GameStar tábor nevezetű jelenség, amely az Úr minden évében július kellős közepén esedékes. Mikor az adott időpont elérkezik, körülbelül 40-50 ember szokott az általunk csak Szerkesztőknek szólított emberfeletti lények által kijelölt helyre zarándokolni, hogy ott aztán egy hetet eltöltsön.

S a szerkesztők örvendeznek vala-

ennek, és lakmározának bárányt és lajhárt és málét, sós ringlit babbal és orángutánt és zsenge gyökereket és gyöngye szekereket...

Na most ettől a jelenségtől félni nem szabad, sőt! Hívószavának engedni egyenesen javasolt, és sok társam igazolhatja az egészségre, kedélyállapokra és a nyár minőségét mutató index pozitív irányba görbülésére tett jótékony hatását.

Azt.

A mindig jókedvű, családi légkör mellett csak ha a tortán a rengeteg verseny és nyeremény, amiknek száma évről évre nemhogy apad, egyre inkább növekszik. Az unatkozás ki van csukva a tábor szótárából, ami, ahogy eddig mindig, idén is egy maradandó élménnyel gazdagított engem 49 bajtársammal együtt.

És szólt az úr mondván: húzd ki a Szent Biztosító szeget, majd aztán számolj el Táborig. Se többet, se kevesebbet. Tábor legyen, ameddig számolsz, s ameddig számolsz, Tábor legyen.

Negatívumként utoljára csak a gépterm átlaghőmérséklete maradt, ami talán kicsit magasabb volt a kellemesnél, de úgy hiszem, ez nem olyan probléma, amit ne lehetne megoldani.

Kell oda egy jakuzzi.

Bár az idei tábornak vége, az élet megy tovább. Egy azonban biztos: jövőre találkozunk a következő GameStar táborban.

Valami pozitív szlogengyártó versenyt is kiírhatunk volna akár, annyi kedves szó hagyja el virtuális ajkaitokat, bepárasodik a szemüvegünk a pátosztól, komolyan. Hát egy ember sem volt, aki úgy tényleg rosszul érezte magát? (Nagyon boldogok vagyunk ám ettől, csak fent kell tartani a keménység látszatát, nehogy a miniket marogató riválisok megérezzék a gyengeség szagát, még a végén oda az image.)



NEM VAGYUNK MÁR GYEREKEK, MEG IS SÉRÜLHETÜNK

este pedig mintha egy véget nem érő GameNight lenne.

Hát most kicsordult a könnyem, hogy már az életérzést brandek segítségével le lehet írni, nem kis dolog. Nagyvállalati kultuszt teremtettünk, ez a nap is PlayIT volt, de az este GameNight lesz.

A szervezők, a táborozók, mindenki nagyon jófej volt, hamar összebarátkozott mindenki mindenkivel. Külön köszönöm Bencének, hogy megosztotta velem a tévéjét, nagyon kedves volt.

Tessék, kedves anyukák, ez a közösségi érzés mennyivel biztonságosabb, mint amikor a kannás bort osztják meg egymással a fiatalok hasonló vehemenciával. A GameStar tábor csak a játékfüggőség kialakulásában segít, minden más szenvedélybetegséget kerül. Nagyjából.

Feldobta a hangulatot a rengeteg ajándék és verseny. És az italok, persze szigorúan alkohomentesek...

Mondom, minden mást kerül.

Nagyon sok boldog emlékekkel, örömmel, kalandokkal, és persze rengeteg új barátal hagytam ott a 2014-es GameStar tábor. Férfiasan bevallom, hogy egy két kősa könnyesebb is elhagyta a szememet.

A miénket is.

Jövőre mindenféleképpen megyek, ez az egy hét felejthetetlen. Mindenkinek csak ajánlani tudom, szívem sze-

jok végiglibbennek előttük. Sőt, a táborozók keresték a hölgyek kegyeit, senki nem volt félős kiskutyá, és ezzel együtt udvariasak, kedvesek voltak, amiért külön jár a piros pont. Bármilyen furcsa is, a macsóskodás csak mérsékelten szórakoztató a lányoknak, akármit is láttatok az MTV-n.

Ugyan az első két napban rengeteg figyelem háruult rájuk, de a harmadik naptól kezdve mindenki ugyanolyan jó modorral kezelte őket, mint előtte, s utána bárki mást. Ha igazak a hírek, pár év múlva akár a száz főt is elérhetjük, de akkor valószínűleg nem lesz elég a velencei gépterm.

Az egész ország egy nagy GameStar tábor lesz.

Az idei táborban negatívumot nem tudnék megemlíteni, hiszen tényleg minden rendben zajlott, jók voltak a nyeremények, voltak régi/új táborozók egyaránt, voltunk strandolni is, fürdöttünk is stb.

Mármint a tóban, mielőtt valaki azt gondolná, hogy a tisztálkodás itt külön említést érdemel.

A teraszon (ami nem a GameStar tábor része, ezt tudjuk) pedig esténként ugyanúgy zajlottak a málnaszörpös beszélgetések, ahogyan azt már megszokhattuk. Egyetlen kívánságom, hogy az elkövetkező táborok is legalább ilyen jók legyenek.

A filozófusra málnaszörpözés csodás dolog.

EXKLUZÍV INTERJÚ A TÁBORVEZETŐVEL

Amikor mindenki boldog és elégedett (ahogy ezt láthattatok a táborozók beszámolóí alapján), akkor egy ember biccent a nap végén, mielőtt ellovagol a naplementébe, ez pedig Mocsy. Ha megkérdeznék, ki tud egyszerre nagyon fáradt és boldog GameStar tyúkapó lenni, akkor nála a megoldás. Gondoltam, csináljak vele egy interjút, mert kíváncsi voltam, hogyan éli meg a tábor vezetője a július egyik legmozgalmasabb gamerhetét.

GameStar: Mi volt idén a táborban a legjobb dolog, ami történt?

Mocsy: A legjobb pillanat mindig az, amikor a tábor végén eljut a tudatodig, hogy az idei rendezvény is véget ért minden különösebb baj és rendbontás nélkül. Ilyenkor mindig óriási kő esik le a szívről, és elégedetten bontom ki jól megérdemelt vörösboromat.

GS: Mi a legnehezebb egy táborvezető számára, és miért az, hogy ő nem ihat?

Mocsy: Ez így ebben a formában nem igaz, a 0. napon például RG hozott egy üveg elképesztően finom és református pap által felszentelt, fűszeres diólikórt, amivel megünnepeltük a 2014-es GameStar tábor elindulását (ilyenkor még nincsenek táborozók, szóval lelkiismeret-furdalás nélkül szabad). A legkeményebb feladatot az, hogy valamilyen szinten megpróbálják egy ilyen táborban fe-



gyelmet tartani. Nyár van, meg buli, meg haverok, de azért meg kell azt a bizonyos határvonalat húzni.

GS: Mivel játszottál a legtöbbet a tábor alatt?

Mocsy: Napi négy óra alvás mellett semmi komoly játékra nem volt energiám (pedig a The Last of Us és a Beyond: Two Souls is be volt tervezve), így maradtak a húszperces Diablo III riftek, az mindig feldob, még akkor is, ha semmi használható nem esik.

GS: Milyen kalandok várnak a Wargaming verseny nyerteseire?

Mocsy: A nyerteseknek életre szóló élményben lesz részük, egy teljes napra részesei lehetnek a GameStar életérzésnek, ráadásul egy nagyon profi videót is kapnak, amivel beírják magukat az örökkévalóságba, és megmutathatják az unokáknak, milyen örültségekben vett részt fiatal korában a gamer nagypapi. Ráadásul még RG mellé is beülhetnek egy igazi repülőgépbe. Kell ennél több?

ADAMIKUS

A GS tábor volt a nyár fénypontja, jó volt egy héten át veretni a yolót a régi és az új arcokkal. Én csak pozitív élményekkel tértem haza. Remélem, jövőre is látjuk egymást!

Mi is, tesó.

DOMINIK

A híres PCGu... őóó, vagyis a GameStar! **Haver, mi van veled? Jól vagy?**

Ismételten nagyon jó volt a terasz, a társaság, a játékok és a nyeremények. Nem találtam semmi olyat, amiért jövőre ne mennék el.

Miért, kerestél? Egyébként Paca üzeni, hogy idén sem hoztál csajokat. (Ugyebár emlékezetes sztori, annak idején a még erősen tejfeles szájú Domi csokorban csalta át a szomszéd táborozó lányokat hozzá, akik közül idén már kifejezetten GS színekben is érkezett leányzó. Viszont minél idősebb, annál kevésbé vonzó a lányok számára. Így múlik el az ősök dicsősége.)

PIXEL

Ugyanolyan jó volt, mint a tavalyi, élveztem minden versenyt, programot, ott töltött időt. Elkészült a strand is, így a fürdőzés is király volt. Az emberek jófejek, a szerkesztők még jobbák. **Jaj, ugyan. Paca tuti nem volt jó arc. Látod, most is beszólogat a táborozóknak egy magazinon keresztül.**

Remélem, jövőre is el tudok menni! **Ott a helyed.**

GG (GÁL GYULA)

Én nagy reményekkel, nagy izgalommal és annál is nagyobb elvárással indultam a tábor felé. Így esélyes volt, hogy csalódnai fogok, de meglepetésemre nem így történt. A tábor élettem legnagyobb élménye lett. Szereztem olyan barátokat, akikkel már a következő táborot terveztük az utolsó percekben, de teljesült egy álmom is... Találkoztam olyan gamestaros arcokkal, akiket eddig csak képernyő előtt láttam. Mindig beszélgetni szeret-

tem volna Gyúval, Pacával, Mocsyval, Nightwolffal és HP-val.

És vajon mi beszélgettünk? Remélem, igen!

Kezet fogni mazurral, megnézni Endrét, Dudut és RG-t forgatás közben, és megismerkedtem Kacival, Hunterrel, akikkel véres Dota 2 harcokat vívtunk, és Ádámot sem hagyhatom ki.

Jaja, de velünk akart beszélgetni, a többiekkel csak kezet fogni, megismerkedni. Ez itt az elit klub, bocsrákok. Illetve főnök. A francba, ebből sem tudok már jól kijönni.

A tábor messze felülteljesítette az elvárásaim, és amikor hazaértem a sok ajándékkal, ismerőseim is átértékelték a „kockatábor” fogalmát.

Elég, ha a sok gömbölyded GameStar arcot megnézik. Gurul a csűrhe, már mindenki dagadt – ahogy a költő mondja.

Ami hiányzott, az egyedül a Dota 2 verseny volt, ami nem tetszett, hogy Hedsut mindent vitt.

Többet ilyen nem lesz. Kezét el-törjük.

Imádom a GameStar táborot, jövőre ott találkozunk.

Így legyen!

RONNYSIZE

Szerintem ez a tábor jobb volt a tavalyinál. Lehet, besegített, hogy nem voltam teljesen idegen, de a nagyobb létszám és a szebbik nem képviselőinek jelenléte sokat hozzáadott a feelinghez.

Igen, ez már csak így megy.

Ezúttal a strandolás sem maradt el, és a versenyek is felettebb élvezetesekek voltak. Az biztos, hogy életre szóló emlékeket adott a tábor.

Ennek nagyon örülünk, gyere jövőre is!

MCDUGLAS

Visszatérő táborozóként jó volt újra látott táborozókkal, szerkesztőkkel találkozni. A legszebb talán az, hogy bár úgy tűnhet, azon emberek száma folyamatosan csökken, akikkel régi jó barátként köszönünk egymásnak, de szinte minden tábor után van egy-két ember, akivel úgy válunk el, mintha már ezer éve ismernénk egymást.

Ahogy fentebb mondtam, ez egy természetes szelekció, valahogy a GameStar táborba csak olyan emberek jönnek, akik képesek együtt jól érezni magukat, és barátságokat kötni. Biztos van egy Földszívacsakra Velence mellett, mert nagyon megy nekünk a pozitív életérzés.

A helyszín, Velence amúgy remek, különösebb nehézségek nélkül megközelíthető a szabadstrand, így szinte minden nap garantálva volt a fürdőzés a kellemes hőfokú tóban.

Ezt valami prospektusból másoltad ki?

A szállás a célnak megfelel (úgysem ott leledzik a táborozó egész nap), megleg víz nekem mindig jutott, a kajával sem voltak gondok, sőt a konyhás néni is kifejezetten aranyos volt.

A konyhás néniknek jár a pacsi, mindig nagyon rendesek voltak ott velünk.

Bár a versenyek lebonyolításában voltak kisebb megakadások, de az, hogy időre sikerült mindent befejezni, mutatja, hogy a szervezők kitettek magukért.

Vagy kitétték a szervezőket.

Ha minden jól megy, jövőre is számíthatok rá, hogy ott leszek!

Számítunk rád.

LSL

Jók a régi arcok, de keveset game-elnek. Killhouse4lyfe.

Röviden, tömören. LSL módra.

TEKI4

Sziasztok GameStar-olvasók, Teki4 vagyok!

És most mindenki szépen egyszerűre: „Szia Teki4!”

Ha még nem lapoztatok tovább, az azt jelenti, kíváncsiak vagytok az első GS táborral kapcsolatos élményeimre. Maga a tábor fergetegesen jó hangulatban telt, sajna elég gyorsan. A versenyek izgalmasak és érdekesek voltak. Elég kevés PC-s verseny volt.

Tudjuk, és ezen igyekszünk majd változtatni, de hát annyi a móka, a kacagás, a sok csillogó dolog elvonja a figyelmünket. Mint egy cica, anyanok vagyunk.

A kevesek közül az egyiket sikerült megnyernem. A *World of Tanks* volt az, jutalmul mehetek tankot vezetni. Igazít.

(*Ezért most nagyon irigyellek – V.*)

Bizony, erről majd videó is lesz, sztárt csinálunk belőled.

Egy szó mint száz, életem egyik legjobb döntése volt befizetni a táborot.

Na, ennek nagyon örülünk, és köszönjük, hogy velünk voltál!

Nagyon szomorú vagyok, hogy véget ért. Jövőre is mindenképpen elmegyek. **Itt a helyed. Ahogy mindenki másnak is.**

Ez volt tehát a 2014-es GameStar tábor, jövőre remélhetőleg veletek ugyanitt. Nem is nagyon kell már szaporítani a szót, következő hónapban már a „szokásos” Aréna vár majd itt titeket, írjatok nekünk sok levelet, és természetesen ügyeljetek a megfelelő folyadékbevitelre is, vagyis „Vegyetek GameStart!”

HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOK

BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 22 XBOX ONE
- 28 VARSÓBAN JÁRT A 2K GAMES
- 29 EVOLVE
- 32 CIVILIZATION: BEYOND EARTH
- 34 BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL
- 36 DAYZ
- 42 WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR
- 44 THE CREW
- 46 DESTINY
- 48 WORLD OF WARSHIPS
- 50 TALES OF XILLIA 2
- 52 DAWNGATE



Mi állhat a háttérben?

MÁR MEGINT ELCSÚSZTATTÁK A KEDVENCEMET

NOHA NEM ÚJ KELETŰ JELENÉS, HOGY EGY-EGY JÁTÉK MEGJELENÉSÉNEK

TERVEZETT IDŐPONTJÁN MÓDOSÍTANAK, IDÉN KÜLÖNÖSEN LÁTVÁNYOS VOLT A MOZGOLÓDÁS, ÉS A NYAKAMAT TENNÉM RÁ, HOGY MÉG KORÁNT SINCS VÉGE A HELYEZKEDÉSNEK.

Minden október 7-ével (Európában október 10.) kezdődött, a nappal, amelyen nem kevesebb, mint hét (*Dragon Age: Inquisition*, *Middle-earth: Shadow of Mordor*, *Alien: Isolation*, *Driveclub*, *NBA 2K15*, *NBA Live 15*, *Project Spark*) tripla-A kategóriás játék látott volna napvilágot. Ez rettenetesen sok, még akkor is, ha csupán részleges átfedést fedezhetünk fel közöttük. Ugyanakkor nem szabad megfeledkezni arról, hogy aki szereti a fantasyt, rajonghat a sci-fiért is, nem beszélve a motorsportokról, a kosárlabdáról vagy épp kreatív időtöltésről. Nem vitás, hogy a széles választék nagyobb döntési szabadságot jelent a fogyasztó számára, és

ez egy bizonyos pontig jó is, ám amikor már olyan extrém helyzet áll elő, hogy nem a fókák populációjával van gond, hanem az eszkimók nincsenek elegenden, abból a piac semmiképpen sem profitál. Hogyha mind a játékokra fordítható időnk, mind pedig a rendelkezésre álló pénzmennyiség véges, törvényszerűen következik, hogy preferencia alapján sorrendet kell felállítanunk a játékok között. Tehát ha több is érdekel közülük, egyáltalán nem garantált, hogy mindegyiket azonnal teljes áron a magunkévá tennénk. Lehet, hogy csak hónapok, netán évek múlva válnának gyűjteményünk részévé, ami akkor már szemernyit sem fogja érdekelni a kiadót. Hogy miért? Mert könnyen meglehet, hogy addigra kénytelen szílnék eresztetni a fejlesztőcsapatot, mivel életciklusa kezdeti szakaszában nem hozott elég pénzt a játék.

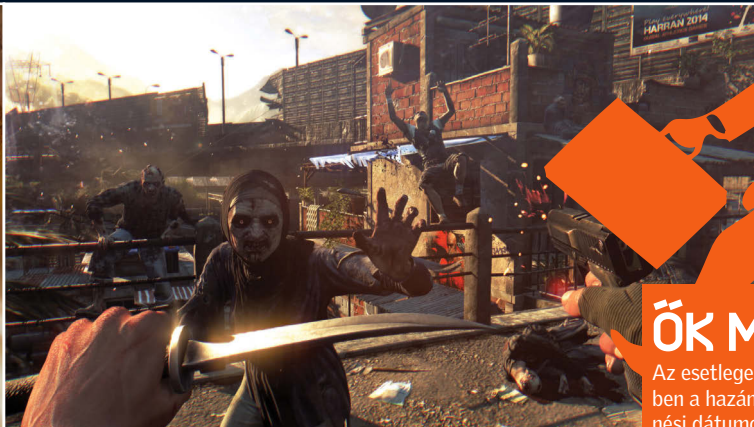
ÜNNEPI LÁZ

Számos tekintetben majmolja Hollywoodot a játékipar, és ez igaz mind

arra, hogy az első hét forgalma számít igazán egy-egy projekt sikerességének megítélése szempontjából, mind pedig a premier napjának körültekintő megválasztására. Míg ugyanis a nyári kánikulában szívesen beülnek az emberek a légkondicionált moziudvarba megnézni egy filmet, addig kevesen akarnak otthon a lakásban izzadni a gép előtt. Nem véletlen, hogy júniustól augusztusig néhány kivételtől eltekintve nem jelenik meg egyetlen sokmillió költségetvetésű játék sem, és jellemzően blockbusterfilmek farvizén boldogulni igyekvő, lélekeltelen adaptációk ezek. Ilyenkor készségprésszel és különféle akciókkal igyekeznek pénzhez jutni a kereskedők.

A karácsonyi ajándékvásárlás évente visszatérő örületét meglövegolvassa szeptembertől decemberig legalább annyi játék lát napvilágot, mint azt megelőzően az év folyamán, miközben a forgalom akár a többszöröse is lehet.





ŐK MIND KÉSNEK

Az esetleges kavardás elkerülése érdekében a hazánkra is érvényes európai megjelenési dátumokat tüntetjük fel.

Driveclub
(2014. tavasz helyett 2014.10.08.)

Dragon Age: Inquisition
(2014.10.10. helyett 2014.11.21.)

The Elder Scrolls Online konzol
(2014. június helyett 2014 vége/2015 eleje)

Evolve
(2014.10.21. helyett 2015.02.10.)

The Order: 1886
(2014. ősz helyett 2015.02.20.)

The Witcher 3: Wild Hunt
(2014 vége helyett 2015. 02.24.)

Dying Light
(2014. ősz helyett 2015. február)

Battlefield Hardline
(2014.10.21. helyett 2015.03.30.)

Batman: Arkham Knight
(2014.10.14. helyett 2015)

Hellraid
(2014 vége helyett 2015)

Mad Max
(2014 vége helyett 2015)



HA TE MONDOD

Karl Magnus Troedsson alelnök, DICE: „Úgy véltük, az a helyes döntés, ha megadjuk a Hardline számára a szükséges időt ahhoz, hogy a legjobb, leginnovatívabb Battlefield-élményé váljon nektek, a rajongóknak.”

Kiseb mértékben ugyan, de húsvét előtt is szívesebben költenek a játékosok, ennek köszönhető, hogy tavasszal, nem pedig év végén jelentek meg olyan címek, mint a *Red Dead Redemption*, a *Diablo III* vagy épp nem is olyan rég a *Watch Dogs*. Mielőtt azonban levelekkel bombáznátok a szerkesztőséget, hogy márpedig ti nem időszakosan vásároltok, szeretném tisztázni, hogy a videojáték-ipar szereplői a legjelentősebb piacon, tehát az Egyesült Államokban kialakult szokásokhoz alkalmazkodnak.

KELL A VERSENY, DE JOBB, HA NINCS

Az ünnepi szezon legnagyobb haszonélvezője már nyolcadik éve a *Call of Duty*. Annnyira betonbiztos a brand helyzete, hogy ha fejre állnak, akkor sem fogják még sokáig letaszítani a trónról riválisai. Az Electronic Arts nyilatkozatháborútól sem riadt vissza annak érdekében, hogy növelje az FPS-ek tortájából származó szele-

tét, de hiába érte el a széria csúcspontját a *Battlefield 3* tekintélyes, 16,69 millió eladott példányával, ha arra 29,52 millióval kontrázott rá a *Modern Warfare 3* anélkül, hogy a belharcosok sújtotta Infinity Ward különösebben megerőltette volna magát. Idén már nem is vállalta a harcot. Persze ehhez az is kellett, hogy a rendőrs *Battlefield Hardline* ne találjon olyan kedvező fogadtatásra, mint a sci-fi felé elmozduló *Advanced Warfare*. Más kérdés persze, hogy a *Hardline* később akár profitálhat is a fejlesztésre fordított extra hónapokból, valamint egy szerencsésen megválasztott premieridőpontból. Főképp, ha utóbbi környékén közel s távol nem látni nyomát egyetlen nagy formátumú FPS-nek sem. Ugyanígy a rivalizálástól való félelem miatt hozta előre a Warner a *Shadow of Mordor* megjelenésének napját, mert Középföldre messze nem olyan erős hívószó a videojátékok között, mint a moziban. És hiába hason-

lít játékmenete jobban az *Assassin's Creedre*, mint az eredetileg ugyanarra az időpontra kiírt *Dragon Age: Inquisition*, ha egyszer mindkettő a fantasyrajongókat igyekszik megszólítani. Nem lehetett őszinte a döntéshozók mosolya, amikor kiderült, hogy teljesen feleslegesen fogták egy héttel rövidebbre a marketingkampány időtartamát, mivel az EA váratlanul öt héttel elcsúsztatva a régóta várt szerepjátékot.

NÉHA MI IS JÓL JÁRUNK

Számos oka lehet a halasztásnak a túlkínálattól kezdve a további finomhangolás szükségességéig. Elég csak a korábban említett *Watch Dogsra* gondolni és arra, hogy mennyivel nyújtott volna kevesebbet, ha nem kapott volna még fél évet a Ubisoft Montreal. Ráadásul további örömet jelenthet az ürömben, ha a majdani vásárló néhány hónappal elodázhathatja konfigurációja bővítését. Teheti mindezt abban a reményben, hogy a vágyott játéknak vé-

gül tényleg jót tesz a halasztás, mert minden egyes hónap jelentős összegekkel növeli a projekt összköltségét. Néhány oldallal hátrébb találtak egy összeállítást a játékfejlesztők bérérol, aminek alapján nem nehéz kiszámolni, hogy egy százfős stúdió fenntartása meghaladja az évi tízmillió dollárt. Ebből 8,5 millió megy el fizetésekre úgy, hogy még nem számoltuk hozzá a munkáltató járulékait, s akkor a logoi kiadások még fel sem merültek. Két-három éves fejlesztési ciklusokkal számolva már nem is olyan érthetetlen, hogy miért csak ötmillió eladott példány felett kezdett pénzt termelni 2013 egyik legjobb játéka, a *Tomb Raider*. Mivel a játékipar szereplői önmagukat tartják el, nem pedig állami köldökzsínoron keresztül pumpált közpénzekből élnek, nem elég, ha jó játékokat készítenek, fontosabb, hogy azok eladhatók legyenek, és abban az időpontban lépjenek színre, amikor teljes áron értékesíthetők.

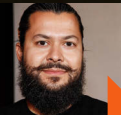
Chavalier

A folytatás, a film és a jövő

THE LAST OF US REMASTERED

Az idei nyár egyik legnagyobb slágerre kétségtelenül a *The Last of Us* PlayStation 4-re komponált újraélesztése, ami igen szép eredmény ahhoz képest, hogy a rókát nyúzzák. Először a felhajtás egyik kiemelkedő eleme volt a Naughty Dog Geoff Keighley közreműködésével készített *The Last of Us: One Night Live* című élő műsora, melynek során a játék fő színészei, Troy Baker, Ashley Johnson, Merle Dandridge, Hana Hayes és Annie Wersching játszottak el különböző jeleneteket a játékból, sőt, még egy alternatív befejezés is helyet kapott a műsorban. Ezek után a *The Last of Us* film kapcsán is szivárogtak a hírek: a Comic-Conon kiderült, hogy a mozis adaptációt Sam Raimi, az első *Pókember* filmek rendezője (ő most producerként van itt) és Neil Druckmann forgatókönyvíró készítik el, mivel Screen Gems engedélyezte, hogy a játék fejlesztői is segítsenek. A rendező még kerestetik, ami pedig a szereposztást illeti: Ellie szerepére az első kizemelt a Trónok Harca Arya Starkja,

Maisie Williams, ami egyébként alaposan felborzolta a kedélyeket. Az is felmerült, hogy Bruce Campbell lehetne Joel, de Raimi ezzel kapcsolatban csak annyit mondott, hogy „találnak neki helyet a filmben”, ami csak 2016-ban remélhető, szóval bőven van még idő filózni ezen. Természetesen a játék kapcsán sincs csönd, a Naughty Dog ígérete szerint azok is kapnak még új tartalmat a jövőben, akik eddig az összes DLC-t végigjárták (vagy éppen a *Remastered* kapcsán készülnek erre, hiszen abban az összes eddig megjelent kiegészítő benne lesz). Nemsokára jön az új DLC, ami mindkét platformra megjelenik, de egyelőre csak annyit tudni, hogy a többjátékos módot érinti, új fegyverek, maszkok és gesztusok kerülnek bele a kötelező pályák mellett. Ennél lényegesen érdekesebb, hogy az alkotók arról is beszéltek végre, hogy nincs zárva a folytatás lehetősége, csak még nem tudják, miképp nyúljanak a témához. Izgatottan várjuk, bármi is legyen az ötletük.



HA TE MONDOD

Arne Meyer fejlesztő, Naughty Dog: „Minden játékunkat úgy készítjük el, hogy azok önmagukban egy külön történetet meséljenek el, így nem kell folytatnunk, ha nem akarjuk, vagy nincs okunk rá. Az a fontos kérdés, hogy van-e még valami az univerzumban, amit érdekes lenne elmesélni.”

Lehetne nagyobb buli az Űrben

EVE ONLINE

Az *EVE* egy csodálatos világ, amely a mai napig egyedinek számít az MMO-k piacán. A közösség rajongása az eltelt években sem lankadt, de új tagokat viszonylag nehezen nyer meg magának a játék, tekintve, hogy már az első pillanatoktól olyan mennyiségű adatot zúdít az érdeklődőkre, hogy sokan a 14 napos ingyenes trial periódus második napján feladják a próbálkozást. Ezen

szertnének segíteni a fejlesztők. A cél nem az, hogy megkönnyítsék a tanulást, hanem hogy a már létező segédanyagok felé terejék az újoncokat. Rengeteg olyan eszköz létezik, amely segít adatokat kinyerni a játékból, csatastatisztikákat lementeni vagy a térképeket átböngészni. Ezt az eszköztárat szeretnék bővíteni és az egészet egy keretrendszer alá húzni, hogy könnyedén elérhető legyen mindenki számára. Valljuk be, lenne rá igény.



HA TE MONDOD

Andie Nordgren executive producer, CCP: „Azt szeretném, hogy egy év múlva az EVE Őnline egy növekvő közösséggel bírjon, ahol nem csak egy nagy sztori van a játékosok tevékenysége körül.”



Na, de hol vannak a brazilok?

FIFA 15

Már javában készül az EA foci-sorozatának következő felvonása, ami természetesen igyekszik minden téren túlszárnyalni elődeit. Egy hiányossága viszont már biztosan lesz: a brazil liga kimarad a *FIFA 15*-ből. Mielőtt még bárki gúnyos mosolyra húzná a száját, nem a vb-s teljesítményük okán kerültek ki a pikszisből, a valódi probléma,

hogy rengeteg változás volt a brazil játékosok licencelésével kapcsolatban, így a *FIFA 15*-re az EA már nem tudott leszerződni velük. A nemzeti válogatott azért szerencsére még így is belefért a programba azokkal a brazil sztárokkal együtt, akik más csapatokban játszanak. Az EA letette a nagyesküt, hogy igyekeznek megoldani a problémákat, de akárhogy is, ez már biztosan nem lesz a brazil rajongók legszebb éve.



ÉS MÉG A GAMENIGHT IS

Bizonyára sokan tudjátok, hogy a GameStar minden hónapban egyedi játékesttel hódol közös szenvedélyünknek. Most éppen augusztus 1-jén a *The Last of Us Remastered* megjelenést ünnepeltük veletek együtt, ahol a Sony jóvoltából rengeteg ajándék talált gazdára. Érdekes követni a GameNight Facebook-oldalát, ha nem akartok lemaradni a következő nagy buliról velünk.



Eredményes volt a béta

DESTINY

A Bungie anno meglehetősen komoly alkotásokat tett le az asztalra, amikor elkészítette a legendás *Halo* játékokat, így nem meglepő, hogy a csapat következő címe, a szintén sci-fi témájú *Destiny* jelenleg a játékvilág egyik legizgalmasabb témája. Ezt pedig mostantól számokkal is alá lehet támasztani, ugyanis a cég közzétette a nemrég lezárult béta tesztből összeszedett számadatokat, melyekből a legmeghökentőbb mindenképpen

az lesz, hogy a játékot a tesztidőszak alatt mintegy 4 638 937 egyedi játékos próbálta ki, ami rekordnak számít ezen a platformokon, főleg azt figyelembe véve, hogy egy teljesen új címről van szó. A csapat teljesen meghatódott a nagy érdeklődés láttán, a játéknak pedig szüksége is lesz erre az erőteljes lendületre, ugyanis a *Halóval* ellentétben már tudatosan hosszú távra terveznek, a sztorit akár öt-tíz éven át is mesélnék.

MI TÖRTÉNT MÉG A BÉTÁBAN?

A *Destiny* béta során közel 88,4 millió játék zajlott le, 6,5 millió guardian készült. 851 264-en jártak a csak pár óráig elérhető holdon, és 1969-en mondták, hogy voltak ott, de kamuztak (bizony, még ezt is lemérték valahogy a Bungie emberei). A megölt lények száma a négy milliárdot közelíti, és 164 millió haláleset történt a béta alatt.

Ez nem az a játék, amit PC-re vártunk

COLIN MCRAE RALLY

Már nem mindenki emlékszik a *Colin McRae* játékok hőskorára, és a legendás pilóta nevével elindult *Dirt* sorozat is kb. két évvel ezelőtt jelentkezték új részzel. Most viszont úgy tűnik, hogy végre megtörik a csend a sorozat körül, hiszen egy új epizód érkezik PC és Mac platformokra, de közel sem úgy, ahogy első hallásra gondolnánk. Habár a Codemasters azt állítja, hogy a csak nemes egyszerűséggel *Colin McRae Rally* címre keresztelt játék a klasszikus *Colin*

McRae Rally 2.0-s kiadását veszi alapul (még a PlayStation 1 korszakból), a felhasználói értékelések szerint az új játék mégis inkább az idén megjelent mobilos változatra hasonlít a legjobban. Ennél fogva a *CMR* főleg a tartalmát illetően emlékeztet a 2.0-ra, de aki szeretne saját maga meggyőződni a két cím közti hasonlóságokról, az már most is beszerezheti a játékot a Steamen. Nem biztos, hogy túl sok öröme lesz a mobilról portolt változatban, mi szóltunk előre.

Nem lesz jelenlegi generációs F1 2014

Hiába újságholhatjuk örömmel a száguldó cirkusz követőinek, hogy idén sem maradnak Formula 1 játék nélkül, az információ a jelenlegi generációs konzolok tulajait nem fogja boldogítani, ugyanis a Codemasters – dacára annak, hogy az *F1 2013* bejelentésekor mást ígért – bejelentette az *F1 2014*-et... csak éppen PC, PlayStation 3 és Xbox 360 platformokra. Bár a grafika esetében nem számíthatunk érdemi ugrásra, a fejlesztők mégis számos újdonsággal készülnek, ime néhány

a már ismertek közül: elsők között a rendszer elemzi, hogy mennyire vagyunk ügyesek a pályák teljesítése során, és ehhez igazítja a játékményt könnyítő beállításokat. Bővítik a Scenário módot, bevezetik a Very Easy nehézségi szintet, finomították a karrier módot, csiszolták a kezelést, és természetesen a Codemasters beépíti az új szabályokat is. Már csak a megjelenési dátum kérdéses. Meg persze a generációs ugrás, de ahhoz nagyobb sebesség kellene.



Stephen Hood kreatív igazgató, Codemasters: „Ez az az év, ami mindent megváltoztat - a sportban és a játékban is.”

A gaming igenis népszerű

MIT NÉZÜNK A YOUTUBE-ON?



Amikor felmerül a kérdés, hogy vajon mennyire népszerűek a videojátékok, akkor elég jó érv lehet a legutóbb közreadott YouTube-nézettségi toplista, ami-ben a videomesztő utóbbi három hónapjának legnépszerűbb videói között két játék trailere is helyett kapott. Lenyomva a cicás videókat, a videoklipeket, a mozis trailereket, a sokat szidott *Call of Duty* lett az utóbbi negyedév legtöbbet nézett videója, és még a *Mortal Kombat X* is felfért a dobogóra. Íme a teljes lista:

1. Official Call of Duty:
Advanced Warfare Reveal Trailer **20 944 564 meglepetés**
2. X-Men: Days of Future Past
Official Trailer 3 [HD] **18 009 783 meglepetés**
3. Who's Next? Official Mortal Kombat X
Announce Trailer **10 958 043 meglepetés**
4. Orange Is The New Black – Season 2
Official Trailer **8 507 775 meglepetés**
5. Dawn of the Planet of the Apes
Official Trailer [HD] **8 383 880 meglepetés**
6. Official Extended Trailer | GOTHAM **8 029 518 meglepetés**
7. Disney's Cinderella Official Teaser Trailer **7 510 082 meglepetés**
8. The Interview – Official Teaser Trailer **6 003 616 meglepetés**
9. Teenage Mutant Ninja Turtles Trailer #2 **5 690 122 meglepetés**
10. Hercules: Trailer #2 **4 194 986 meglepetés**

Előzetes
GRAND THEFT AUTO ONLINE

Grand Theft Auto ONLINE

Grand Theft Auto Online

MELŐK A MÚLTBÓL

Hónapról hónapra, olykor hétről hétre jönnek az új tartalmi frissítések a lassan már egy éve üzemelő *Grand Theft Auto Online*-hoz. Mindenesetre a Rockstar igyekszik, és közben – remélhetőleg – titokban az első egyjátékos DLC-t fejleszti, és a Heist küldetéseket próbálja tökéletesíteni, az új Deathmatchek, Capture-ök és versenyek (vagy ha már a másik kettőt így írtam, Race-ek) elkészítését a játékosokra bízta. Azok pedig kreatívak, és néhányan a kezükbe kapott eszközökkel újraalkották a *Grand Theft Auto III*, a *Vice City*, a *San Andreas* és a *GTA IV* egyes küldetéseit, sőt, két melő erejéig megidéztek a csak handheld konzolokra és iOS-re megjelent *Chinatown Warst* is. A *GTA* sorozat részei mellett más Rockstar játékok is meghívték őket – ezeket az új melőket válogattuk most össze.

GRAND THEFT AUTO III

The Exchange
(Xbox 360)

Egy bizonyos JIThe_JokerIIK nevű játékos a *GTA III* utolsó küldetését újraalkotta egy Deathmatch formájában. Bár nem Liberty Cityben vagyunk (és főleg nem abban, amit az első 3D-s *GTA*-ban járhattunk körbe), a gondosan elhelyezett pályaelemek és a Land Act gát abszolút megidézik a missziót, amivel anno képesek voltunk órákat szívni.

Bomb Da Base (PS3)

Biztosan rémlik az a küldetés is (Bomb da Base II, egész pontosan), amelyben Claude-nak és 8-Ballnak a Les Cargo hajót kell felrobbantania. Anno megírtuk az ellenfeleket egy távcsöves puskával, most viszont ez nem opció. A pörgős Deathmatchben egy teherhajón lövöldözhetünk, ami a South Lost Santos Terminal kikötőjében tanyázik.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Four Iron (PS3)

A *Vice City* Four Iron nevű küldetésében az volt a vicces, hogy mivel a játékos a bejáratnál megfosztották minden fegyverétől, percekig kergethette golfkocsival a célpontot, mire sikerült sarokba szorítania. A Los Santos Golf Clubban nem veszik el a fegyvereket, sőt, a pályán még elszórva is találunk néhányat, így ez a Deathmatch kicsit könnyebb, mint a klasszikus misszió. Vagy mégsem?

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Farewell, My Love
(Xbox 360)

Catalina nem épp a legkedvesebb módját választotta a szakításnak, de a *GTA III* óta tudjuk, hogy egyébként sem Teréz anyja *GTA*-beli megfelelője ő. Claude és CJ nem estek egymásnak érte, hanem versenyben mérték össze férfiaságukat. (Nem úgy.) Ugyanezt tehetjük a *GTA Online* ezen küldetésében: kupékkal autózhatjuk körbe a The Panopticont Red Countryban.

Valet Parking (Xbox 360)

DrHoctornak zseniális ötlete támadt: a Valet Parking című körversenyben a Richman Hotel előtt indulunk, és akár azt is képzelhetjük, hogy loptuk az autókat, amikkel versenyzünk. Önmagában is zseniális, ha pedig ismerjük az ihletet adó küldetést, még jobban élvezhetjük.

High Stakes, Low Rider (PS3)

Hogy, hogy nem, a harmadik *San Andreas* is egy versenyt ihletet – ami szintén zseniálisan visszaadja az eredeti hangulatát. Izomautókkal száguldozhatunk, a célállomás pedig természetesen a Del Perro stég.

GRAND THEFT AUTO IV

GTA: Lost Angels (Xbox 360)

A The Lost és az Angels of Death motorosbandákat jól ismerjük a The Lost and Damned DLC-ből, előbbi még a GTA V-ben is feltűnik mint Trevor nagy ellensége. Ebben a Capture típusú misszióban egymás motorjait kell ellopnia a két csapatnak, miközben lefűrészelt csövű sörétes-sel és Molotov-koktéllal irthatják egymást. Csak okosan!



MAX PAYNE 3

Max Payne 3 (Xbox 360)

Aki játszott a Max Payne 3-mal, az könnyen belerázódott a GTA Online-ba is. Bár a whiskey+fájdalomcsillapító okozta színeffektek nem társulnak hozzá, a GroveSTHome által készített Team Deathmatch kiválóan idézi a Max Payne 3 helyszíneit. Na nem a favelákat, hanem a Club Moderno tetejét vagy a Brancók főhadiszállásának folyosóit.



Hold: Gang Wars (Xbox 360)

A bandába úgy kerülnhetsz be, ha ellopsz valamit – írja Hiroshio a Gang Wars leírásában. Ez nemcsak a Max Payne 3-ban, de a Grand Theft Auto Online-ban is így megy, és a Nyugat-Vinewood és Chamberlain Hills között zajló csatában bizony sokat kell dolgozni, hogy a bandatagok által erősen őrzött csomagokat megszerezzük.

MANHUNT

Carcer City (Xbox 360)

Mindannyian emlékszünk arra, hogy mennyire brutális volt a Manhunt. A Carcer City TDM melóban ugyan senkit nem fogunk kibelezni, de ha leszáll az éj, Textile City is vérengzés színhelyévé válik, ahol a pálya közepéről felvett könnyű lőfegyverekkel eshetünk egymásnak. Aki egy kicsit jobban szétréz, mást is találhat.



GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Chinatown Wars (Xbox 360, PS3)

Két küldetést is készítettek a Chinatown Wars alapján, az egyik egy Capture, ami Nyugat-Vinewoodban játszódik (ezt Xbox 360-ra tölthetitek le), a másik egy Deathmatch, ami viszont a Sinners Passage-nél (ezt pedig PS3-ra). Konkrét küldetéshez nem kötődnek, csak alapjában véve idézik a handheld-exkluzív játékot.



BULLY

Bullworth (Xbox 360)

A Bully tulajdonképpen egy középiskolai GTA volt, csak a kemény erőszak hiányzott belőle. Meg a komoly fegyverek. Ebben a Team Deathmatchben öregdiákokként térhetünk vissza a San Andreas-i Egyetem campusába, hogy ott mutassuk meg a Summa Cum Laude végzett strébereknek: van, amit az egyetemen nem tanítanak meg.



Bully (Xbox 360)

Míg a csapatba verődött nagyfiúk lőfegyverekkel rendezik nézeteltéréseiket, addig az egyedül maradtak kézfegyverekkel eshetnek egymásnak ebben a Deathmatchben. A ULSA sportpályáján, amíg a tanárok nem figyelnek, mehet az ökölharc.

MANHUNT (Xbox 360)

Ez nemcsak szimplán Manhunt, ez MANHUNT! Staggeredguitar a szűk sikátorokat választotta, hogy manhuntos hangulatot adjon Deathmatchének. Soha nem tudhatod, hol vár rád egy ellenfél, és ha valaki egy Molotov-koktélt dob az utadba, nem tudsz elmenekülni. Izgalmas feladat, főleg közelharc fegyverekkel ajánlott megpróbálni.



Kötődünk a filmes premierhez?

STAR WARS BATTLEFRONT

Jelenleg Chewbacca samponjának összetevőiről többet tudnánk elmondani, mint a DICE műhelyében készülő *Star Wars Battlefront* projekt-ről. A legutóbb az E3-on kiadott videóból is mindösszesen annyi derült ki, hogy a csapat rendkívül elszánt, és igyekeznek az eddigi legkövetesebb *Battlefront* játékot összerakni, de a játékról magáról szinte semmit sem tudunk még. Vakon emelkednek az elvárások, ugyanakkor a megjelenésről már többször is hallhattunk, legutóbb

például az EA részvényeseinek tartott beszámolón beszélt róla Patrick Söderlund. Az alelnök elárulta, hogy bár a játék nem kapcsolódik közvetlenül a filmhez (inkább a hagyományos univerzumhoz köthető), a cég mégis azt szeretné, ha azzal együtt jelenne meg. „Természetesen lesznek dolgok, amik valahogy kapcsolódnak az új filmhez” – zárta mondandóját. A J.J. Abrams által rendezett *Star Wars VII*-et 2015. december 18-tól vetítetik, ebből pedig arra következtetünk, hogy feltehetően jövő télen érkezik a *Battlefront*, és mi betegesen várjuk.



HA TE MONDOD

Patrick Söderlund ügyvezető alelnök, EA Studios: „Természetesen szeretnénk az érkező mozihoz minél közelebbi időpontban kiadni, de a megjelenési dátum nem függ közvetlenül a filmpremiertől.”

A térkép, a játékidő, meg egy kis tüzes templomos

ASSASSIN'S CREED UNITY

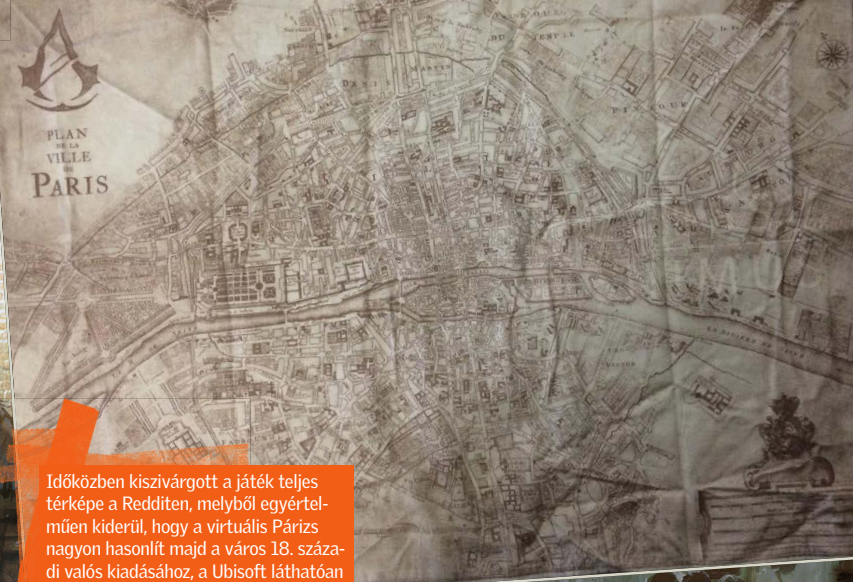
Nem maradunk idén sem orgyilkosok nélkül, és a Ubisoft igyekszik most is minél nagyobb felhajtást csapni. Kivítta az *Assassin's Creed Unity* az idei Comic-Con expóra, ahol az egyik pályadizájnér elárulta, hogy az idei epizód nem kicsit lesz nagyobb a *Black Flag* méreteinél: háromszor akkora területre kell számítanunk (hajózás nélkül). Megígérte továbbá, hogy nem lesznek töltőképernyők az átvezetők előtt és után, valamint az épületek egy részében szabadon közlekedhetünk majd. A fejlesztő azt is elmondta, hogy a *Unity* főkampánya kb. 15-20 óra alatt végigvihető, azonban a mellékfeladatokkal és extra tartalmakkal együtt akár több mint száz órát is nevetve belepakolhatunk. Persze mit ér a hatalmas térkép, ha nem társul hozzá egy komoly és magával ragadó történet

és szerethető karakterek? Nos, utóbbira egy példát már biztosan fel tudunk hozni. A közelmúltban érkezett egy vadonatúj *Assassin's Creed Unity* trailer, amelyben bemutatkozott egy női karakter, Elise, aki a hírek szerint központi szerepet játszik majd a sztoriban. Noha róla még keveset tudunk, az már bizonyossá vált, hogy ő egy templomos, akit a *Unity* főhőse, Arno valamiért mégis megment a guillotine-tól, és fontos lesz számára. A Ubisoft korábbi, női karakterek hiánya miatt kirobbant botrányai után nem túl meglepő Elise bevonása, főleg, hogy sajtóközleményben elárulták: érkezik Oliver Bowden új könyve is, amely az új epizód történetéhez kapcsolódik, az előző *Assassin's Creed* könyvekre épít, és Elise szemszögéből mutatja be a *Unity* eseményeit.

Egy újabb furcsa rekord

LAN-PARTI 4400 MÉTER MAGASBAN

A PC-s aranykor gyermekei mind tudják, hogy egy LAN-parti kihagyhatatlan élmény. Persze minden jobb, ha egy kis extrém mellékiz is csúszik bele, így a Tek Syncate, Austin Evans, a Newegg és a Linus Media Group büszkén jelentheti, hogy jelenleg ők tartják a világ legmagasabb pontján szervezett LAN-partik rekordját. A 4408 méter magas Elbert-hegyet választották, és gamerlaptopokat vittek magukkal, hogy azokon *Doom*ozzanak. Elképesztő élmény lehetett, pedig egy kegyetlen vihar is megnehezítette a kalandot, de legalább a játék jó volt. Úgy látszik, mindegy, milyen magasságban esnek neki.



Időközben kiszivárgott a játék teljes térképe a Redditen, melyből egyértelműen kiderül, hogy a virtuális Párizs nagyon hasonlít majd a város 18. századi valós kiadásához, a Ubisoft láthatóan tényleg törekszik a történelmi hűsége.

ROGUE LESZ A COMET

Lapzártánk előtt egy nappal futott be a hivatalos bejelentés és a trailer, amelyből kiderül, hogy november 11-én várható PS3-ra és Xbox 360-ra az *Assassin's Creed: Rogue* érkezése Hősünk most templomos lesz, Shay Patrick Cormac, a sztori a hét éves háború alatt zajlik, tehát 1754 és 1763 között, összekötve az *Assassin's Creed III* és *IV* eseményeit.

Mars a Marsra!

DOOM

Zárt ajtók mögött mutatta be az id Software az új *Doom* rebootját a QuakeCon alkalmából, ahonnan egy képkocka sem szivárgott ki, csupán szóbeli beszámolókra hagyatkozhatunk. Az egyjátékos részből kiragadott demó során egy barlangrendszer járataiban, valamint a vörös bolygó felszínén létesített kutatóállomás termeiben lőtt halomra csoportosan támadó kisebb démonokat és magányos behemótokat a játékos irányította tengerészgyalo-

gos. Szemtanuk állítása szerint ugyanolyan adrenalinpumpáló az akció, mint régen volt, ráadásul a sörétes és a plazmapuska mellett nem csupán a láncfűrész kapott szerepet, hanem letaglózó erejű ütések és rúgások is. Továbbá olyan klasszikus elemek térnek vissza, mint az elsősegély-csomagok és a duplaugrás. Az egyelőre megjelenési dátum nélkül álló játékot az id Tech 6 mozgatja majd 1080p/60 fps mellett PC-n, PS4-en és Xbox One-on.



18+

Ahogy a korábbi részeket, úgy a *Doom* rebootot sem gyerekeknek szánja az id. A demóban rengeteg volt a vér, és az egyik jelenetben egy démon letépte a játékos karját. Amikor pedig egy hulla tenyérlenyomata kellett a továbbjutáshoz, nem cipelte magával az egész testet.

Nagypofájúak, szevasztok!

LEAGUE OF LEGENDS

Sajnos az internet sajátossága, hogy az arctalan biomassza erőre kap, hallatja hangját, saját boldogságát csak abban találja meg, ha másokat gyaláz. Ismerjük ezt a jelenséget mi is, de szerencsére sehol nem vagyunk a *League of Legends* meccsekhez képest. A Riot ezért döntő lépésre szánta el magát, egy olyan új rendszert vezettek be, ami automatikusan kizárja a viselkedni képtelen játékosokat. Etikai kódexüknek viszonylag könnyű megfelelni, így egy algoritmus is ké-

pes figyelni a trollokat és a magukkal nem bíró, agresszív szájhősöket, akik 14 nap felfüggesztést vagy permanens bant is kaphatnak, ha képtelenek alapvető normáknak megfelelni a meccsek alatt. Természetesen a játékosok is jelenthetik a problémás egyedekeket, amelyeket megvizsgál majd a Riot, illetve fellebbezést is kérhetünk, ha úgy érezzük, nem voltunk rossz arcok, de ilyenkor az egész chat-log nyilvános lesz, lehet elemezgetni.



Jeffrey Lin, a közösségi felületek vezető tervezője, Riot Games:
„Tudtátok, hogy a játékosok 95 százaléka nem is kapott még egyáltalán büntetést a *League of Legends*ben?”

HA TE MONDOD



Tiszta vizet öntünk a pohárba MENNYIT KERES EGY JÁTÉKFEJLESZTŐ?

Számtalan, pályakezdés előtt álló fiatal játésszót már el a gondolattal, hogy játékfejlesztéssel is megkereshetné a pénzt, mert az egyébként is jó móka, és biztos nagy dohányt lehet szakítani vele. Na, ez csak részben igaz. A GamaSutra szakportál közel négyezer fejlesztő részvételével készült felméréséből kiderül, hogy tavaly átlagosan 85 074 (kb. 20 millió) dollárt kerestek az Egyesült Államokban a szakmabeli férfiak, és ennél bő 12

ezerrel (kb. 2,8 millió forint) kevesebbet a nők. Az összeg természetesen bruttóban értendő, de még így is jelentősen felülmúlja a 46 440 dolláros (kb. 11 millió forint) nemzetgazdasági átlagot. Ugyanakkor a szűkös határidők okozta stressz, a gyakori túlórák, valamint az állás megszűnésének magas kockázata (2013-ban az amerikai játékfejlesztők 14 százaléka volt kénytelen új munkahelyet keresni) ellensúlyozza a vonzó béreket.

KI KERESI A LEGTÖBBET?

Menedzser:	101 572 USD
Audio-szakember:	95 682 USD
Programozó:	93 251 USD
Producer:	82 286 USD
Művész/animátor:	74 349 USD
Dizájnér:	73 854 USD
Q&A-teszter:	54 833 USD
Indie cég alkalmazottja:	50 833 USD
Egyszemélyes indie stúdió:	11 812 USD

Előzetes

HÍREK

Mi a legnépszerűbb?

TOPLISTÁK MINDENFELÉ

Hiába az uborkaszazon, a fogyasztói társadalom nem pihen; vesszük a játékot, elmerülünk a digitális élvezetekben, és hogy miket szeretünk, arról mindig készülnek izgalmas toplisták. A pénztárca szavaz, de minket nem csak ez érdekel, így a GSO-olvasók keresési szokásai mellett ebben a hónapban Szada kolléga mondja el nektek, hogy mi az a tíz játék, amit a legjobban vár. Mivel minden folyamatosan csúszik, nem lesz könnyű dolga, de türelmes ember ő, ahogy mi is, mindannyian. De nézzük most a toplistákat szépen sorjában.

TOP 10 ELADOTT JÁTÉK ANGLIÁBAN AUGUSZTUS ELEJÉN

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

1. THE LAST OF US REMASTERED
2. WATCH DOGS
3. FIFA 14
4. THE LEGO MOVIE VIDEOGAME
5. MINECRAFT: XBOX 360 EDITION
6. MINECRAFT: PLAYSTATION 3 EDITION
7. SNIPER ELITE 3
8. CALL OF DUTY: GHOSTS
9. BATTLEFIELD 4
10. GRAND THEFT AUTO V



TOP 10 ELADOTT JÁTÉK A STEAMEN AUGUSZTUS ELEJÉN

(Mert nem elhanyagolható a steames közönség választása)

1. DIVINITY: ORIGINAL SIN
2. DAYZ
3. COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
4. THE LEGEND OF HEROES: TRAILS IN THE SKY
5. AGE OF EMPIRES LEGACY BUNDLE
6. ARCEAGE ARCEUM FOUNDERS PACK
7. THE FOREST
8. ARCEAGE SILVER FOUNDERS PACK
9. SPACE ENGINEERS
10. GARRY'S MOD



TOP 10 JÁTÉK A GSO-OLVASÓK SZERINT

(Mert ezt olvastátok legtöbbször április elején)

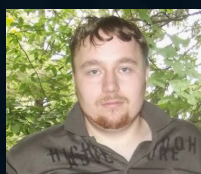
1. ASSASSIN'S CREED UNITY
2. THE LAST OF US REMASTERED
3. DESTINY
4. NO MAN'S SKY
5. EVOLVE
6. FIFA 15
7. COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
8. THE SIMS 4
9. LEAGUE OF LEGENDS
10. GRAND THEFT AUTO V PC

GSO

A TOP 10 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉK SZADA SZERINT

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

1. THE WITCHER 3: WILD HUNT
2. BATMAN: ARKHAM KNIGHT
3. BATTLEBORN
4. UNCHARTED 4: A THIEF'S END
5. DOOM
6. MASS EFFECT 4
7. MORTAL KOMBAT X
8. MAD MAX
9. STAR WARS BATTLEFRONT
10. TOM CLANCY'S THE DIVISION

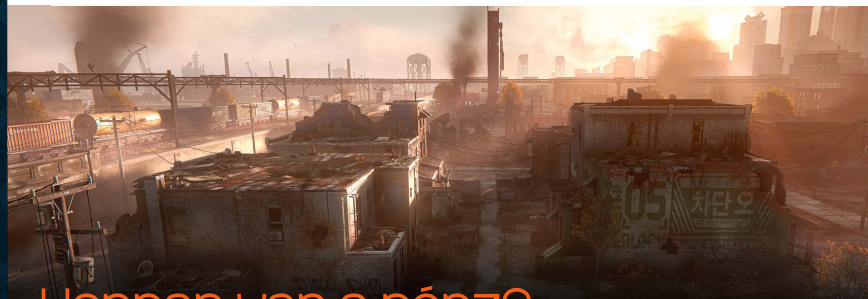


A GameStar erkölcsrendészeti figyelője



XXX ROVAT

Mindannyiunk gyermekkorát színesebbé, érdekesebbé, tartalmasabbá, szembé tette a *Doom*, hiszen végre elvonta figyelmünket a videoklipekben vonagló vágykeltő hölgyekről, a tinimagazinokról mosolygó szívdobogtató lányokról. A tomboló hormonokat a tomboló erőszak csitította, így is volt ez rendjén. Aztán a *Doom 3* már kezdett hanyag lenni ezen a téren; ahogy a fenti képen is látható, egy-egy óvatlan pillanatban lecsapott ránk a szexualitás, a hús gyönyöre, a fiatalság szédítése. Hogy akkor mit is remélünk? Azt, hogy tűnjön el a becsületes erőszakot elfedő testi öröm, a buja vágyak keserű mellékíze, és a *Doom* méltó lesz régi nagy híréhez. Vigyázzuk fiataljainkat, hogy boldogan legyenek agresszívak!



Honnan van a pénz?

ELMARAD A CSÖD?

Néhány héttel azután, hogy kellemetlen részletek kerültek napvilágra a Yerli fivérek alapította cég pénzügyi helyzetét illetően, hivatalos közleményben olvashattunk arról, hogy egy gyors tőkeinjekciónak hála mindenkit ki tudtak fizetni. Ugyan nem erősítették meg, de szinte biztos, hogy a Koch Media áll a mentőcsomag hátterében, amely meg-

vásárolta a *Homefront*-jogokat, és átköltöztette a második rész fejlesztőit a frissen alapított Dambusters stúdióba. A Cryteknél marad a *Warface*, az *Arena of Fate* és a *Hunt*. Utóbbi a frankfurti stúdió vette át, hogy az austini kollégák minden idejüket a CryEngine amerikai licenccülgyleteinek technikai támogatására fordíthassák.



HA TE MONDOD

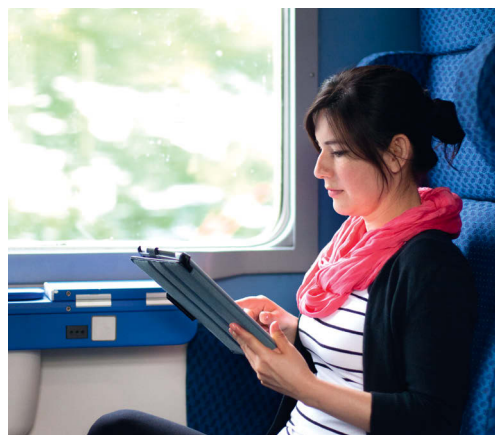
Cevat Yerli társalapító, Crytek: „A Koch Mediával kötött stratégiai jelentőségű üzletnek hála nem kell feladnunk ambiciózus álmainkat a Crytek jövőjét illetően, amely nem más, mint hogy online kladóvá váljunk.”



DIGITALSTAND
www.digitalstand.hu

OLVASSON VELÜNK

DIGITÁLIS ÚJSÁGOT!



GYORSAN, KÉNYELMESEN, KEDVEZŐ ÁRON!



WWW.DIGITALSTAND.HU

Előzetes

XBOX ONE MEGJELENÉS



Yusuf Mehdi



Phil Spencer



E3 2014



INFO

Gyártó: Microsoft
Ár: 129 990 Ft/
159 990 Ft
Web: xbox.com/xboxone

Specifikációk:

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

Magyarországnak szeretettel

XBOX ONE

EZT IS MEGÉRTÜK; MÉG HA CSAK A MÁSODIK HULLÁMBAN IS, DE 28 MÁSIK ORSZÁGGAL EGYÜTT SZEPTEMBER 5-ÉVEL HIVATALOSAN MAGYARORSZÁGRA ÉRKEZIK AZ XBOX ONE. Na nem mintha nem lehetett volna eddig is megvásárolni az import árú, csak épp a garanciát nem lehetett idehaza érvényesíteni. Ugyanakkor a LIVE-hoz magyar felhasználói fiókkal is hozzá tudunk férni, tehát még ha kissé körülményesen is, de működött a dolog. Mindez néhány hét múlva meg-

változik, de lássuk, miként is jutott el idáig a Microsoft harmadik konzolja. A tavaly májusi bejelentés finoman szólva sokkolta a korosodó Xbox 360 lecserélését váró játékosokat, ugyanis a Kinectet mindenáron forszírozó Don Mattrick olyan konzolról rántotta le a leplet, amelyik a hivatalos kommunikáció szerint otthonunk szórakoztatóközpontja kíván lenni, és mellesleg játékokat is futtat majd. Ráadásul olyan vitatott – egyesek szerint előremutató, mások szerint abszurd – korlátozókat szabott, mint az állandó inter-

netkapcsolat szükségessége, a játékok online aktiválása. A túlnyomórészt negatív visszhang a koncepció újragondolására készítette az Xbox-divíziót, így már az első bekapcsoláskor kötelező frissítést követően bármikor lehúzhattuk a készüléket köldökzsinórjáról, játékaikat nyugodtan kölcsönadhattuk, elajándékozhattuk, de akár el is adhattuk, sőt még a folyton leskelődő mozgásérzékelőt is ki lehetett kapcsolni. Mattrick távozásával egy új – részben a kényszerűség szülte – korszak

köszöntött be az Xbox háza táján. Elindult a Games with Gold promóció, és mindennaposá vált a játékosokkal folytatott kommunikáció, amiből a későbbi vezető, Phil Spencer is kivette részét. Színre lépése gyökeres változásokat hozott, amelyek közül eddig a legnagyobb visszhangot az váltotta ki, hogy idén júniustól már Kinect 2.0 nélkül is megvásárolható az Xbox One. Végül a cég E3-on mutatott játékoscentrikus magatartása tette fel a koronát a Spencer-éra első néhány hónapjára.

TÉVÉ, SPORT, CALL OF DUTY

Nem a jó értelemben emlékezetes prezentáción ismertette meg a Microsoft az Xbox One-t 2013. május 21-én a nagyvilággal. Túl nagy figyelmet kapott a sport, valamint a különböző tévés szolgáltatások a videojátékok rovására.

E3 2014

Az utóbbi években tapasztalattal ellentétben az ideai másfél órás bemutató csak és kizárólag a játékokról szólt. Egyetlen egyszer sem hangzott el a tévé szó, mi pedig elégedetten vettük tudomásul a változásokat.

VEZÉRCSERE

Másfél hónappal később távozott az Xbox divízió éléről Don Mattrick, helyére idén márciusban Phil Spencert neveztek ki, aki már az átmenet hónapjai alatt is ellátta a részleg operatív irányításával járó teendőket.

Csatlakozás
két HDMI- és három USB 3.0 port, digitális audiokimenet, nagy teljesítményű Wi-Fi-adapter

Ház
112 milliméteres ventilátora okolható a viszonylag nagy méretért, cserébe szinte semmilyen zúgást nem hallani, és nem is melegszik túl



MIT REJTT A DOBOZ?

Az Xbox One hardveres képességeit illetően alighanem már mindent elmondtunk tavaly novemberi bemutatkozása alkalmával. Elődjét magától értetődően felülmúlja, ám legfőbb riválisával szemben többször is alulmarad hol felbontás, hol képfrissítés tekintetében, olykor pedig mindkét fronton egyszerre. Optimistábbak szerint a Kinect elhagyásával felszabadult erőforrások és a DirectX 12 révén közelebb kerül majd a PS4-hez, ám ennek ellentmondó szakértői véleményekkel is találkozunk. Havonta érkező rendszerfrissítéseinek hála ma már számos olyan kényelmi funkció bekerült, amit joggal hiányoltak a felhasználók. Példának okáért külső merevlemezzel bővíthető a nagymé-

retű játékoknak köszönhetően hamar szükségessé váló tárolókapacitás. Javult a Kinect 2.0 mozgáskövetése, és ritkábban érte félre a hangutasításokat. Egyebek mellett a gameplay rögzítése, szerkesztése és megosztása is egyszerűbbé vált.

TÖBB TARTALMAT A MAGYAROKNAKI

Ami a tartalomszolgáltatást illeti, a magyar LIVE nemcsak az amerikai, de a nyugat-európai országok kínálatához képest is jelentős lemaradásban van. Igaz ugyan, hogy nemrégiben nálunk is elindult a GoPro csatorna, de azért ez még kevés a boldogsághoz. Hivatalos megerősítés híján ugyanis még mindig csak pletyka szintjén be-

szélhetünk a Huluhoz és a Netflixhez hasonló szolgáltatások integrációjáról, pedig most különösen jól járnánk velük, hiszen júliustól külön előfizetési díj kiperkálása nélkül is igénybe veheti minden goldos felhasználó. Hasonlóképpen alaptartozék az Xbox Fitness alkalmazás is, ami a Kinect 2.0-val együtt alkalmazva jól jöhet mindenkinek, akinek se pénze, se ideje, se önbizalma edzőtermet látogatni.

Apropó Gold: az eredetileg Xbox 360-on elrajtolt promóciót harmadik hónapja már, hogy Xbox One-ra is kiterjesztették, mialatt olyan játékok kerültek digitális könyvtárunkba, mint a *Halo: Spartan Assault*, a *Max: The Curse of Brotherhood*, a *Guacamelee! Super Turbo Championship Edition*

vagy legutóbb a *Crimson Dragon* és a *Strike Suit Zero*. Akad azonban egy lényeges különbség a két konzol között: míg X360-on Gold előfizetésünk lejártá után is megtarthatjuk a játékokat, addig XO-n csak annak meghosszabbításával férhetünk ismét hozzájuk.

Érdekes még azt is megjegyezni, hogy kizárólag Xbox One-on lesz elérhető az EA Access nevű kezdeményezés, minek keretében havi kb. 1200 forintért az Electronic Arts meghatározott címeivel játszhatunk korlátlanul, kedvezményt kapunk digitális vásárlásaink alkalmával, és előbb férünk hozzá demókhoz, bétákhoz, sőt a frissen megjelent játékokhoz is, mint mások.



Kontroller
süllyesztett elemtartó, energiatakarékos működés, rezgőmotorokkal szerelt ravaszok a jobb élményért



Kinect 2.0
immár sötétben is érzékel, méri a szívverésünket, felismeri érzelmeinket, egyszerre hat személyt képes kezelni

EZEKKEKEL JÁTSZOTTUNK MÁR

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG



INFO

Erősen megosztó darabja a sorozatnak a marginalizált modern szálnak köszönhetően, no meg annak, hogy a főhős magáról tesz a templomos-assassin konfliktusra, inkább vagyont szerezne és kalózköztestársaságot teremtene. A hajózás öröme, a legénység nótái, a szigonyvetés és a bűvárkodás viszont minden vélt vagy valós hiányosságáért kárpótol.

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
PEGI **18+**
GameStar **2013/11**

BATTLEFIELD 4



INFO

Első a Frostbite 3 motorra felhúzott játékok sorában, a szó szoros értelmében vett modern katonai lövöldé, melynek egyjátékos módja túlzottan is a rivális CoD-ra akar hasonlítani. A varázslat inkább a fajsúlyosabb multiplayerben működik, legalábbis azokban a rövid időszakokban, amikor nem borítja fel egy frissen érkezett DLC a kényes játékegyensúlyt. Türelem kell hozzá.

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **EA DICE**
PEGI **18+**
GameStar **2013/11**

CALL OF DUTY: GHOSTS

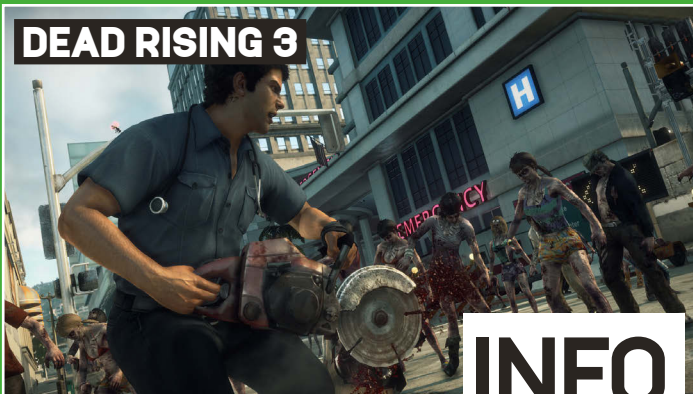


INFO

Három rész után szakított az Infinity Ward a *Modern Warfare* sorozattal, és egy olyan konfliktus gondolatával játszott el, amelyben az Egyesült Államok vert helyzetből próbál felállni. Az elbaltázott marketingnek hála, mindenkinek a kutya és hal MI jut eszébe róla, holott multiban még mindig szórakoztató, akár barátainkat löjük halomra, akár a rusnya földönkívülieket.

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Infinity Ward**
PEGI **18+**
GameStar **2013/11**

DEAD RISING 3



INFO

Kinect- és SmartGlass-támogatással rohantak le bennünket a zombik tavaly november végén. Az emberiség egyetlen reménye a kaliforniai Los Perdidosban robotoló Nick Ramos volt. Spanyolajkú autószerelőként vágott rendet gyalogosan, gépiárművel, számos esetben felfegyverkezve az élőhalottmenetben, miközben még egy dominát is alaposan megleckéztetett.

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Capcom Vancouver**
PEGI **18+**
GameStar **N/A**

FIFA 14



INFO

Az új Ignite motornak hála még sosem volt ennyire látványos és valóságos a labdarúgás a nappaliban. 33 liga mintegy 600 klubcsapatának 16 ezernél is több játékosa szerepel a kínálatban, ráadásul az előző részben debütált Ultimate Team játékmód Xbox-exkluzív Legends változatában olyan legendákkal futballozhatunk, mint Pelé, Ruud Gullit vagy Gary Lineker.

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **EA Canada**
PEGI **3+**
GameStar **2013/12**

FORZA MOTORSPORT 5



INFO

Az alapjátékban félszáz autógyártó kereken kétszáz verődját találjuk meg, amelyeket tizenhét ismert versenypályán hajthatunk szét. Elődjénél szebb és jobb, de tartalom tekintetében elmarad tőle. Ezt csak részben orvosolják az ingyenesen kiadott további pályák, amíg az újabb autócsmagokért már fizetni kell. Jó húzás volt a Drivatar, ám a mikrotranszakciót túlzásnak érezzük.

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Turn 10 Studios**
PEGI **3+**
GameStar **2013/12**



PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE

INFO

Modern köntösbe öltözött a népszerű tower defense játék, így már multiplayer TPS-ként is megállja a helyét. Számos játékmódja között jó eséllyel megtalálják a nekik megfelelőt mind a kompetitív, mind a kooperatív lövöldözést preferáló játékosok. Az pedig külön öröm, hogy nem muszáj a zöldegek mellett lánzsát tömnünk, nyugodtan beállhatunk a veteményest ostromló zombik közé is.

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **PopCap Games**
PEGI **7+**
GameStar **2014/05**



RYSE: SON OF ROME

INFO

Egyike a valaha megjelent leglátványosabb akciójátékoknak, ami egyrészt sikerrel demonstrálja a negyedik generációs CryEngine képességeit, másfelől viszont néhány megkérdőjelezhető dizájneri döntésnek hála képtelen kiaknázni a római centurio bosszúirtótevében rejlő potenciált. Azért az akvadukt tetején vívott harc vagy az erdei kaland rendesen karmol.

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Crytek Frankfurt**
PEGI **18+**
GameStar **2013/12**



THIEF

INFO

A kultikus saját szemszögű lopakodós játék rebootja évszázadokkal az eredeti trológia eseményeit követően játszódik, tehát elmondhatjuk, hogy egy másik Várost és egy másik Garrettet kaptunk, miközben a kihívást leegyszerűsítő elemek is bekerültek a szériával most ismerkedő játékosgeneráció kedvéért. Szerencsére minden segítség kikapcsolható az autentikus *Thief* élmény érdekében.

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Eidos Montreal**
Megjelenés **2012**
PEGI **16+**
GameStar **2014/02**



TITANFALL

INFO

Számtalan díjat nyert a *Medal of Honor* és *Call of Duty* játékok kiöltőinek legfrissebb multiplayer lövöldéje, melyben puhatestű gyalogként parkourmutatványokkal szedjük a lábunkat, ha feltűnik a színen egy ellenséges titán. Persze a harctéri lépegetőknek is megvan a gyenge pontja. Egyedi vonása még a multiba ágyazott kampány, és hogy NPC-k rohagnának a térképeken.

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Respawn Entertainment**
PEGI **16+**
GameStar **2014/03**

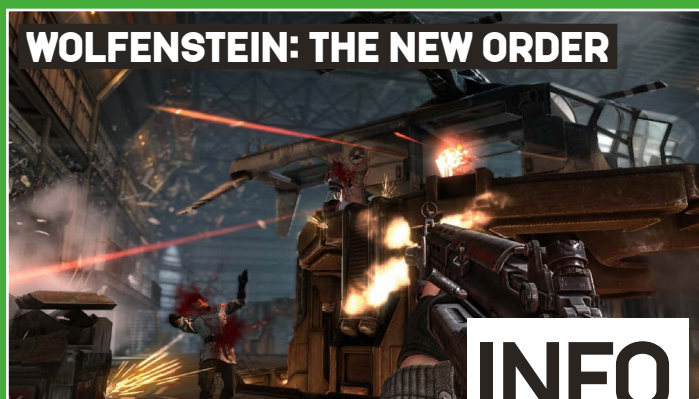


WATCH DOGS

INFO

Az év legjobban várt játékával szemben talán túlzottan is hatalmas elvárásokat támasztottunk, aminek képtelenség lett volna megfelelni. Nem is sikerült minden tekintetben, de így is lenyűgöző élmény Chicago őrangyalának szerepében tetszelegve bepillantani az emberek legféltettebb titkaiba. A tartalomra nem lehet panasz, maximalisták száz óráit is belepakolhatnak

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
PEGI **18+**
GameStar **2014/06**



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

INFO

Talán a legkellemesebb meglepetés idén a *Return to Castle Wolfenstein*, valamint a 2009-es *Wolfenstein* cselekményéhez ezer szállal kapcsolódó *New Order* bemutatkozása. Sikeresen csempészte vissza a régisulis lövöldék zsigeri élményét mindennapjainkba, és rittyentt olyan egyjátékos kampányt B.J. Blazkowicz köré, hogy megemeljük kalapunk. A multi azért hiányzik.

Kiadó **Bethesda Softworks**
Fejlesztő **MachineGames**
PEGI **18+**
GameStar **2014/06**

TOVÁBBI CÍMEK

Killer Instinct: Season One
Kinect Sports Rivals
Metal Gear Solid V:
Ground Zeroes

(GameStar N/A)
(GameStar N/A)
(GameStar 2014/04)

Murdered: Soul Suspect
NBA 2K14
Need for Speed: Rivals
Skylanders: Swap Force

(GameStar 2014/06)
(GameStar 2013/12)
(GameStar 2013/12)
(GameStar N/A)

Sniper Elite III
Trials Fusion
Zoo Tycoon

(GameStar 2104/07)
(GameStar 2014/05)
(GameStar 2013/12)

ASSASSIN'S CREED UNITY



INFO

Két év kihagyás után ismét Európába költözik az asszassinok és a templomosok szappanoperába illő háborúja. A forradalmi hangulatú Párizs utcái és háztetői szolgálnak majd a négyfős kooperatív mókával nyíltan kokettáló kampány otthonául. A Ubisoftt egyszerre ír történelmet és csinál forradalmat, mi pedig az első sorból nézzük végig az előadást.

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Megjelenés **2014. október 28.**
PEGI **18+**

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE



INFO

Ha a *Dead Space* trilógia első részén edződött veteránok *Call of Duty* készítésére adják a fejüket, abból csakis valami jó dolog süllhet ki. Például egy jövőbeli konfliktust feldolgozó, a módjával adagolt rendszerkritikától vissza nem riadó egyszemélyes kampány. Sőt, mire ezeket a sorokat olvassátok, már a többjátékos módról is lerántották a leplet.

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Sledgehammer Games**
Megjelenés **2014. november 4.**
PEGI **18+**

FAR CRY 4



INFO

Dzsungelharcosból hegyivadásszá nevel bennünket a Ubisoftt nyitott világú lövöldéje. Lövöldözés elefánthátról, száguldozás tuktukkal, bromantikus pillanatok egy örült hadúrral összezárva, valamint a Himalája hegycsúcsainak festői vonulata, ameddig csak a szem ellát. A kampányba integrált kooperatív játékmódot említettem már?

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Megjelenés **2014. november 18.**
PEGI **18+**

FORZA HORIZON 2



INFO

Az első részből megismert Horizon Festival Európába költözik, egészen pontosan Olaszország északi és Franciaország déli részére, így többek között Provence, Toszkána és a Côte d'Azur utcáin léphetjük túl az érvényben lévő sebességkorlátozást a kétszáznál is több járgány valamelyikével. Köztük olyan csodákkal, mint a Lamborghini Huracán LP610-4.

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Playground Games**
Megjelenés **2014. szeptember 30.**
PEGI **3+**

HALO: MASTER CHIEF COLLECTION



INFO

Több mint negyven órányi, vadonatúj, átvezetővel összekötött, megszokás nélkül végigjátszható kampányt és száznál is több multiplayer térképet tartalmaz az imponáns csomag. Garantált 1080p/60 fps, grafikailag felüljított első és második rész, sir Ridley Scott felügyelte élőszereplős minisorozat és *Halo 5 Guardians* bétameghívó. Mi kell még?

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **343 Industries**
Megjelenés **2014. november 14.**
PEGI **16+**

SUNSET OVERDRIVE



INFO

Spyro, *Ratchet & Clank*, *Resistance*. A PlayStation három kultikus sorozatát indította útjára az a csapat, amelyik energiaitaltól megvadult fiatalokat szabadított a gyanútlan játékosokra. Agyament fegyverek és még örültebb halálnemek, valamint egy kaotikus többjátékos mód vár arra, aki át meri lépni a szabadon bebarangolható Sunset City határát.

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Insomniac Games**
Megjelenés **2014. október 31.**
PEGI **16+**

METRO REDUX (2014.08.29.)

PROJECT SPARK (2014.10.07.)

LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM (2014.11.11.)

SHERLOCK HOLMES: CRIMES & PUNISHMENTS (2014.09.02.)

NBA 2K15 (2014.10.07.)

GRAND THEFT AUTO V (2014.11.14.)

DESTINY (2014.09.09.)

FIFA 15 (2014.09.25.)

ALIEN ISOLATION (2014.10.10.)

THE CREW (2014.11.14.)

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR (2014.09.30.)

SKYLANDERS: TRAP TEAM (2014.10.10.)

DRAGON AGE: INQUISITION (2014.11.21.)

EGY VEZETŐ IS JÁTSZHAT NÉHA



Bábel Gabriella, a Microsoft Magyarország lakossági üzletág igazgatója

GameStar: Most már tényleg csak néhány hét van hátra, és szeptember 5-én hivatalosan is kapható lesz Magyarországon az Xbox One. Miért kellett erre majd' egy évet várniuk?

Bábel Gabriella: Egy konzol bevezetése egy adott ország piacára összetett feladat. Rengeteg tennivalónk van addig, amíg végül az üzletek polcaira kerül egy új termék. Fel kell készítenünk a teljes hazai partnerhálózatunkat a disztribútoroktól kezdve minden egyes eladóig, akik utána a vásárlókkal találkoznak. Számos képzést, tréninget, demókat tartanak kollégáim, hogy mindenki megismerhesse az új konzolt, mielőtt megkezdődik az értékesítés. Fel kell készíteni az üzleteket, hogy méltó körülmények között jelenhessen meg a termék az áruházak polcain. Karbantartani, fejleszteni kell az Xbox Live szolgáltatást, magyarázni kell a termékek csomagolásán a feliratokat, fel kell készíteni az ügyfélszolgálatot, a terméktámogatásnál dolgozó kollégákat az új termék érkezésére – egy szóval rengeteg dolog történik a háttérben, minden természetesen a vásárlók kényelme és magas szintű kiszolgálása érdekében.

GS: Mivel készültök a hazai premierre?

BG: Kétféle előrendelői ajánlatot jelentettünk be a nyáron, de ezek (egy Kinect és egy Kinect nélküli csomag) mellett a karácsonyi szezonban még több más szuper ajánlatunk is lesz, de sajnos többet nem árulhatok el jelenleg. Célunk, hogy különféle akcióinkkal bizonyítsuk, valóban az Xbox One – kiegészülve annak online felületével, az Xbox LIVE-val – a legjobb platform, ahol a legtöbb nagyszerű játék elérhető számotokra.

GS: Részben a csúszás miatt tetemes előnyre tett szert a PlayStation 4. Mi a véleményed a rivális konzolról?

BG: Persze több érem van az Xbox One mellett, de el kell ismernem, hogy a PS4 egy nagyszerű konzol, remek játékokkal. Úgy vélem, nagyon szerencsések azok a játékosok, akik egy olyan korban élnek, ahol ilyen szuper eszközök közül válogathatnak. Persze azoknak a legjobb, akik mindkét konzolt megengedhetik maguknak, hiszen mindkét platformon kihagyhatatlan játékok fognak megjelenni a következő években.

GS: Egyesek már most lefutottak tartják a versenyt, mert még az Egyesült Államokban is jobb számokat produkál a PS4. Ledolgozatónak tartod a hátrányt? Miben nyújthat többet vagy mást az Xbox One a felhasználóknak?

BG: Gratulálunk a Sony-nak az eredményeihez, de magabiztosak vagyunk a jövővel kapcsolatban. Nem neveznénk az első év végén lefutottnak, illetve nem is mernénk értékelni egy olyan versenyt, amelyről még nem tudjuk, pontosan meddig fog tartani. Aláhúznám, hogy mi kevesebb (13) országban értük el ezt az eredményt, és így is több, mint ötmillió Xbox One konzolt értékesítettünk. Valamint sokkal erősebb volt az Xbox One megjelenést követő első fél éve, mint anno az Xbox 360 konzolé. Javaslom, térjünk vissza erre a kérdésre egy év múlva, hiszen idén szeptemberben újabb 29 országban indítjuk útjára a terméket és szolgáltatásait, köztük olyan hatalmas és erős piacokkal, mint Kína vagy Oroszország.

Hogy mivel nyújt többet a mi konzolunk? A Kinectnek köszönhetően az Xbox One nemcsak a hardcore játékosoknak, hanem a gyermekes családoknak vagy a casual játékosoknak is jó választás lehet. A PC-k, táblagépek és a Windows telefonok után már konzolon is elérhető a Skype alkalmazás, ami a televízióra kötve a Kinect HD-kamerájának és autofókuszának köszönhetően sokkal teljesebb élményt nyújt.

A OneDrive felhőalapú tárhelyszolgáltatás – ami videó, fotó egyetemes könyvtára – mellett az Xbox Live-ról számos ingyenesen letölthető alkalmazással tehető még sokoldalúbbá az Xbox One. Végezetül a továbbfejlesztett vezérlék nélküli kontrollert tudnám kiemelni, amely számomra mérete és ergonómiája miatt jóval kényelmesebb, mint a piacon elérhető többi hasonló termék.

GS: Azt már tudjuk, hogy csomagtól függően Forza Motorsport 5-öt és/vagy FIFA 15-öt, illetve Dance Central: Spotlightot kapnak az előrendelők. Lesznek még hasonló promóciók az év hátralévő részében? Milyen bundle-ök közül választhatnak majd a vásárlók?

BG: Természetesen remek ajánlataink lesznek a jövőben is. Partnereinkkel folyamatosan azon dolgozunk, hogy az év minden szakaszában folyamatosan, több kedvező áron elérhető és aktuális játékokat tartalmazó csomag legyen elérhető az üzletekben.

GS: Minden eddig megjelent Xbox One-játék megvásárolható lesz nálunk is szeptembertől?

BG: Igen, a játékok teljes választéka elérhető most is és a jövőben is.

GS: Melyek azok a címek, amelyekről sokat vártok a közeljövőben?

BG: Halo: The Master Chief Collection egy kihagyhatatlan ajánlat ezért ezzel kezdem a felsorolást. A Halo soro-

zat játékaiból már több mint 60 millió példányt értékesítettünk, így nincsenek kétségeim ezzel a játékkal kapcsolatban. Nagyon kíváncsian várjuk a Ratchet and Clank és a Resistance című játékokkal már bizonyított fejlesztőcsapat új játékának, a Sunset Overdrive megjelenését, mert ez egy teljesen újszerű játék lesz, bízunk benne, hogy jó fogadtatásban részesül. A Forza Horizon második része is biztosan nagyon népszerű lesz, hiszen a Forza sorozat a napjainkban elérhető legjobb autós széria. Kinect-tulajdonosoknak és kisebb gyerekes családoknak a magyar szinkronnal és felirattal érkező Kinect Sports Rivalst tudom ajánlani, valamint a Dance Central című táncjátékunk legújabb részét, amely Spotlight alcímmel fog megjelenni. Az Ori and the Blind Forest is egy teljesen új cím lesz, ezt inkább egy animációs filmhez tudnám hasonlítani, amely megmutatja, hogy milyen művészi és kreatív potenciál van a videojáték-fejlesztésben. A fentiek mellett sorozatosan érkeznek az Xbox LIVE-on elérhető Arcade játékok és a partnereink gondozásában megjelenő blockbuster címek, úgymint FIFA 15, CoD, AC, BF, Destiny, GTA V... nem is sorolom tovább, a lényeg, hogy idén is bőven lesz mivel játszunk.

GS: Milyen visszajelzéseket kaptatok azoktól a felhasználóktól, akik nem akarták kivárni a hivatalos premiert? Ha gondjuk akadt, fordulhattak hozzátok segítségért?

BG: Számunkra a legfontosabb visszajelzés az volt, hogy bármilyen reklámkampány és marketingtevékenység nélkül is rengetegen megvették az Xbox One konzolt, és azóta is gond nélkül használják. Természetesen mindenkinek igyekeztünk megválaszolni a felmerülő kérdéseit, mind Facebook-oldalunkon, mind telefonos ügyfélszolgálatunkon keresztül, de nem tudok problémás esetekről beszámolni neked.

GS: Xbox 360-on a Microsoft kiadásában megjelent játékok jelentős hányada honosított formában került forgalomba. Tervezitek folytatni ezt a gyakorlatot az Xbox One válogatott címeivel is?

BG: Igen. Az első ilyen játék a magyar szinkronnal és felirattal megjelenő Kinect Sport Rivals lesz, hiszen a visszajelzések alapján leginkább az ilyen típusú, családi játékoknál van erre igény. Partnereink és mi is törekszünk arra, hogy egyre több honosított játék legyen elérhető. Azonban szem előtt kell tartanunk az üzleti realitásokat is, hiszen nagyon magas költségekkel jár egy játékszoftver magyarítása.

GS: Milyen új alkalmazásokkal és szolgáltatásokkal bővíti a magyar LIVE a közeljövőben?

BG: A LIVE szolgáltatás az, ami igazán megkülönböztet minket mindenki másától. Hatalmas ereje van, hiszen egy átlag játékos napi öt órát tölt el a LIVE-ra bejelentkezve. Ahogy az elmúlt években, úgy a jövőben is tovább bővítjük a LIVE-os tartalmak és szolgáltatások körét. De sajnós jelen pillanatban nem árulhatok el konkrét részleteket erről. Folyamatosan figyeljük a kommenteket, és a szerveink „látják”, hogy mik a legnépszerűbb trendek, és ezeket az adatokat, vásárlói visszajelzéseket figyelembe véve fogjuk bővíteni a kínálatot.

GS: Ne feledkezzünk meg az Xbox 360-ról sem. Előreláthatóan meddig számíthatunk még a lassan tízéves konzol támogatására?

BG: Pontos évszámot nem tudok mondani, de több évig támogatni fogjuk az Xbox 360 konzolt, és folyamatosan jönnek még az új játékok is. Nagyon büszkék vagyunk erre a platformra, hiszen 49 országban 84 millió Xbox 360 konzol van a háztartásokban. Tudom, hogy ez egy gyakran ismételt kérdés, de a fenti adatok ismerete mellett szerintem kötelességünk, egyben világos üzleti érdeklünk is, hogy még sokáig ne engedjük el a 360-felhasználók kezét. Számos játék és új alkalmazás is érkezik a közeljövőben mindkét platformunkra, ilyenek például a Borderlands: The Pre-Sequel, a Forza Horizon 2, a Project Spark vagy a Magic 2015 – Duels of the Planeswalkers is.

GS: Úgy tudom, te magad is szokatlan játszani. Melyik új címet várod most a legjobban?

BG: A Kinect Sports Rivalst, mert nagyon várom már, hogy magyarul beszéljen hozzám a konzol, biztosan sikert fogok vele aratni fiatalabb családtagjaim körében is. A másik nagy kedvencem a Forza Horizon 2 lesz, mert imádom vezetni ezeket az álamutókat. Illetve várom, hogy kipróbálhassam magam a Halo multijában, immár az Xbox One konzolon, de sajnos a LIVE-on nem kegyelmeznek a profi Halo-játékosok a magamfajtának, így először alaposan ki kell képeznem magam a single kampányban.

GS: Üzensz valamit a GameStar olvasóinak?

BG: Magyarországon megjelenése óta az Xbox 360 a piacvezető játékkonzol, ezért biztos alapokra építkezünk az Xbox One megjelenése alkalmából. Ezért is köszönjük az eddigi bizalmat a GameStar olvasóinak! Játzatok sokat, mi mindent megteszünk, hogy minél jobb szolgáltatásokat és árakat kínálhassunk számotokra. És ne feledjétek: play hard, work easy!

Előzetes
VARSÓBAN JÁRT A 2K GAMES



Megnéztük a civilizáció
evolúciójának határvidékét

VARSÓBAN JÁRT A 2K GAMES

NAGYJÁBÓL AZ ELSŐ
HANDS-ONOM ÓTA AM-
BIVALENS ÉRZÉSEKSEL

**VISELTÉTEK A PRÓBAVERZSI-
ÓK IRÁNT.** Egyrészt nagyon is alkalmas lehet arra egy félkész játék, hogy kiábrándítsa magából az embert, aki aztán soha többé nem akar a közelébe menni. Másfelől viszont akár oly mértékben rákattanhatunk, hogy utána Clark Kentet megszégyenítő módon szemüveget lekapva, esetleg eddig nem használt idegen nyelven vartyogva próbálkozzunk ismét hozzáférni a drágasághoz. True story. Persze a szervezők sem hülyék, átlátják az ő szitán, és csak örülnek annak, ha felfedezik a lelkesedést a sajtómunkás orcáján. Ahogy az enyémen is. Attól a pillanattól kezdve ott trónolt az ábrázatomon, hogy felszállt a lengyel fővárosba tartó járat.

VARSÓ NYÁRON

Először még arra gondoltam, hogy időhúzásként – és persze Mocsytól újabb oldalpénzeket kicsikarva – útikönyvet rittyentek kezdők számára,

de azzal csak elrontanám a felfedezni vágyók örömet. Legyen elég annyi, hogy Varsó számos tekintetben hasonlít Budapestre, az árak picivel magasabbak ugyan, de cserébe ott sem beszélnek nagyon más nyelven a helyiek a sajtójukon kívül. Ennek volt köszönhető, hogy nekem kellett elkalauzolni egy távol-keleti fiatalembert a számomra is ismeretlen városban. Vak vezetett világtalant, de mindketten célhoz értünk.

Mivel a július 22-én lebonyolított rendezvényt a 2K Games regionális disztribútora, az idehaza is tevékeny Cenega szervezte, a mintegy száz lengyel mellett fél tucat cseh, egy maroknyi szlovák és egy szem magyar újságíró gyűlt össze a Michelin-csillagos belvárosi Winosfera műintézményben. Talán nem volt ördögtől való gondolat azt feltételezni, hogy a zsurnaliszták beszélnek, vagy legalább értik az angolt, de amikor kiderült, hogy a másfél órára tervezett prezentációt tolmács kíséri, akkor esett csak le, hogy a kérdéseimre miért volt bárgyú mosoly a leggyakoribb válasz.

TEGYÜK ÖSSZE A 2K-NKAT, MERT...

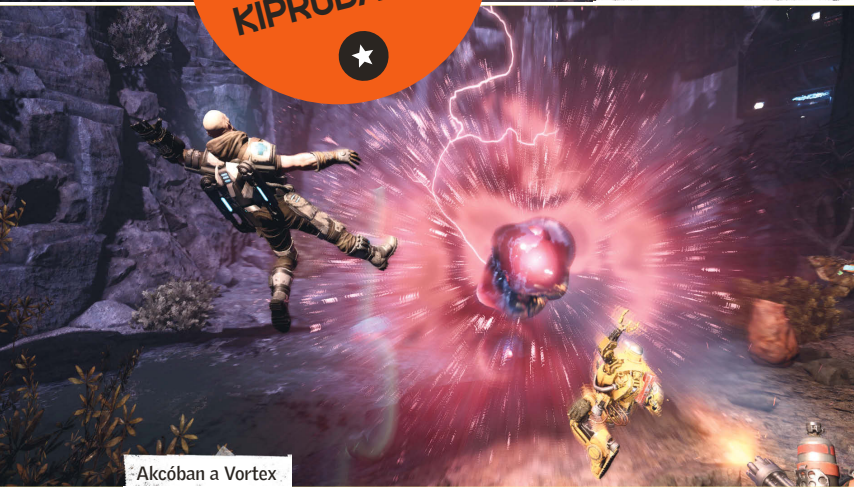
Ilyen impozáns felhozattalal még sosem vágtunk neki üzleti negyedévnek – indította beszédét a nap legbájosabb előadója, Erica Denning. Nem kevesebb, mint öt tripla-A kategóriás játékkal lépnek piacra október elejétől december végéig. A sort az NBA 2K15 nyitja, amit ezúttal PC-re is ugyanazokkal a feature-ökkel kapunk meg, amelyeket eddig csak a konzolos változatok mondhattak a magukénekké, mégpedig a lenyűgöző új motorba csomagolva. Dobozáról Kevin Durant, a néhai Seattle SuperSonics örökebe lépett Oklahoma City Thunder huszonöt éves játékososa mosolyog majd ránk. Ennél számomra nagyobb jelentőséggel bír, hogy megmarad, sőt huszonöt résztvevőre bővül a tavaly debütált Euroliga. Magyar klubcsapatot sajnos továbbra sem találunk a játékokban, holott én is ugyanolyan szívesen alkottam volna egymagamban lelkesen tapsoló és ujjongó tömeget, mint a lengyel kollégák, amikor kiderült, hogy a tavalyi bajnok Zelona Góra bekerült a huszonötbe.

Mivel nem megjelenési sorrendben haladt a prezentáció, a THQ csődje után megszerzett WWE következett, amely most először debütál Xbox One és PlayStation 4 konzolokon. Látszott is a különbség a karaktermodellek részletességét bemutató techdemón. Mivel PC-n sosem volt nagy hagyománya a pankrációnak, s ezen idén sem kíván változtatni a kiadó, kénytelen lesz konzolt beengedni a lakásába az a játékos, aki a doboz képen feszítő John Cenát össze szeretné eresztetni a legendás Stinggel (nem az énekesssel, hanem a másikkal). Mielőtt azonban Erica és társai rátértek volna a kipróbálható játékok bemutatására, még végignézhettünk egy *Battleborn* trailert. A Gearbox játéka a 2015. április 1-jén kezdődő pénzügyi év folyamán lát majd napvilágot, és az FPS, valamint a MOBA stílusjegyeit kíséri meg összeházasítani. Kíváncsian várom, hogy díjnyertes csikó vagy fennmaradásra képtelen öszvér születik-e belőle. Most pedig nézzük meg, milyen állapotban voltak azok a játékok, amelyek miatt eredetileg repülőre ültem.

Chavalier



Ha assaultként szörnyet látsz, azonnal tapadj a tűzgombra



Akcóban a Vortex

A VAD

A második játszható szörnyként megismerem Kraken bioelektromos csapásokkal, valamint rettenetes csápjai suhintásával veri ki az életet a pórul járt vadászokból. Ráadásul repül.

Lightning Strike: Területre ható támadás sisterső villámcsapás formájában.

Banshee Mine: Megjőd egy bansheet, ami sikoltva üldözi a vadászokat, mielőtt öngyilkos merénylőként felrobbantaná saját magát.

Aftershock: Elektromos lökeshullámok veszik körbe a szörnyet néhány szívdobbanásnyi ideig, amelyek a hatókörükben tartózkodó vadászokat villámcsapásokkal sújtják.

Vortex: Nagy erejű energialabdacs; becsapódva leveri lábukról a vadászokat, miközben az életerejükből is lecsippent egy jelentős darabot.



Szigorúan tilos csapatársakkal etetni az állatokat

A szimmetria nem menő

EVOLVE

NEM ÁRULOK EL NAGY TITKOT, HA AZT MONDOM, AZ EVOLVE VOLT A VARSÓI RENDEZVÉNY SZTÁRJA.

Mindenki ezzel akart játszani – még az életmódmagazinoktól érkezett kolléganők is. Hosszú sor alakult ki, és kínos vagy sem, a közelben futó *Borderlands: The Pre-Sequel* elé többnyire csak azok ültek le, akik elunták a várakozást.

EMLÉKEZTETŐ

Daev egyszer már kellő alaposággal körüljárta a Turtle Rock következő nagy dobását a GameStar 2014/02-es számában, de röviden és tömören összefoglalnám, hogy pontosan mi is az *Evolve*. Nem másról van szó, mint hogy a csapat azt követően, hogy a múltban már két alkalommal is (*Counter-Strike*, *Left 4 Dead*) sikerrel megreformálta a többszemélyes lövöldék műfaját, harmadjára is szeretné ugyanezt véghezvinni. A játék tulajdonképpen a *Left 4 Dead* továbbgondolása, hiszen itt is négyen teszik össze, amijük van, mindössze azzal a lehe-

letnyi különbséggel, hogy a karakterek nem csupán kinézetükben térnek el egymástól, hanem mindenkinek megvan a maga testhezálló szerepe. A kasztosodás még nem újdonság (habár a trapper kaszt valóban eredeti ötlet), ellenben az, hogy a gépi ellenfelek mellett egy ötödik játékos is megnehezíti a többiek dolgát, már valóban újdí-tően hat.

Az *Evolve* lényege, hogy egy négyfős csapat előre leosztott szerepekhez (trapper, support, medic és assault) tartva magát le vadásszon egy magányos szörnyet, ami a meccs elején a legsebezhetőbb, ám ahogy magasabb fokára hág az evolúció lépcsőjén, úgy válik egyre veszedelmesebbé. Megjegyzem, alibi történet is társul a játékhoz, de olyannyira érdektelen (szörnyek gátolják a Shear bolygó kolonizálását, ezért ki kell irtani őket), hogy azt a tíz percet is felesleges volt ráfordítani, amíg kitalálták és papírra vetették. A játékmenet a lényeg, és az – daev után magam is megerősíthetem – tényleg rendben van.



INFO

Kiadó **2K Games**
Fejlesztő **Turtle Rock Studios**

Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**

Röviden Aszimmetrikus multiplayer FPS/TPS-hibrid, amelyben négyfős vadászcsapat kergeti a szintén játékos irányította szörnyet.

Megjelenés **2015. február**
PEGI **N/A**

A NYERŐ NÉGYES

Vendéglátóink figyelmességének köszönhetően első meccsomet angolul beszélő újságírók csapatának részeként játszhattam le, mégpedig assault, egészen pontosan a második négyes Hyde-ja szerepében, sebésznövelő perket választva. Őt ismeretlen (sajnos nem árulták el) konfigurációjú PC-n futott a játék, és szabadon választhattunk, hogy kontrollerral vagy egérrel és billentyűzettel játszunk. Jelenltem, mindkettő kifogástalanul működött, a szörnyek pedig olyan hatalmasak, hogy a célzáráségitéshez szokott játékosoknak sem esik majd nehezükre eltalálni őket. 1080p-ben futott az *Evolve* stabil 60 fps mellett, tehát a *Ryse: Son of Rome* alatt bemutatkozott negyedik generációs CryEngine kifogástalanul végezte a dolgát.

Az összecsapásnak a The Dam nevezetű térkép adott otthont. Ez egy na-

Előzetes

VARSÓBAN JÁRT A 2K GAMES



BUCKET, A SUPPORT

Flying surveillance/UAV: A robot feje eltávolítható és repülő kameraként nyugodtan használható a szörny felkutatására. A dolog hátulütője viszont, hogy Bucket ilyenkor mozgásképtelenné válik, és a többiek védelmére szorul.

Laser Guided Missile Launcher: Lassú tüzelésű fegyver, de cserébe nagyot sebez.

Flying Sentry Guns: MI vezérelte őrobotok, amelyek minden ellenséges célpontra lönek. Nem tesznek különbséget a szörny és a többi ragadozó között.

Cloaking Field: Rövid időre gyakorlatilag láthatatlanná teszi Bucketet és a közelében tartózkodó vadászokat.



HYDE, AZ ASSAULT

Minigun: Hyde alapfegyvere komoly tüzerővel rendelkezik, és sebzése sem elhanyagolható.

Fiamethrower: Veszélyesen közel kell férközni a szörnyhöz ahhoz, hogy lángba tudjuk borítani, de a napalm gyorsabban égeti át magát a páncélján, mint bármelyik másik fegyver.

Toxic Grenades: Visszavonulásunk fedezésére, de támadó céllal is használhatjuk ezt a gránátot, amely a szörny számára mérgező felhőbe burkol egy kisebb területet.

Personal Shield: Amíg kitart, az energiapajzs viseli el minden csapás következményét az assault helyett.

A VADÁSZOK

Az új négyesben megtalálható karakterek ugyanazt a szerepet töltik be, mint a még februárban bemutatott Griffin, Hank, Val és Markov. Fontos megjegyezni azonban, hogy ultimate képességüket leszámítva minden területen más eszközöket használnak céljuk elérése érdekében.



LAZARUS, A MEDIC

Silenced Sniper Rifle: Kisebbit sebez, mint Val puskája, ám a hangtompító miatt nehezebben tudja bemérni a szörny, hogy honnan érkezett a lövés.

Cloaking Device: A szörnyek elsődleges célpontjaként létfontosságú, hogy a lehető legtöbb ideig életben tartsuk a karaktert. Ennek pedig az a legjobb módja, ha nem látja őt az ellenfél.

The Lazarus Device: Kolléganőjével, Vallel ellentétben Lazarus nem gyógyítja közvetlenül társait, de ezzel az eszközzel képes visszahozni az életbe a padlóra került vadászokat.

Healing Burst: Megnöveli a közelben tartózkodó társak életerejét.



MAGGIE, A TRAPPER

Machine Pistol: A leányzó fegyvere alkalmas lehet arra, hogy megregulázzon pár kisebb ragadozót, de a szörny ellen egyértelműen kevés.

Harpoon Mine Launcher: Mini szigonypuskaként működő, a szörny mozgására automatikusan bekapcsoló aknákat helyezhetünk el stratégiailag fontos pontokon.

Daisy: A kézhez szokatott 400 fontos Trapjaw szaglása felülmúlja a vérebekét is. Engedjük el, és mutatja az utat a szörny felé.

Mobile Arena: Egy az egyben Griffin ultimate képessége. Meghatározott időre áthatolhatatlan energiaburkot hoz létre, ami fogva tart szörnyet, vadászt és minden más teremtményt.

gyobb nyitott tereket szinte teljesen nélkülöző kanyonvidék, amely kialakítása révén egyértelműen a szörnynek, jelen esetben a Krakennek kedvezett. Kerek harminc másodperc előnyt élvezett a szörnyet irányító játékos, aki azonnal nekilátott a fenevad tápolásának, így landolásunkat követően még körül sem sikerült igazán nézniük, amikor felvillant a képernyőn az üzenet, hogy már második szintű a Kraken. Több sem kellett a trappernek, azonnal nyomkeresésre fogta ölebét, mi pedig loholtunk a kutyaszzerű rondaság után, ahogy csak bírtunk. Mivel azonban az eb akkurátus pontossággal követte a Kraken útvonalát, végighaladva minden kitérőn és vargabetűn, ráadásul ennek megfelelően tette számunkra is láthatóvá a lábnyomokat, mindig egy lépéssel lemaradva nyargaltunk az időnként kisebb tisztássá szélesedő ösvényen. Mire egyáltalán megpillanthattuk a lovecrafti rémálomba illő csápos retentet, már egy teljesen kifejlett hármas szintű példány volt célpontunk. Innen szép nyerni – tartja a mondás. Nem kis szerencsénkre a Krakent irányító játékos az indokoltnál óvato-

sabb volt, és ahelyett, hogy nekünk rontott volna, folyton csak menekült. Igazából az jelentette a kihívást, hogy utolérjük, és addig egy helyben tartjuk, amíg az életcsíkja utolsó morzsáját is le nem daráljuk. Így is csak az utolsó perc lejárta előtt sikerült bevinni neki a kegyelemdőfést, pedig ha még kettőt csap a generátorba, ő nyer. Az ezt követő meccsek már izgalmasabbak voltak a vetésforgónak köszönhetően, megesezt, hogy a Kraken került ki győztesen a fogócskából. Ettől függetlenül első győzelem emlékére az assault karkötőt hordom.

EGYEDÜL, DE NEM ELVESZETEN

Teljesen más élményt nyújt egy olyan behemót irányítása, mint a Kraken. Kíváncsi lennék rá belső nézetből is, de egyelőre csak kívülről szemlélhetjük csápos, éjfekete kedvencünket. Egyébként már első szintű „nyomoroncként” is a vadászok főlé tornyosul, de ebben az állapotban meglehetősen sérülékeny. Mindazonáltal nem lehetetlen elkapni a vadászokat, csupán a többiektől elködör-

gó amatőrökkel kell elsőként végezni. Ha pedig teljes létszámú csapat állna velünk szemben, nem muszáj azonnal menekülőre fognunk. Második szintű szörnyként már kitart anynyi ideig a páncélunk, hogy végezzünk a medickel. Ő a legfontosabb, a többiek nem tudják visszafogni az életbe a már padlózott vadászokat. Akit nem sikerül feltámasztani, két percre kiesik a játékból. Szörnyként fejlődésünk előfeltétele az egészséges táplálkozás. Mivel a Shear szörnyei helyezkednek el a helyi táplálklánc csúcsán, a természetes ellenségek száma igen csekély. Igaz, kezdetben még nem érdemes belekötöni a testesebb ragadozóba, de később már ők is inkább kitérnek előlünk. A táplálkozás jelenti együttal az életerő és a páncél lassú visszatöltésének egyetlen módját is, tehát amikor csak módunkban áll, szakítsunk időt a nassolásra. Érdemes egyébként felhasználni a faunát oly módon, hogy a ragadozók felé csalogatjuk a gyanútlan vadászokat. Így azok kénytelenek lesznek megosztani figyelmüket és tűzerejüket. Ellenben tartsuk távol magunkat

a madárrajjoktól, amelyek döngő lépeteinktől megrettenve azonnal a magasba röppennek, ezzel elárulva pozíciónkat.

MIRE LESZ EZ ELÉG?

Eddig mindössze két vadásztársaságot és két szörnyet lepleztett le a Turtle Rock, de a játék producere elárulta, hogy három bestia szerepel majd az alapjátékban, és egy további negyedik az előrendelői DLC formájában készül már a bevetésre. Nem hiszem, hogy nagyon mellélövök, mikor azt feltételezem, hogy minden egyes szörny automatikusan magával hozza a saját vadászait, tehát tucatnyian lehetnek majd a végleges változatban. Egyébiránt ez hajszálpontosan megegyezik a tervezett térképek számával, amelyekből eddig csupán kettőt láthattunk: a dzsungelpályát, amin daev vadászott még az év elején és a kanyont, amelyiken jómagam. Mivel kaszton belül szabadon variálhatjuk a karaktereket, sokféle összetételben vágthatunk neki a vadászidénynek, ami azért kellő változatosságot feltételez.

Chavalier



INTERJÚ IAIN WILLOWSSZAL, A 2K GAMES PRODUCERÉVEL

ELMÉLKEDÉS AZ EVOLÚCIÓRÓL

GameStar: Milyen érzés együtt dolgozni a Turtle Rock srácaival?

Iain Willows: Egyszerűen fantasztikus. Elvégre arról a csapatról beszélünk, amelyik megalkotta a Left 4 Deadet, egy olyan játékot, amiről a mai napig beszélnek a játékosközösségen belül. Szeretik játszák. Számunkra (2K) óriási dolog, hogy a Turtle Rockkal dolgozhatunk. Ezek a srácok csinálták a Counter-Strike-ot is, szóval az, hogy az Evolve-ról szólt álmukat a 2K fedélzetén valószínűleg meg, csodálatos.

GS: Mi inspirálta a játékot?

IW: Az egész alapja a 4 vs. 1 ötlete. Ami azt illeti, ez már jóval azelőtt felmerült, hogy megszületett volna a Left 4 Dead. Egészen pontosan a két társalapító, Chris Ashton és Phil Robb fejéből pattant ki, akik szerettek volna egy különleges, aszimmetrikus élményt létrehozni, amelyben egy játékos alakítja a szörnyet, a többiek pedig csapatba verődve igyekeznek végezni vele.

GS: De miért vártak vele ilyen sokáig?

IW: Nem volt még elég érett a technológia. Persze kísérleteztek a Left 4 Dead bosszarcival, hogy milyen lenne, ha játékos irányítaná a bossokat.

GS: A prezentáció során utaltatok egy újabb szörnyre, amivel az előrendelőket jutalmaznátok. Hánynak jutott hely a végleges játékban?

IW: Amikor kiszállítottuk az Evolve-ot az üzletkebe, három szörnyet találtak majd a termékben, az előrendelőknél pedig egy negyedik is jár.

GS: Nem ez lesz az egyetlen DLC, ugye?

IW: Rengeteg lehetőséget látunk a játék bővítésére DLC-k útján.

GS: Egyébként az újabb szörnyek további vadászcsapatokat is jelentenek?

IW: Ezt nem áll módomban megerősíteni. Sajnos nem. (nevet)

GS: Az egyik kollégám még Londonban, az első bemutató alkalmával próbálta ki az Evolve-ot, ami azonnal lenyűgözte.

IW: Ennek őszintén örülök.

GS: Ellenben abbéli aggodalmát fejezte ki, hogy esetleg túl összetettnek találhatják az átlagos FPS-eken nevelkedett játékosok.

IW: Miért találta komplexnek?

GS: Nos...

IW: Várj, hadd válaszoljak meg a kérdést. Összetett lenne? Nem biztos. Új? Olyan, amihez foghatóval még senki sem játszott korábban? Egyértelműen. Mindannyian olyan FPS-ekhez szoktunk, mint a Battlefield, a Counter-Strike vagy a Call of Duty. Megszoktunk egy mechanikát, s habár amit mi ajánlunk, ugyanannak a zsánernek része, mégsem állíthatja senki, hogy korábban trapper karaktert vagy hasonlót irányított volna bármelyik játékban. Nem nevezném tehát komplexnek, csak a megszokottól eltérőnek, amihez hozzá kell edződni. Ez olyan, mint amikor megjelentek az első játékok, és az emberek megtanulták kezelni őket.

GS: És te melyik karakterrel edződsz?

IW: (Mosolyogva felemeli a bal karját, mire önkéntelenül nevetésben török ki.)

GS: Kitalálhattam volna.

IW: Csak a felvétel kedvéért jegyeztem meg, hogy trapper karkötőt viselek. Igen, ez a kedvencem. Maggiet különösen szórakoztatónak találok a szigonycsapdáival. Úgy vélem, ő az, aki képes eldönteni egy-egy mérkőzés kimenetelét. Okosan felhasználva a képességeit nemcsak a szörnyet ejthetem csapdába, de magam és csapattársaim épségét is megóvhatom. Roppant fontos szerepet játszik a trapper – legfőképp a Mobile Arena képessége miatt –, s amennyiben jól végzem a dolgom, akkor a csapatom kerülhet ki győztesen az összecsapásból.

GS: Van annak különösebb oka, hogy lemondtatok az előző generációs konzolokról?

IW: Ahogy mondtam, mindez a technológiáról szól. Amikor megalkották a 4 vs. 1-et, az aszimmetrikus harcokat, még nem voltak adottak a feltételek. Nenny minden történik a játékban, hogy az új generáció ereje nélkül nem lehetne ugyanezt az élményt megteremteni. És akkor még nem is említettem a lehengerlő látványt.

GS: Mivel nálunk a többség PC-n játszik, lincselést kockáztatnék, ha nem kérdezném meg, miben tér el a PC-s változat a konzolostól.

IW: Nem teszünk különbséget, paritáson kezeljük a három platformot.

GS: De azért a körülbelüli gépigényt csak megsúghatod, nem?

IW: Bármennyire is szeretném, nem mondhatok semmit. Még javában zajlik a fejlesztés, így a követelmény is változhat.

GS: Rendben, váltunk témát. Mi jelentette a legnagyobb kihívást eddig a fejlesztés során?

IW: Ha jobban belegondolok, a minket leginkább foglalkoztató kérdés az egyensúly megteremtése volt. Jogosan gondolják az emberek, hogy az Evolve aszimmetrikus felépítéséből fakadóan ez egy törvényszerű kihívás. Mindent el kellett követnünk annak érdekében, hogy kiegyensúlyozott legyen az élmény, mert gondot okozott volna, ha a játékesztek alkalmával azt tapasztaljuk, hogy valamelyik fél erősebb a másiknál. Most viszont, ha leülök játszani, majd látni fogod, mennyire kiegyenlítették az esélyek. Ez nemcsak azért van így, mert a Turtle Rock srácai éjjel-nappal a játékon lógnak, hanem azért, mert nem riadnak vissza a szükséges változtatásoktól. Az elmúlt hat hónapban számos elemét átdolgozták.

GS: Mint például a perkrendszer?

IW: Pontosan. Eddig ugye játék közben vehettél fel olyan módosítókat, amelyek gyorsabb regenerációt tettek lehetővé, vagy épp karakter sebességét növelték. Ezek aztán egymásra rakódtak, és megszabott ideig érvényesítették hatásukat. Nemrég változtattuk ezt meg. Most már csak egyetlen perk lehet aktív, amit kezdéskor választhatsz magadnak.

GS: Úgy tudom, a szörnyek evolúciója sem a régi már.

IW: Valóban. Amikor a kollégád játszott velem, akkor két választott adottsággal indult a goliath, majd minden további evolúciós fázisban egy-egy újabb képességgel vértézhetted fel. Így a végére akár négy is a rendelkezésére állhatott. Az új buildben már pontokból gazdálkodhatsz. Ez azt jelenti, hogy kezdéskor három

pontot szórhatsz szét a négy képesség között, majd minden egyes szintlépést követően újabb hármat. Azért jobb ez a megoldás, mert sokkal inkább személyre szabható a szörnyet, s ezáltal a játékelményt is attól függően, hogy az agresszív vagy az óvatosabb megközelítést preferálsz, sőt, akár játék közben megváltoztathatod a taktikádat, ha úgy hozza a szükség.

GS: Szerinted mit szeretnek majd a játékosok leginkább az Evolve-ban?

IW: Számos szerethető oldala van. Egyszerre kooperatív és kompetitív, ha tehát bármelyiket élvezed, akkor az Evolve-ot is fogod. Ha szeretted a Left 4 Deadet, akkor nem is lehet kérdéses. Pláne, hogy az Evolve többet kínál, mivel osztályalapú, különböző szerepekben próbálhatod ki magad a medictől a trapperig. Am ha véletlenül nem kedvelnéd ezt a stílust, még mindig lehetsz te a szörny. Az a csodálatos az Evolve-ban, hogy a megváltoztatod az összetevők valamelyikét – legyen szó szörnyről vagy vadászról –, akkor nemcsak számodra változik meg a játékelmény, hanem a többi résztvevő számára is. Fontos megjegyezni, hogy a csapatok összeállítása sincs köbe véské, nyugodtan kicserélheted az egyik assaultot a másikra és így tovább, míg meg nem találsz az ideális négyest.

GS: Ez eddig jól hangzik, de miért választanánk az Evolve-ot, nem pedig akár melyik másik multiplayer lövöldét?

IW: Jó kérdés. Úgy vélem, amit mi kínálunk, az tényleg új, és nem találni hozzá fogható a piacon. Egyöntetűen pozitívak a visszajelzések, élvezik az emberek. Annak a fantasztikus stúdióknak (Turtle Rock) a terméke, amelyik elhozta nektek a Counter-Strike-ot és a Left 4 Deadet, ráadásul a jó játékaikról ismert 2K Games áll mögötte. Mindenkinek tartogat valamit, annyira sokoldalú, hogy még számtalan játékkal töltött óra után is képes újat mutatni.

GS: Így legyen, köszönöm a beszélgetést.

IW: Én meg a lehetőséget. Jó játékot!

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/evolve

Előzetes
VARSÓBAN JÁRT A 2K GAMES



Az óriásféreg nem barátja az embernek



A hexamezőkön mindig csak egyetlen egység tartózkodhat

A harmadik csillag baáról

CIVILIZATION: BEYOND EARTH



A LÖVÖLDÉKTŐL ELKÜLÖNÍTVE, A WINOSFERA PINCÉJÉBEN BUKKANTAM RÁ A BÉKE SZIGETÉNEK NYUGALMÁT ÁRASZTÓ CIVILIZATION: BEYOND EARTH TEREMRE, AHOA A JÁTÉKNAK EGY KORAI BUILDJE FUTOTT JÓ NÉHÁNY PC-N. Első látásra meg lehetett állapítani róla, hogy a *Civilization V* alá pakolt motor hajtja ezt is, bár az idegen környezet miatt még inkább megkapó a látvány. A zenéből egyelőre nem sokat lehetett hallani, ám a környezeti zörejek, az egységek által keltett hanghatások tökéletesen illeszkednek a sci-fi settinghez.

ÖTVEN ALATT AZ ÉLET

Sajnos egyszerre csupán félszáz kört futhattunk a demóban, ami *Civilization*-léptékkel mérve rettenetesen kevés. Igaz ugyan, hogy több alkalommal is nekiveselkedtem a játéknak, mindannyiszor kihasználva, amikor harmadik világbeli menekültekként rohanták meg a kollégák az újratárazott svédasztalokat, de ennyi idő



INFO

Kiadó **2K Games**
Fejlesztő **Firaxis Games**
Platform **PC**
Röviden Körökre osztott birodalomépítő stratégiai játék, amelyben megteremtjük az emberi faj új otthonát.
Megjelenés **2014. október**
PEGI **18+**

alatt képtelenség elmerülni egy ilyen összetett játékban. Hiába indultam el első körben a Harmony affinitás irányába, ha egyszer a szűkre szabott keretek között nem adatott meg a teljes életmódváltás. Így nem is álmodhattam arról, hogy egységeim magukat semmitől sem zavartatva piknikezzenek a földiek számára alapjáraton mérgező miazmában. Ahogy az sem volt több múló ábrándnál, hogy barátságot kötök a helyi élővilág agresszívabb képviselőivel.

Néhány döntést azért meghozhattam például az állatok kiirtásának vagy domesztikálásának kérdésében, vagy a tekintetben, hogy közszemlére tegyem-e az ősi civilizáció által hátrahagyott ereklyét. Ugyanekkora fontossággal bírt, hogy a harctéri egységek számára tartalékolja-e frissen felhúzott klinikám a vérplazmát, vagy a munkahelyi sérüléseket részesítse előnyben. Utóbbi a termelékenységre lett volna jótékony hatással, míg előbbi csapataim hatékonyságán javított volna. Aprópó csapatok, néhány rovarszerű teremtmény bepróbálkozott ugyan, de tengerészgyalogosaim visszaverték a támadásokat, és ha elég közel maradtam velük a városhoz, akkor még a település útegeivel is megsorozhattam az izéltlábúakat.

A dús vegetációval (a végleges változatban többféle éghajlat közül választhatunk) rendelkező planéta a halállal ellentétes állapotot tükröző és levegő-ki-, illetve befűzésének ismétlődő gyakorlatát végző színtere lehetett volna hódításomnak. Emitt óriásféreg törte át az útburkolatot, és rántotta a mélybe bányaművem, amott óriáspolip riogatta a vízparton álló katonáimat.

MEGÉHEZTEM

Mindazonáltal ötven kör annyit ért, mintha csak megszagolhatnám az inycsiklandó grillcsirkét, de nem haraphatnék bele. Sejtettem, mi mindent tartogat számunkra a *Civilization: Beyond Earth*, de nem derült ki belőle, hogy hány százalékban lesz *Civilization* és mennyiben *Alpha Centauri*. Ha többre kíváncsi az ember – és én az vagyok –, akkor célszerű végigbogarászni az úton-útfélen elejtett fejlesztői nyilatkozatokat, amelyekből kirajzolódik (lásd keretes írásunkat), hogy aki *Alpha Centauri*-t vár, az csalódni fog. Ám korántsem biztos, hogy kellemetlenül.

Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/civilization-beyond-earth

VÁLTOZÁSOK KORA

Noha a fejlesztők elég egyértelművé tették, hogy a Civ: Beyond Earth témaválasztásában felmutat rokon vonásokat az Alpha Centaurival, mégis érdemes végigvenni, hogy milyen átalakuláson estek át a legfontosabb játékelemek másfél évtized alatt.

Frakciók: Búcsút inthetünk az egymástól jól elkülönülő értékrendet valló csoportosulásoknak, valamint azok karizmatikus vezetőinek. Pedig közöttük hajdanán mindenfélet megtalálhattunk a gátlástalan tudóstól a környezetvédőn és a hadúron át a vallási fanatikusig. Különösképp Miriam Godwinson nővér fog hiányozni, akivel rendre összerúgtam a port a tanácsban. Az új rendszerben a nemzetiség, a választott hivatás és a kezdő felszerelés együttese határozza meg a frakciót, és alakítja az MI viselkedését. Az affinitás még rátesz erre egy lapáttal, ám szinte lehetetlen olyan karakteres frakciókat létrehozni, mint a régiek voltak. Ugyanakkor dicséretes, hogy az MI nem előre meghatározott szkriptet követ majd a kezdetektől a végjátékig, hanem mindig az adott helyzetre reagál.

Kutatás: A hagyományos technológiai fát felváltó technológiai háló vitathatatlan előrelépés, és őszintén remélem, hogy a jövőben követőkre talál. Rugalmas, jól áttekinthető rendszer, amelyben minden elszámolt technológia két másik kutatás elől hártja el az akadályokat, valamint két-két altechnológia kifejlesztését is lehetővé teszi.

EGYSÉGEK FEJLESZTÉSE: Az Alpha Centauriban gyakorlatilag mi raktuk össze harci eszközeinket a rendelkezésünkre álló al-

katrészekből, akiket drága pénzen lehetett aztán egyenként továbbfejleszteni. Ehhez képest a Beyond Earth tervezői a mikromenedzsment arányának csökkentése érdekében csak előre gyártott egység típusokat engedélyeznek, amelyek fejlesztése ráadásul a szükséges technológia birtokában ingyenesen hajtható végre, és a típuson belül az összes egységre érvényes.

Harcrendszer: Ahelyett, hogy abszurd módon a végtelenségig lehetne halmozni az egyetlen mezőn állomásozó egységeket, mindegyik saját hexát foglal el, tehát elkerülhetetlenül taktikánk részévé válik a pozicionálás is. Nem szabad meglepedeznünk a mindössze néhány körös élettartammal rendelkező műholdakról sem, amelyek támogatást nyújthatnak erőinknek, bombázhatják az ellenfelet, sőt akár teleportálni is képesek csapatainkat.

Terraformálás: Fájdalom, de újfent felesleges szöszölést láttak egy fontos játékelemében a Firaxis srácai. A Beyond Earthben nem változtathatjuk meg egyetlen hexamező földrajzi viszonyait sem, arról nem is szólva, hogy a Civ V mintájára a játéktér gyakorlatilag egy síkdom, térbeli kiterjedés nélkül. Érdekes, hogy 1999-ben 3D-s volt a domborzat, jelentőséggel bírt az egyes mezők emelkedési szöge. Nem véletlen, hogy a hegycsúcsra épített napkollektorok több áramot termeltek, mint a sík vidéken fekvők.

Államformák: Hajdanán tizenhat tényezőből (gondolatvezérlés, rendőrállam stb.) állt össze az egyértelmű előnyökkel és háttulütőkkel rendelkező államberendezke-

dés, amit bármikor megváltoztathattunk. Most viszont kulturális szintlépek alkalmával passzív bónuszként úgynevezett erőnyeket tehetünk a magunkévá példának okáért katonai vagy ipari területen. Ezek örökre szólnak, nem gondolhatjuk meg magunkat, hogy másra cseréljük le őket. A küldetések során hozott döntéseinkkel, valamint affinitásunkkal együtt hivatottak kifejezni, hogy kik is vagyunk.

Történet: Az öntudatra ébredő bolygó sztorija kiváló sci-fi-alapokra építkezett az Alpha Centauriban. Ezúttal hiányzik egy mindent átfogó történeti ív, helyette az egyes küldetéseknél kisebb sztorikat mesélnek el külön-külön.

Települések: Nem lehet többé úszó városokat felhúzni, kizárólag szilárd alapokra építkezhetünk. A folyamat egyébként meglehetősen lassú, hiszen a drága telepes egységnek előbb fel kell húznia egy előrsőt, ami 10-15 kör után válik csak önmagát ellátni és megvédeni képes várossá.

Diplomácia: Az egész bolygó sorsát befolyásoló kérdések (például engedélyezzük-e tömegpusztító fegyverek gyártását) megvitatására hivatott tanács feloszlata mellett döntöttek a fejlesztők. A diplomácia kizárólag kétoldali megállapodásokra korlátozódik, viszont nagyobb hangsúlyt kap a kímekedés.

NA DE MIÉRT NEM CIVILIZATION: ALPHA CENTAURI?

Az ok meglehetősen prózai. Amikor Sid Meier kompániája elhagyta a Microprose-t, és megalapította a Firaxist, még nem rendelkezett a Civilization-jogokkal. Most viszont az Alpha Centauri-jogok felett rendelkezik más, történetesen kiadója, az Electronic Arts.

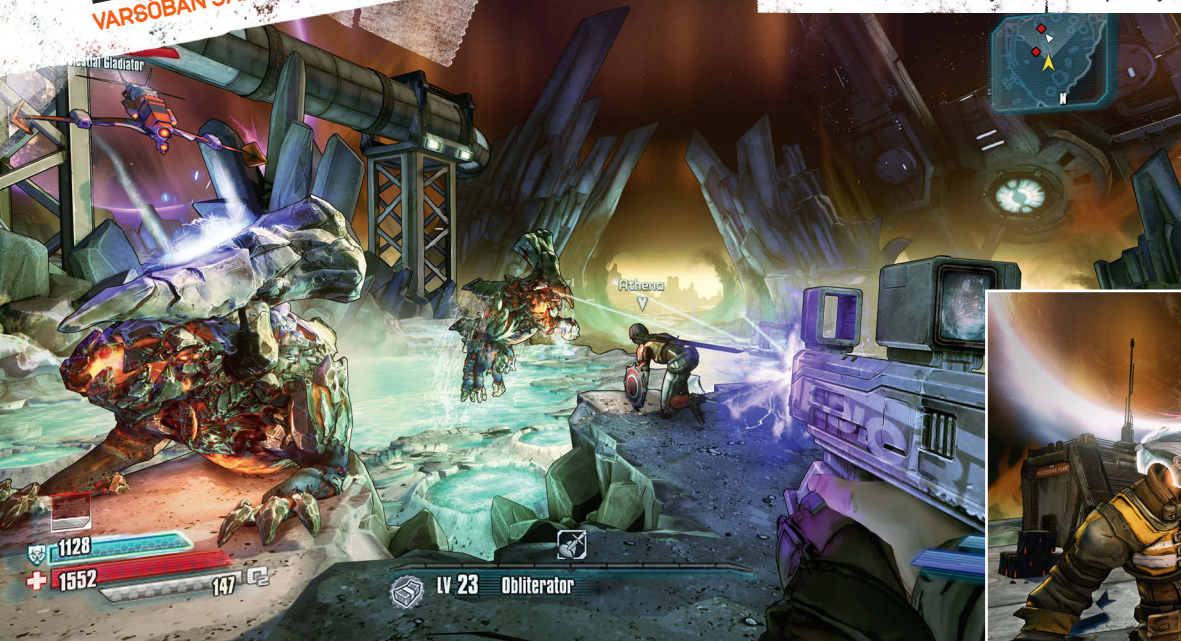
Az élénkzöld miazmával borított terület kerürendő

HA TE MONDOD

Lena Brenk producer, 2K Games: „Nem akartunk Alpha Centauri 2-t csinálni. Igaz, hogy kiváló mellékszál volt a Civilization 2 után, de azóta rengeteget fejlődött a sorozat, és ezekre az új alapokra kívántunk építkezni.”

Előzetes
VARSÓBAN JÁRT A 2K GAMES

Jellemző a csapatmunkára, hogy míg az egyik az életéért harcol, a másik lehajol bekötni a cipőfűzőjét



Két rész között

BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL



INFO

Kiadó 2K Games
Fejlesztő 2K
Australia, Gearbox
Software
Platform
PC, PlayStation 3,
Xbox 360
Röviden Egyedül is
játszható kooperatív
lövölde csillárd össze-
gyűjthető fegyverrel,
képregényszerű gra-
fikával és túladagolt
humorral.
Megjelenés 2014.
október
PEGI 18+

MINT MÁR AZT AZ EVOLVE
HANDS-ON KAPCSÁN IS
MEGEMLÍTETTEM, A SZÉ-
RIA KÉT EDDIG MEGJELENT RÉ-
SZE KÖZÉ ÉKELT PRE-SEQUELT AFFÉ-
LE MOSTOHAGYEREKKÉNT KEZELTE
AZ ÚJSÁGÍRÓK LEGTÖBBJE, HOLOTT
MEGVANNAK A MAGA ERÉNYEI. No-
ha nem beszélhetünk sorszámozott da-
rabról, a 2K marketingesei nem győzték
hangsúlyozni, hogy teljes értékű epizód-
ról van szó.

BAJBÓL VAN A HOLD

Az első rész gyalázatosan rossz törté-
nete után rendesen összekapták magu-
kat az írók, és megteremtették az elmúlt
évek egyik legkarizmatikusabb főgonoszát
Handsone Jack személyében. A félig foly-
tatás, félig előzmény cselekménye pedig
épp a két rész közötti űrt hivatott kitölte-
ni oly módon, hogy lerántja a leplet a fic-
kó múltjáról. Megtudhatjuk, hogyan vált
a Hyperion vállalat jó szándékú alkalm-
zottjából megalomán despotává. Minderre
Elpisen, a Pandora holdján kerül sor, vala-
mint a Helios nevű gigászi űrbázison. Jack
csupán közvetett módon avatkozik bele a
játékba, hiszen tőle kapjuk az utasításo-
kat, amelyekről általában mindegyik vault

hunternak megvan a maga véleménye. Rá-
adásul ennek nem ártallnak hangot is ad-
ni, így mindent kommentálnak, egymásnak
is beszólnak, ha kell, miáltal egy hangyá-
nyit életszerűbbé és karakteresebbé vál-
tak elődeiknél.

A demó során egyetlen, alig negyedórás
küldetést abszolválhattam csupán, bár
ahogy a többi hands-on esetében, úgy a
Borderlands: The Pre-Sequel kapcsán is
lehetőség nyílt repetázásra. Wilhelm és
Athena bőrébe bújhattam csupán bele, mi-
vel Nisha aktív képességéről csak a ren-
dezvényt követő napokban rántották le
a leplet a fejlesztők. Ez nem más, mint a
Showdown, ami valódi párbajhősnőt farag
a seriffből automatikusan befogott cél-
pontokkal, megnövelt sebesséssel, tüzelési
és újratöltési sebességgel, találati pontos-
sággal. Viszont a Ninja Assassin Claptrap
trükkjeit továbbra is hétpecsétés titok-
ként kezelik.

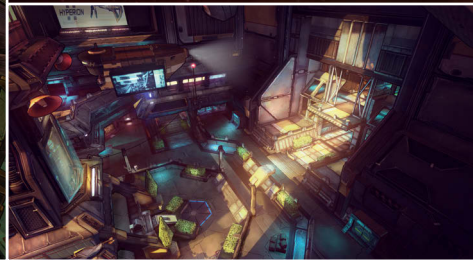
Ő, A ROBOT

Wilhelm ismerős lehet a második rész-
ből mint a korai bossok egyike. Csakhogy
itt még nem veszítette el teljes mértékben
emberi mivoltát, épp hogy belekezdett pu-
hány hús-vér testrészei lecserélésébe. Em-
berünkről... pardon, jövődöbéli robotunk-

ról azt kell tudni, hogy két drónt szólíthat
magához a szükség óráján. Wolf elsősor-
ban támadó feladatokat lát el, és külön ké-
pességfán mazsolázva kísérletet tehetünk meg
kihozni belőle a maximumot. Ugyanez igaz
Saintre is, azzal a különbséggel, hogy neki
támogató/gyógyító szerepet szánt a ma-
gasságos tervező. Mivel nem egészen kezdő karakter felett
vettem át az irányítást, hűsznál is több
skillpontot oszthattam szét olyan ínyc-
ségekre, mint a gőzkalapácsként lesújtó
robotkar vagy a Wolfram integrált lézercél-
zó. Utóbbit használva én magam választ-
hattam ki a drón áldozatait ahelyett, hogy
az MI-re hagyatkoztam volna.

ZEUSZNAK EHHEZ SEMMI KÖZE

Athena, az egykori zsoldos disztinktív ké-
pessége a Kinetic Aspis névre keresztel-
telt pajzs. A bal csuklóján hordozott esz-
köz mágnesként vonzza magához az ellen-
ség tüzeit, hogy azt összegyűjtve, fókuszált
csomagban küldje vissza a feladónak. Va-
lahogy úgy kell ezt elképzelni, mint egy
korlátozott fizikai kiterjedésű pajzsot, ami
csupán a szemből érkező lövedékek felfo-
gására képes; Athena oldalról, illetve há-
tulról sebezhető marad. Értelemszerűen a
Kinetic Aspis áll az egyik képességfa fő-



” A SZÖKDÉCSELŐ, LEBEGŐ, HÁTI RAKÉTAVAL MANÓVEREZŐ ELLENFELEKNEK KÖSZÖNHETŐEN ANNYIT ÉRNEK A BÚVÓHELYNEK SZÁNT TEREPTÁRGYAK, MINT HALOTTNAK A CSŐK



Régóta el akartunk már jutni az úrállomásra



HA TE MONDOD

Joel Eschler producer, 2K Australia: „Amikor Pandora holdját terveztük, a miénket vettük alapul. Az alacsony gravitációból logikusan következtek a hatalmas ugrások.”

kuszában, miközben a másik kettő Athena energiakardját, valamint elementáris (tűz, villám stb.) csapásait teszi hatékonyabbá. Az azért nem rossz, amikor lángra lobbant-hatod ellenfeleidet, vérző sebet ejthetsz raj-tuk kardoddal, és a kegyelemdőfést a saját lövedékeik sebzésének kétszeresével adha-tod meg nekik.

HOLDSÉTA

Felváltva játszottam tehát Wilhelmmel, illetve Athenával a szakadékok szabdalta hold-béli tájon. Mivel a fennmaradó karakterekhez nem férhettünk hozzá, kétfős csapatokban tettünk eleget a lengyel–magyar barátság követelményeinek. Közös nyelv híján pénzfel-dobással döntöttük el, hogy ki rohan elöl, és ki kullog mögötte pár lépéssel lemaradva. Mivel az általunk megismert küldetésben (egy lávafolyó lehűtése volt a feladat) nem jutott hely holdjárónak, kénytelenek voltunk lefutni azt a néhány kilométert, de hála az alacsony gravitációnak, hatalmas ugrásokkal gyorsíthattuk haladásunkat. Persze így is vigyázni kellett, hogy ne zuhanjunk szaka-dékba. Nem egy alkalommal csapoltuk meg oxigénkészletünket némi plusz löket érdeké-ben. Megjegyzem, egy percig sem fenyege-tett bennünket a fulladás veszélye, oly bősé-gesen adagolja a játék a palackozott levegőt.

Ráadásul sűrűn találunk töltekezésre alkal-mas állomásokat a semmi közepén. Ezekben a manuális aktiválást igénylő légbuborékok-ban kicsit kifújhatjuk magunkat. A fejlesztők dobantókat is elhelyeztek emberkéz építet-te struktúrák közelében, hogy az épületek legmagasabb pontjai se legyenek számunkra elérhetetlenek.

Egyértelműen az alacsony gravitáció a leg-jelentősebb a játékmenetet érintő módosít-ások közül. Korábban teljesen természe-tes reakció volt a súlyos sebesülésekre, hogy fedezékbe húzódtunk, és megvártuk, míg legalább a pajzsunk összeszedi magát. Most viszont a szökdecselő, lebegő, háti rakéta-val manőverező ellenfeleknek köszönhető-en annyit érnek a búvóhelynek szánt terep-tárgyak, mint halottnak a csők. A folyamatos helyváltoztatás marad tehát nyílt terüle-ten az egyetlen mentsvárunk. Ilyenkor jön jól Wilhelm egyik fejlesztése, amelyik lehetővé teszi, hogy a játékban egyedülként sprinte-lés közben is tüzeljen.

Nem állítom, hogy leesett állal csodálkoz-tam rá a nagy dérral-dúrral beharangozott fagyasztó- és lézerfegyverekre, de kétségte-lenül hozzáadnak a játékelményhez. Utóbbi oxigéndús környezetben válik igazán vesze-delmessé, míg a fagyasztópuskákkal csodála-tos jégszobrokat hozhatunk létre, csak hogy

aztán szőrös szívű műkritikusként íz-zé-porrá zúzzuk őket.

Vitán felül jár a jó pont, amiért környe-zetünket is bevonhatjuk a játékba. Példá-nak okáért a sapkájától megfosztott oxigéngejzír nemcsak a készletünket tölti fel, hanem a magasba katapultál, ahonnan csontrepesztő erővel érkezhe-tünk meg valamelyik rosszfiú arcába. A játék várható gépigényéről sokat el-árul, hogy középkategóriás laptopo-kon futott, és azok képét vezették ki tévére. Aligha érheti tehát kellemet-len meglepetés azt a rajongót, akinek a második rész nem jelentett akadályt. Főbb vonásaiban megegyezik elődeivel az új helyszínektől, vault hunterektől, ellenfelektől és fegyverektől függetle-nül. Az oxigénszegény környezet és az alacsony gravitáció pedig nem változ-tatja meg oly drasztikusan a játékmene-tet, hogy a *Pre-Sequel* azok tetszé-sét is elnyerje, akik eddig bottal sem piszkálták volna a *Borderlands* játéko-kat. Igaz, nem is nekik készült.

Chavalier

A FEJLŐDÉS ÁRA

Korábban esélyünk sem volt arra, hogy a DLC-k megvásárlá-sa és végigjátszása nélkül a képességfák kimaxolásához szüksé-ges pontmennyiséget összegyűjtsük. Ezen a hozzáálláson változ-tattak a *Pre-Sequel* fejlesztői, így már az alapjáték önmagában is elég lesz ahhoz, hogy a legtöbbet hozzuk ki karaktereinkből.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/borderlands-the-pre-sequel

Előzetes

DAYZ

Az alfa omegája

DAYZ



INFO

Kiadó **Bohemia Interactive**
Fejlesztő **Bohemia Interactive**
Platform **PC**
Röviden Könyörtelen online zombis túlélő-játék, az Early Access játékok zászlóshajója, két és félmillió mazochista játszótére.
Megjelenés **2014. június-július**
PEGI **18+**



PÁR HÓNAPPAL EZELEŐTT AZT ÍRTAM, HOGY A DAYZ A LEGHIBÁTLANABB HIBÁS DOLOG A VILÁGON. Ez az állítás a mai napig megállja a helyét, mert ugyan a Bohemia játéka előtt még hosszú út áll, frissítésről frissítésre biztosabb vagyok benne, hogy történelmet írnak programozói. Édesapámnak nem volt könnyű megemésztetnie, hogy a kisleány videójátékokkal foglalkozik, de mindig azt mondta, nem kívánhat számomra mást, mint hogy azt csináljam az életben, ami boldoggá tesz. Én pedig nem is várhatnék többet annál, mint hogy a Z-generáció előtt negyven évvel született apám azt is elfogadja, amit nem teljesen ért, és igyekszik felzárkózni. Ebből kifolyólag rendszeresen érkeznek hozzám a furcsábbnál furcsább kérdések a játékvilággal kapcsolatban, kezdve olyasmikkel, hogy „mi az az MMO?“, és hogy „miért ütök

el mindenkit a GTA V-ben“, egészen azokig a sokakat foglalkoztató problémákig, hogy milyen hatással vannak a videójátékok a gyerekekre. Az egyik Miss DayZ Sofőrje livestream után is felhívott, és egy olyan kérdést tett fel, ami eddig nem különösebben foglalkoztatott, pedig nagyon fontos: „Mi a céled ebben a játékban?“ Hirtelen nem tudtam, mit mondjak, ezért annyit sikerült kiböknöm, hogy: „a túlélés.“ Édesapám nem az az ember, aki megelégszik egy ilyen féligazsággal, mert szerinte a túlélés ugyan fontos, de épeszű ember miért kényszerítené magát egy olyan szituációba, ahol ez az egyetlen célja, amikor az életben is küzdelget. „Mazochista vagy, fiam?“

MIÉRT IS HARCOLUNK?

Apá mindig nagyon jó volt abban, hogy egy félmondatával átgondoltassa velem az elmúlt tíz éveimet. Most tényleg két és fél millió önsa-





Bambiként nem életbiztosítás bemennie egy nagyvárosba, de nincs mit tenni



Long-range scope kellett volna ehhez a melóhoz

KORAI HOZZÁFÉRÉS: A TESZT, AMIÉRT FIZETSZ?

Az Early Access egy olyan modell, amit jelenleg még csak emésztget a játékosársadalom és a szakma. Létjogosultsága vitatható, sikere viszont semmiképpen. A kisebb kiadók és az indie-k mellett már olyan óriáscégek is felfedezték a benne rejlő lehetőségeket, mint a Sony (H1Z1) vagy az Electronic Arts. Ennek ellenére a játékosok továbbra is elég vegyes érzelmekkel fogadják az új modellt. Sokan azt fájallják, hogy fizetniük kell egy-egy játék teszteléséért, mások pedig örülnek a lehetőségeknek, hogy – félkész állapotban, de – korábban kipróbálhatják azokat a címeket, amikre normál esetben éveket kellene várniuk. Megvan annak a varázsa, amikor egy játék a szemed előtt nyeri el végső formáját, és közvetett módon te magad is részt veszel a fejlesztésben, de ez a piac hajlamos átadni a ló túlodalára. A fejlesztés gyakran nem halad olyan gyorsan, ahogy azt a több millió játékos elvárná, vagy épp nem arrafelé, de a korai hozzáférés lehetőséget kínál arra, hogy mindenki hangot adjon problémáinak, mielőtt késő lenne. Ahogy a Kickstarternél a Star Citizen, úgy az Early Accessnál a DayZ lesz a nagy vízvonal, ami alapján az emberek az egész rendszert megítélik majd.



A JÁTÉK NEMCSAK ELENVEDI A KEZÜNKET AZ ELSŐ BELÉPÉSKOR, AMIKOR EGY ZSEBLÁMPÁVAL ÉS A RAJTUNK LÉVO GÖNCÖKKEL BEDOB A 225 NÉGYZETKILOMÉTERES TERÜLETRE, HANEM IGAZÁBOL AZ EGYIKET LE IS VÁGJA

nyargató játékkal rohangálok egy kitalált szovjet országban bármiféle konkrét cél nélkül? Nem. Ennél többről kellett, hogy szóljon az a kétszáz óra, amit belepakoltam a DayZ-be. De akkor miért is játszunk, miért is harcolunk, miért hagyjuk, hogy lét-rák és játékosok terrorizáljanak minket az egyre szűkösebben mért szabadidőnkben? A DayZ-nek nincs története – legalábbis olyan nincs, ami bármiféle motivációt adna a játékosok számára. A DayZ-nek nincsenek küldetései, amiket a játék egyértelmű módon egymás után rakosgatna, nincsen klasszikus értelemben vett célja. Nem azért mész előre, mert egy kényelmesen elhelyezett checkpoint egy adott irányban van, vagy hogy megmentsd a hercegnőt, felszabadítsd az országot, megtaláld az ellenszert. Azért mész előre, mert megteheted. Azért, amiért úgy érzed, hogy érdemes menni. Fel akarod magad szerelni? Irány a reptér! Embereket akarsz ölni? Gyerünk a legújabb spawn-városba! Egy zöld háztízskát szeretnél? Túránál egyet a pajtásokkal? Kismillió dolog motiválhat, és Bilbó óta tudjuk, hogy ha „rálépsz az Útra, és nem tartod féken a lábadat, már el is sodródottál, ki tudja, hová”. A DayZ-ben az a küldetésed, ami neked a legfontosabb. A játék nemcsak elengedi a kezünket az első belépéskor, amikor egy zseblámpával és a rajtunk lévő göncökkel

bedob a 225 négyzetkilométeres területre, hanem igazából az egyiket le is vágja. Az első pillanattól az utolsó digitális leheletig küzdesz, mert először éhes leszel, majd szomjas, jó eséllyel a kettő között pedig legalább egyszer vérzel is majd. A mostanában divatos lövöldék langyos vízében pancsoló generációnak valószínűleg homlokközépig szaladt a szemöldöke, amikor rájött, hogy itt bizony még egy szerencsétlen életcsík sincs. A játék nem gyűjti össze neked azokat az alapvető információkat, amiket más lövöldék eltéveszthetetlenül az arcodba tolnak, hanem a bal alsó sarokban jelzi, ha korog a gyomrod, innál valamit vagy rosszabb esetben vér áztatja a ruhádat. Hogy mennyi töltenyed van? Hát számold a lövéseket, haver! Csak az inventorydra támaszkodhatsz, ahol megjelenik minden felszerelésed, ide-oda rakosgathatsz új szerzeményeidet, és craftolhatsz a rendelkezésedre álló alapanyagokból. A DayZ nem a barátod, nem bocsát meg, és nem segít. De szeretjük, mert ez a legszebb ígéret, amit a játékvilág az utóbbi időben tett nekünk. Már alfában is gyönyörű, és olyan mérhetetlenül összetett, hogy ha nem játszottál a moddal, akkor ahhoz is egy YouTube-videó kell, hogy kinyíss egy szétbom-bázott konzervet: kétszer haltam éhen, mire valaki szólt, hogy baltával is lehet. Aztán pofán lőtt.



Engem ilyen helyzetben még nem hagytak életben



Frissítésről frissítésre változnak a zombik, de legtöbbször nem érdemes leállni harcolni

A DAYZ A STEAM FELHASZNÁLÓI SZERINT

Játékos #1

„Éhen haltam, mert nem tudtam kinyitni a babkonzervemet.”

Játékos #2

„Megöltem egy franciát, aki nem menekült el – csak a DayZ-ben. 10/10”

Játékos #3

„Alsógyatyában, baltával kergettem egy srácot, mert azt mondta, hogy foltos a fecském. 10/10”

Játékos #4

„Ez az egyetlen játék, amiben egy félmeztelen csávó odarohan hozzád azt üvöltve, hogy Leroy Jenkins, majd eszméletlenül ver egy baseballütővel, és elveszi mindened.”

Játékos #5

„Amíg nem játszottam ezzel a játékkal, nem tudtam, hogy mennyi rohadt kivi is van igazából a világon.”

Játékos #6

„Lelöktem a pasimat egy magas épület széléről. Meghalt. Elloptam mindenét. 10/10”

Játékos #7

„Besétáltam egy szobába, ahol két alsógyatás srác elkezdett ásókkal püfölni, miközben törzsi énekeket skandáltak.”

JÓ ESETBEN HETENTE JÖNNEK A FRISSÍTÉSEK, ÉS AZ ALFA JÁTÉK TÖREKENY EGYENSÚLYA MIATT GYAKRAN ALAPJAIBAN VÁLTOZTATJÁK MEG A JÁTÉKÉLMÉNYT

STEFANIZÁCIÓ, EXPONENCIÁLISAN

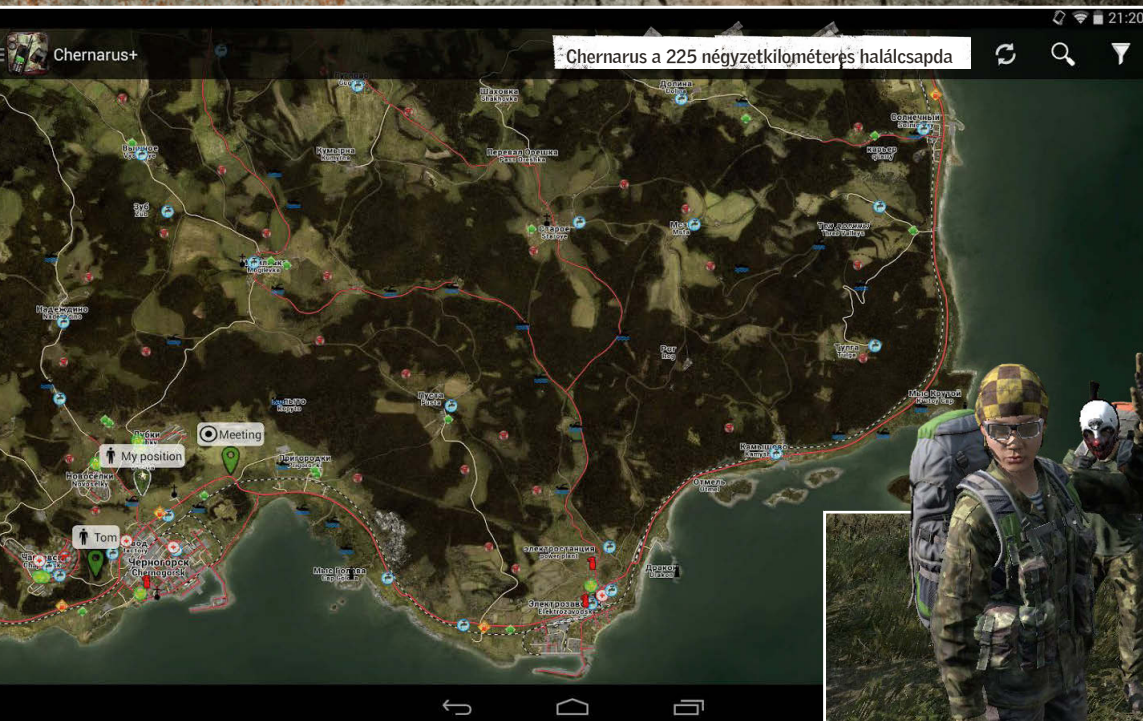
Emlékeztek még Stefánra? Ő volt az első olyan karakterem, aki már-már említésre méltó felszereléssel róttá Chernarus úttalan útjait, majd egy kvantumfizikáról szóló könyvvel a hóna alatt érte a halál az északi rep-tér környékén. Azóta rengeteg Stefánon rágtam már át magam, és Stefánról Stefánra okosabb és tapasztaltabb lettem. Van egy mackósabb tanulási görbe, de nem kell aggódni, mert ezen szinte végiglökdös a játék pusztán a permanens halál intézményével, ami rákényszerít, hogy gyorsan tanulj. Én ebben sejtem a játék sikerének titkát. Első nekifutásra biztosan a kedvenc játékodban összekapart tapasztalatodra igyekszel majd építeni, de a második újraéledésnél rájössz, hogy ez itt nem fog működni. A DayZ egy egész más hozzáállást követel. Azzal, hogy egyetlen életet adott neked apokaliptisban, rákényszerít, hogy máshogy gondolkodj, minden lépésedet gondosan megtervezd, értékeld az összegyűjtött javakat, az utolsó undorító babkonzervedhez is úgy ragaszkodj, mintha az életed múlna rajta, mert könnyen lehet, hogy így van. Szerintem ez a játék csodája. A DayZ egyébként ugyanannyira csapjáték, mint amennyire magányos

kaland. Megvan annak a varázsa, amikor egyedül indulsz útnak, egy olyan pajtás nélkül, aki fedez, amíg iszol egy kortyot; az életed igazából csak a szerencsén múlik. Azt pedig elég szűken mérük az apokaliptis után. Nem is beszélve arról, hogy barátokkal nekivágni Chernarusnak teljesen más élmény, mint egyedül, legyen a célod a PvP, a felfedezés, vagy hogy szerezz egy bánatos sátrát. A gondok ott kezdődnek, hogy a DayZ jelenleg bicskanyitogatón alfa, tengernyi hibájával időről időre kizökkent abból a könyörtelenül realisztikus élményből, amittől igazából különleges. Rámutat, hogy ez bizony csak egy játék, és amint elkezdesz videojátékként gondolni rá, és átbújni a kódsorok közötti kiskapukon, puff, szétbukkan a lufi, eltűnik a varázs.

FOR THE NIGHT IS DARK AND FULL OF ERRORS

Márpedig a DayZ egy videojáték, de annak is inkább csak a fele. A jelenlegi verzió már lényegesen jobb, mint az év eleji közel játszhatatlan bughalmaz, amit még maga Dean Hall sem ajánlott, hogy megvegyünk, de továbbra is vannak olyan hibák, amiket csak a keményvonalas játékosok képesek megbocsátani. A látható fejlődés ellenére még mindig nem a zombik, az éhhalál, a vérmérgezés,

az elvzés, a szomjhalál, a végkimerülés, a kezeletlenül maradt sebek, az ételmérgezés és a mackósabb esések jelentik ránk a legnagyobb veszélyt, hanem maga az alfa. A hatalmas piros Early Access (amire az egyik dobozban még visszatérek) felirat persze erre jó előre figyelmeztet minket, de ez nem azt jelenti, hogy nem olvad le az agyunk, amikor hátizsákcseré közben kifagy a szerver, vagy szilánkosra törjük a lábunkat egy fűszálban. Pár óra után lassan hozzászoksz, hogy mik azok a dolgok, amiket egyszerűen nem szabad csinálni. Egy magára valamit is adó, fulgeares játékos olyan messziről kerül a létrákat, amennyire csak teheti, mert jelenleg ez az orosz rulett chernarusi ekvivalense, de hamar rájössz arra is, hogy mely városoktól érdemes távol maradni az újjáéledés után, mert ez az a játék, amiben nem csak bambi anyja hal meg. Ha valamilyen megmagyarázhatatlan okból sikerült olyan ügyesen lavíroznod a gyilkos bugok és a mostoha körülmények között, hogy a karakteredre poszt-apokaliptikus ingyenfrag helyett valódi túlélőként gondolhatsz, akkor már számolnod kell azzal is, hogy nehezen összekapart felszerelésre szervertként legalább harminckilenc ember ácsingózik. Ne érts félre, ezeknek a játékosoknak a fele a szakadt hipsztersapkáért is kivé-



Már van tábornút, lehet sütogetni



A képernyő, amit gyakrabban látsz mint szeretnél



reztetne, mint egy anyakocát, viszont egy mosinnal a kezében hirtelen mindenki céltáblájává avanszálsz. Ez persze csak egy videojáték, ebből kifolyólag nem feltétlenül reprezentatív, viszont mindenképp érdekes megnézni, mit hoz ki felebarátainkból az állandó kiszolgáltatottság. Szeretném azt gondolni, hogy a valóságban jobban venné ezt a kanyart az emberiség, de sokkal valószínűbb, hogy az apokaliptikus után tizenötezer texasi redneck nemzőképességén múlna fajunk sorsa. A DayZ könyörtelen világa nem a legjobbat hozza ki az emberből, de persze szökőévente még így is találkozhatasz egy-két úgynevezett friendlyvel, aki segítségére lesz szorult helyzetben. Nem jellemző, de tudd, hogy ilyen is van.

A JÁTÉK, AMI SOHA NEM KÉSZÜL EL

Ez egy alfa teszt. Hetente írhatnánk egyet. Mint olyan, egyetlen célja, hogy segítsen neked – drága olvasó – eldönteni, hogy érdemes-e bevásárolnod magad az apokaliptisbe. Nem adunk rá százalékot, nincsenek előnyök és hátrányok, csak rengeteg karakter, ami alapján remélhetőleg eldöntheted, hogy ez jelenleg a te csésze teád-e (az angol kifejezések tükröfordítása borzalmas ötlet, és talán le is kellene szoknom róla, bocsí, Vanda). A jelenleg van a hangsúly, mert

a DayZ folyamatosan változik. Jó esetben hetente jönnek a frissítések, amik az alfa játék törekeny egyensúlya miatt gyakran alapjaiban változtatják meg a játékményt. Egy gránát miatt már nem vagy biztonságban a börtön második emeletén, egy új spawn-hely azonnal átszoktatja a játékosokat a térkép másik oldalára, egy hangzatos új fegyver pedig százazreket vesz rá, hogy megkockáztassanak egy túrát a nagy reptérre. Pár hete mindenki horgászott, most a legtöbben sátrát keresnek. Hamarosan jönnek a járművek, amik újra felborítanak mindent, majd később a permanens rendszerek és bázisok, amelyek megint csak egy teljesen új világrendet állítanak fel, de ki mondja meg, hogy a véglegeset-e? Senki. Még maga Dean Hall sem tudja megmondani. A DayZ a szemünk előtt készül, formálódik, de kétfelm, hogy ez a játék valaha is elérje végleges formáját. Stabil lesz, de kész nem. A DayZ-ben túl sok a potenciál ahhoz, hogy valaha is azt mondhassuk rá: elérte végleges állapotát – mert az a játék halálát jelentené. Apa, szerintem ez benne a fantasztikus.

daev

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/dayz

EXKLUZÍV INTERJÚ

DEAN HALL-LAL, A DAYZ MEGTEREMTŐJÉVEL



GameStar: Elég kalandos az életed. Katona vagy, játékfejlesztő, aki megálmodott egy játékot, amit milliók játszanak, és még az Everestet is megmászad. Mire vagy a legbüszkébb?

Dean Hall: Ez egy nagyon jó kérdés, nem könnyű eldönteni. Azt hiszem, hogy a katonaságban eltöltött éveimre Szingapúrban (az új-zélandi hadsereg csere-programjával került oda – a szerk.). Nagyon nehéz volt, mert még csak a nyelvet sem beszélttem, úgyhogy azt hiszem, erre a teljesítményre vagyok a legbüszkébb.

GS: Nagyon korán letetted a DayZ mod alapjait. Tudnál erről mesélni egy kicsit?

DH: Nagyon sokáig dolgoztam különböző Arma modokon. Én vezettem a Unity Security Force-t egy csomó volt katonával. Hozzácsatoltam az Armát egy adatbázis-szoftverhez, majd egy weboldalhoz, és lényegében ezt a technológiát használtam fel arra, hogy létrehozam a DayZ modot is.

GS: A katonák kiképzését szeretted volna veled segíteni?

DH: Igen, ez volt az egyik célom. Az a kiképzés, amin Szingapúrban részt vettem, nagyon veszélyes volt, és találni szerettem volna egy jobb megoldást erre. Sokat kísérleteztem sim-katonákkal, és egyeztettem a feletteseimmel, de ez persze nem olyan dolog, ami egyik pillanatról a másikra működik. Úgyhogy közben tovább kísérleteztem a moddal, így kerültek bele végül a zombik.

GS: Hatalmas siker volt. Rengeteg Év modja díjat is nyert 2012-ben. Nehéz volt megszokni ezt a hirtelen jött népszerűséget?

DH: Nem volt olyan mérhetetlenül nehéz, de tagadhatatlanul sok mindent megváltoztatott. Azt hiszem, az volt benne a legnehezebb, hogy ilyen gyorsan történt.

GS: És már itt is van a DayZ Standalone. Honnan jött az ötlet? Mindig is az volt a céled, hogy egyszer legyen egy önálló változat a modból?

DH: Amikor a DayZ mod berobbant, már a Bohemiánál voltam. Ekkor beszélgettünk Marekkel, hogy mi is legyen a következő lépés. Akkor igazából még csak annyit tudtunk, hogy csinálni akarunk valamit. A mod akkoriban hihetetlenül népszerű volt, és nagyon gyorsan fejlődött. Nem számítottunk ekkora népszerűsége, arra pedig főleg nem, hogy tovább nő. Tenni kellett valamit.

GS: A mod jelenleg a közösség kezében van, és úgy látszik, szépen gondját is viselik. Szerinted ez lesz majd a Standalone sorsa is?

DH: Jó a kérdés, és őszintén szólva nagyon remélem, hogy így történik majd. Nagyon szeretnék, ha a modolás bejönne a képbe, de a kezdetektől azt éreztem a legfontosabbnak a Standalone-nal kapcsolatban, hogy a játék köré építsünk architektúrát és ne fordítva. A modnál már kész volt minden. Azt gondolom, hogy a jelenlegi fejlesztési menet megágyaz majd a modolásnak.

GS: Neked mi a véleményed a modderekéről? Tetszik az, amit a moddal csinálnak?

DH: Rengeteg érdekes dolgot láttam. Szerintem fantasztikus, amit csinálnak, és jól is végzik a munkájukat. Ez az egyik legjobb dolog a DayZ-ben, hogy mindez, amit véghezvitték, benne lesz a Standalone verzióban is.

GS: Miért döntöttél az Early Access modell mellett?

DH: Ez tűnt a legjobb megoldásnak, sokáig a Bohemia is ezt csinálta. Ha megnézed mondjuk az Armát vagy a Flashpointot, akkor láthatod, hogy a kiadás után még folyamatosan fejlesztették a őket. Tehát igazából a Bohemia már nagyon hosszú ideje követ egy ilyen Early Access-szerű modellt. Amikor az első Arma kijött, a stúdió elég nehéz helyzetben volt, és nem hiszem, hogy elégedet-

tek voltak a játék akkori állapotával, szóval az is kicsit olyannak tűnt, mint egy Early Access.

GS: Számomra az Early Access legnagyobb előnye az, hogy a játékosok segíthetik a fejlesztőket a munkában, hogy végül az a játék készüljön el, amivel mindenki boldog. Hasznos az a visszajelzés, amit kaptok?

DH: Őszintén szólva hatalmas segítség, és nagy szükség van rá.

GS: A DayZ nagy utat tett meg, de még legalább ugyanekkora áll előtte. Mi lesz a következő lépés?

DH: Jelenleg a tárgyak elosztásán, a perzisztens elemeken és a zombikon dolgozunk. Ez lesz a következő, de még rengeteg olyan dolog van, amit mindenképpen szeretnénk beletenni a játékba.

GS: Úgy hallottam, érkezik az új motor. Tudnál erről egy kicsit mesélni?

DH: Elérkeztünk egy olyan pontra, amikor egyértelművé vált, hogy túl sok olyan dolog van, amit meg szeretnénk csinálni, de nem tudunk. Jó példa erre a dinamikus fényrendszer. Space Engineers-ezel? Na, ott például tökéletesen működik, de a DayZ-ben nem. Amikor este elemlámpával világítasz, akkor a motor nem tudja eldönteni, hogy melyik oldalról is vannak a poligonok megvilágítva. Így lényegében átvilágítasz a falon. Ezen felül ott vannak a renderrel kapcsolatos problémák, és még sok olyasmi, amit az új motor áthidal majd.

GS: Beszéljünk egy kicsit a tervekről. A legtöbben arra kíváncsiak, hogy mi a helyzet a járművekkel.

DH: Több részből áll a csapatunk. Van egy vezető fejlesztői csapat, akik a jövővel foglalkoznak, ők csinálják például az új motort is. Aztán van egy másik csoport a napi dolgok elintézéséhez, ők a játékmeneten dolgoznak, és ők határozzák meg azokat a folyamatokat, amik éppen aktuálisan történnek. A vezető fejlesztőnk, aki a motort is csinálja, ezekben a percekben is a járműveken dolgozik.

GS: Körülbelül mikor várható, hogy megjelenik az első jármű a DayZ-ben. Még ha az csak egy bicikli is.

DH: Nem hiszem, hogy a bicikli lenne az első, mert egy kerékpár nem egy önmagában stabil jármű. Valószínűleg egy négykerékű járművel indítunk majd. A dizájnerek azt igyekeznek kitalálni, hogyan is fog mindez működni a játékban. Rengeteget fejlődött a játék fizikája, és emiatt olyan dolgokat leszünk képesek a járművek terén véghezvinni, ami egyébként lehetetlen lett volna. Ezért is nem akartuk csak úgy átrakni őket a modból, jól akarjuk csinálni, ezért vissza kellett mennünk az alapokhoz, és újragondolni az egészet. (Tehát az új motorral együtt jönnek a járművek – a szerk.)

GS: Mostanra két és fél millió ember játszik a DayZ-vel. Ilyenkor elkerülhetetlen, hogy becsúszik néhány olyan játékos is, akik nem szeretnek a szabályoknak megfelelően játszani. Van tervetek a csalók megállítására?

DH: A hackerek és cheaterok ellen folyamatosan küzd az ember. Ez nem olyasmi, amit egyszer megcsinálsz, hanem amire állandóan figyelned kell. Jelenleg ez az egyik legfontosabb dolog számunkra, amin minden nap dolgozunk.

GS: Gyakran felmerült olvasóink körében a játékosstatisztika implementálásának kérdése. Terveztek hasonlót?

DH: Igen, persze! Filozófiánk része, hogy megengedjük a közösségnek, bizonyos dolgokat ők csináljanak. Például lehetővé tesszük a játékosoknak, hogy elérhetővé tegyék információikat egy külső API-nak, szóval a közösségi oldalak foglalkozhatnak az így nyert adatokkal. Úgy gondolom, minél több dolgot vesz át a közösség, annál többet tudunk mi a játékra koncentrálni.



GS: Mi volt számotokra a legnagyobb kihívás a fejlesztés során? Vagy az még csak most jön?

DH: Azt hiszem, a legnehezebb az volt, hogy állandóan lépést tudjunk tartani a gyorsan és folyamatosan változó játékkal. Ez nem olyasmi, amivel egy átlagos fejlesztés alatt szembe kell nézned, de számunkra nagyon fontos volt, ugyanakkor persze hatalmas kihívás is.

GS: Ha mondanod kellene egy dolgot, hogy mi az, amiért a játékosok ennyire szeretik a DayZ-t, mi lenne az?

DH: Azt hiszem, az izgalom. Aggódás azért, mert elveszítesz valamit, és annak a felfokozott érzése, ahogy mindezt kezeled. Ez az, amit én is a legjobban élvezek sok játékban. A lehetőséget, hogy hirtelen mindent elveszíthetek, de ugyanakkor építkezek is; megyek össze-vissza, gyűjtögetek, úgy építem fel a karakterem, ahogy én szeretném. Ez a fajta birtoklás miatt különleges, amivel persze együtt jár a veszteség lehetősége. Szerintem ezek hozzák vissza a játékosokat a DayZ-be, és ezért is tartom fontosnak, hogy új elemeket tegyünk a játékba, mint mondjuk a craftolás, a testreszabás vagy éppen a bázisépítés.

GS: Tudom, hogy ezt szinte lehetetlen megmondani, de mit gondolsz, mikor lesz kész a játék?

DH: Tényleg nehéz megmondani. Én igazából azt remélem, hogy amikor készen is leszünk, akkor sem leszünk igazából készen. Remélem, hogy a közösség tovább fejleszti majd akkor is.

GS: Gondolkodtatok a virtuálisvalóság-támogatáson?

DH: Igen, persze. Két problémánk van az Oculus Rifttel kapcsolatban. Először is muszáj lenne stabil 60 fps-t produkálnunk ahhoz, jól működjön. Ezt igazából megoldja az új motor, az optimalizálás nem jelent többet akadályt. A másik probléma, hogy sokan rosszul lesznek, amikor FPS-t játszanak Oculus Rifttel. Ez persze már javul, az Oculusnál elképesztően okos emberek dolgoznak, és meg fogják oldani a problémát. Tehát mindenképpen tervben van, és a stúdióknak feladja a leckét, ha sikerül megcsinálni.

GS: Pár hónapja nagyon ránk ijesztettél. Bejelentetted, hogy elhagyod a Bohémiát. Miért döntöttél így?

” NEM AZÉRT MÉSZ ELŐRE, MERT EGY KÉNYELMESEN ELHELYEZETT CHECKPOINT EGY ADOTT IRÁNYBAN VAN, VAGY HOGY MEGMENTSD A HERCEGNŐT, FELSZABADÍTSD AZ ORSZÁGOT, MEGTALÁLD AZ ELLENSZERT. AZÉRT MÉSZ ELŐRE, MERT MEGTEHETED

DH: Csehország nem az otthonom. Új-Zéland nagyon messze van. Eredetileg csak az Arma 3 miatt jöttem ide egy rövid időre – a szerződéselem csupán hat hónapig élt – mint tanácsadó, és már itt vagyok három éve; elég hosszú ideje élek a bőröndömből. Nem vagyok katona, és nem is utaztam majdnem öt éve. Szóval elérkeztem egy pontra, amikor szükségem van valamiféle állandóságra. Nem beszélve arról, hogy nem beszélem a nyelvet, ami nyilván az én hibám, biztos sokkal könnyebb lenne, ha beszélném.

GS: Mit jelent mindez a stúdió és a játék számára?

DH: Azt gondolom, hogy mindenkinek tisztában kell lennie az erősségeivel és a gyengéivel. A DayZ rengeteget változott és haladt előre, egy hatalmas csapat dolgozik rajta, és nagyon jól végzik a munkájukat a srácok. Legtöbbször már nincs is igazán szükségük rám, így hamarosan eljőhet az az idő, amikor már inkább útban leszek. Azt gondolom, hogy egy jó vezetőnek tudnia kell, mikor álljon félre. Nem arról van szó, hogy teljesen kiszakadok a folyamatból, de a szerepem biztosan megváltozik.

GS: Ez teljesen érhető, de sokak számára nem volt világos, mi is történt pontosan. És mit tartogat a jövő Dean Hall számára?

DH: Hazamegyek, és szeretném megnyitni a saját stúdiómat. Rengeteg nagyon tehetséges ember él Ausztráliában és Új-Zélandon, és még több a világon, akik szívesen költöznének oda. Ennyit szeretnék csak; imádomk videojátékokat készíteni, és nagyon szerencsés vagyok, hogy az eddigiek lehetőséget adtak arra, hogy életem végéig ezt csinálhassam.

GS: Még egy utolsó kérdés. Játszol a DayZ-vel publikus szervereken?

DH: Igen. Most livestreameltünk egyet Sacriellel, de egyébként is játszom. Nemrég egy kicsit unalmassá vált, mert hiányoztak bizonyos megoldások, és ezért is vártam, hogy a felszerelések újraspawolásának rendszere belekerüljön. Az egyik probléma az volt, hogy ha egy olyan szerverre csatlakoztál, amit már régen nem indítottak újra, akkor nem azt az élményt kaptad, amit várnál. Szóval túl sokat számított a szerver, és ez nem tetszett. Ezért is örülök, hogy kijött a frissítés, mert most már mindegy, hogy melyik szerverre mész fel, mindenhol ugyanaz az élmény vár. Tudom, ez sok gondot is szült, de még mindig egy kisebb problémát jelent csupán, amivel könnyen megküzdünk.

GS: Számomra mindig a navigáció okozta a legnagyobb problémát. Tervezték, hogy újraelédkor adtok lehetőséget a játékosnak, hogy válasszon mondjuk a nagyobb városok között?

DH: Nem terveztük, hogy választhatóvá tesszük ezt, viszont nagyon szeretnénk jobban támogatni a csapatjátékot. Nem tudok róla, hogy konkrét terveink lennének ezzel kapcsolatban, de ez is olyasmi, ami része a hosszú távú terveinknek.

GS: Nagyon köszönöm, hogy időt szakítottál ránk, és remélem, hogy hamarosan újra beszélünk, mert biztosan lesz miről.

DH: Mindenképpen, én is köszönöm.

Előzetes

WORLD OF WARCRAFT:
WARLORDS OF DRAENOR



Ezt a legendás hős triumvirátust nem kell egyetlen vanília WoW-rajongónak sem bemutatni



Az ötödik kiegészítő a központi eleme lesz a fejleszthető helyőrség

Az idő nem játék

WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR

PONTOSAN TÍZ ÉVVEL EZ-
PELŐTT ÓRIÁSI HIBÁT KÖ-
VETTEM EL. EGY GYENGE
PILLANATOMBAN ENGEDTEM
A CSÁBÍTÁSNAK, ÉS ELFO-
GADTAM EGY BÉTAKULCSOT A
WORLD OF WARCRAFTHOZ.

Mos-
tani eszemmel persze hanyatt-hom-
lok menekülnék, de akkoriban fiatal
és bohó voltam (ráadásul kellett a pénz),
így belevetettem magam Azeroth fel-
fedezésébe. Egyedül, nulla MMO-s ta-
pasztalattal nem volt valami nagy si-
kerélményem, ráadásul az akkori bé-
ták még közel sem nyújtottak akkora
katarzist, mint a mostaniak. A bé-
ta után eszem ágában sem lett volna
újra belevágni a szintezésbe, ha
nem kezdtem volna egy olyan munka-
helyen, ahol a WoW amolyan kötele-
ző csapatépítő elemként szerepelt, és
a vezetőség a beosztottakkal együtt
kalandozott esténként. Ráadásul úgy,
hogy szerepet is cseréltünk, vagyis
a cég igazgatói a legalantasabb sze-
repekörbe kényszerültek, míg az ala-
acsonyabb beosztású kollégák lettek a
guild vezetői. Szép időszak volt, töké-
letesen működött a rendszer.



INFO

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

Röviden Az ötödik
kiegészítő a zseniális
WoW-hoz egy alternatív
idősíkon keresztül
visszavisz minket a
romlatlan Draenorba.
Megjelenés **2014. ősz**
PEGI **12+**

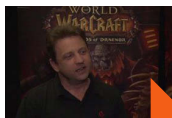
HADURAK ELŐNYBEN

Azóta persze sok víz lefolyt már a Dunán,
számos munkahely- és MMO-váltáson va-
gyok túl, de a WoW még mindig nosztalgi-
kus érzéseket kelt bennem, és nem bírom
megállni, hogy el ne olvassam a vele kapcso-
latos híreket. A *Warlords of Draenor* beje-
lentése után meglehetősen vegyesek voltak
az érzéseim; egyrészt nagyon örültem ne-
ki, hogy végre visszatérhetünk az egyik leg-
jobb kiegészítő (*The Burning Crusade*) hely-
színeire, ugyanakkor csúnyán megütözttem
azon, hogy sem új faj, sem új kaszt nem kerül
be a kiegészítőbe. Ez így elég sovány, hiszen
minden egyes kiegben volt valami olyan új-
donság, ami miatt érdemes volt egy új karak-
tert elindítani, ha másért nem, akkor a fajok
kezdőterületeiért. Érttem én, hogy nagy meló
megalkotni és kiegyensúlyozni egy halállovag
bonyolultságú új karaktert, de ezt így nagyon
kevésnek érzem.

A *Warlords of Draenor* béta elkezdése után
megmaradt ez az érzés; hiába jöttek át a
Dark Portalon azok a fránya vasorkok, nem
igazán különböztette meg semmi az indí-
tóküldetéseket a tíz évvel ezelőtti misszi-
óktól. Egészen egyszerűen unalmasan in-
dult ez első felvonás, és ezt manapság nem
engedheti meg magának egy piacvezető

MMO. Ráadásul időközben az online sze-
repjátékok egy új generációja is a piacra lé-
pett, és havidíj nélkül havonta frissülő tar-
talmat nyújt úgy, hogy közben kenterbe ve-
ri játszhatóságban a tinédzser WoW-ot. Jól
emlékszem, hogy a WoW-os klánunk fel-
oszlása után megelégteltem a potyára fize-
tett havidíjat, és átnyergeltem a *Guild Wars*
2-re. Meglehetősen markáns volt a külön-
ség, a GW2 teljesen elkényeztetett kényel-
mi funkcióival, ott a szintezés ténylegesen
élvezetes volt.

Visszatérve a WoW-ba bizony lehervadt a
mosoly az arcomról, amikor a küldetések
teljesítése után vissza kellett baktatnom a
megbízóhoz a jutalomért, de akkor sem volt
őszinte a lelkesedésem, amikor percegik hiá-
ba vadásztam egy bizonyos típusú szörnyre
a kezdőterületen, miközben rajtam kívül még
vagy ötven ugyanott próbálkoztak a küldetés
teljesítésével. Ráadásul a csapatba hívás sem
mindig volt eredményes, mivel többször elő-
fordult, hogy nagy ívben tettek a kedves bé-
tázók arra, hogy szeretnék én is minél gyor-
sabban átkerülni az új területekre, és nem
Blasted Landsen kolbászolni a láthatatlan
felderítők után. Szerencsére néhány küldetés
után a játék alkotói megkönyörültek rajtam,
és átengedtek az új részbe.

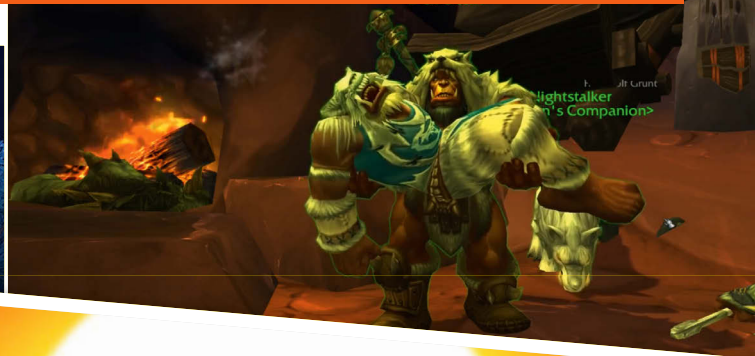


HA TE MONDOD

Steve Burke game designer, Blizzard Entertainment: „Különféle tárgyakat adhatsz követődnek, felfegyverezheted őket, és páncéllal burkolhatod be a testüket. Minden tárgynak lesz valamiféle szintje, szóval folyamatosan lehet fejleszteni őket, amíg küldetéseket vállálnak be.”



A nappalok és az éjszakák közötti különbségek sokkal inkább láthatóvá válnak ebben a kiegészítőben



A BARAKK MEGÉPÍTÉSE UTÁN PÉLDÁUL ORK KATONÁKAT IDÉZHETÜNK MEG (HORDA OLDALON), AKIK RÖVID IDEIG SEGÍTENEK A KÜLDETÉSEKBEN

KELL EGY HÁZ AZ ÓCEÁN PARTJÁN

Az ötödik eljövétel, vagyis kiegészítő egyik központi eleme a saját helyőrség (Garrison). Ez nem más, mint egy hely ebben a zűrös világban, amit a magunkénak mondhatunk, fejleszthetünk, és ahova visszavonulhatunk, ha ki akarjuk pihenni a raidek fáradalmait. Kiválaszthatjuk, milyen épületeket szeretnénk felhúzni a helyőrségben, és ezeknek az épületeknek tényleges hasznuk is van. A barakk megépítése után például ork katonákat idézhetünk meg (Horda oldal), akik rövid ideig segítenek a küldetéseinkben. Itt azonban még nincs vége a mókának, bizonyos misziók teljesítésével követőket szerezhetünk, akiket aztán elidíthatunk további küldetéseken. Ott aztán ezek szintet léphetnek, fejlődhetnek, új tárgyakat szerezhetnek maguknak és nekünk is. Az igazat megvallva ezek az újítások első hallásra és kipróbálásra jónak tűnnek, de nem vagyok meggyőződve arról, hogy sokadára már elegendő izgalmat fognak nyújtani. Gyanítom, hogy az lesz a sorsuk, mint a konyhakertnek Pandariában: kezdetben még lelkesen

gyomlálgattuk a veteményest, de két hét múlva már arra sem éreztünk készletét, hogy learassuk a termést. Az a gond ezekkel az elemekkel, hogy igazából nincs rájuk szükségünk, csak arra jók, hogy elfoglaljuk magunkat két insta között.

Ezzel nekem nem is lenne igazán nagy bajom, ha nem lett volna a Garrison úgy beharangozva, mint a *Warlords of Draenor* legnagyobb újítása. Sajnos messze nem nyújt annyit, mint mondjuk az új karakterosztályok, fajok és játékmecchanizmusok. Ennyi egészen egyszerűen nem elég.

TAUREN KOZMETIKUMOK

Tíz év hosszú idő, ezalatt bizony megcsúfultak a *WoW* rajzfilmekre hajazó karakterei és környezete. A grafikusok erre a kiegészítőre összeszedték magukat, és a vanília karakterek textúráit lecserélték. Az eredmény teljesen elfogadható (bár azért a *Guild Wars 2* színvonalát így sem éri el), néhány évig egészen biztosan elleszünk ezzel a grafikával, de azért lassan el kell gondolkodni azon, hogy valami teljesen új motort hozzanak össze. Ahogy telnek az

évek, úgy lesz egyre elavultabb a rendszer, s bár az összkép még mindig nagyon ott van, ideje kicsit előre tervezni. A béta természetesen még nem tartalmaz minden elemet, szóval természetesen következőket nem lehet levonni. Fokozatosan adagolják hente a tartalmat, eddig két teljesen korrekt instát is láttunk már, köztük az egyik egy száguldó vonaton játszódiók, ami elég menő dolog, utoljára talán Deathwing háta volt ennyire ötletes. Sajnos nem állt rendelkezésre az összes terület a tesztelés ideje alatt, illetve egy rakat dolog (animációk, zenék, hangok, textúrák) hiányzott még a játékból.

A tesztelés alatt pontosan az volt az érzésem, mint a *Diablo III: Reaper of Souls* kiegészítőnél: ez nekem kevés. Lehet, hogy a Blizzard elkényeztetett minket az előző kiegészítők újításaival, ettől függetlenül én ennél többet szeretnék.

Mocsy

FOGYATKOZÓ KALANDOROK

Jelen pillanatban hétmillió aktív előfizetője van a *WoW*-nak, ami elég nagy visszaesést jelent a 11,5 milliós csúcshoz képest. Nem szabad azonban megfélemlkezni arról, hogy egy kiegészítő végén járunk, majdnem egy éve volt utoljára nagyobb tartalomfrissítés. Teljesen természetes, hogy visszaesik az előfizetők száma, a Blizzard nem is foglalkozik vele, nekik az a fontos, hogy minél több tartalmat, minél magasabb minőségben adjanak a játékosoknak. A béta még javában tart nem valószínű, hogy szeptemberben ebből kész játékot látnak. A novemberi megjelenés sokkal inkább elképzelhető, de a kölni Gamescomon majd biztosan megtudjuk.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/world-of-warcraft-warlords-of-draenor

Előzetes

THE CREW



Ezek a fiúk rosszban sántikálnak



A Los Angeles-i Chiéne Theater. Azt hiszem, több filmben felrobbant már



Ez aztán az igazi USA Road Trip

THE CREW



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ivory Tower, Ubisoft Reflections**
Platform

PC, Xbox One, PlayStation 4

Röviden A Ubisoft nagy reményű, MMO-beütésű autós játék, amelyben egész Amerikát bejárhatjuk, a küldetések zömét akár kooperatív módban játszva barátainkkal. Megjelenés **2014. november** PEGI N.A.

KI NE AKARNÁ BEJÁRNI EGÉSZ AMERIKÁT ÁLOMAUTÓKAT VEZETVE, IZGALMAS VERSENYEKEN, KALANDOKON ÁT?

Valami ilyen felütéssel nyithattak a *The Crew* fejlesztői a Ubisoft értekezleten pár évvel ezelőtt, amikor prezentálták akkor még csak ötletszinten létező autós játékukat, megtoldva azzal a felvetéssel, hogy akkor már legyen MMO, mert barátai aztán mindenkinek vannak – akinek meg nincsenek, az szerezzen a játékban, irtumburgum. Persze az MMO-beütésű autós játék ötlete nem újdonság, elég csak a *Burnout Paradise*-ra gondolni, ami nem is olyan régen próbálkozott hasonló alapkoncepcióval. A *The Crew* azonban lényegesen csábítóbb: egy fiktív város helyett az igazi Amerikában, igazi városokban tehetjük tiszteletünket, ráadásul töltőképernyő bámulása nélkül átautózzhatunk mondjuk New Yorkból Los Angelesbe. Na, erre mondtuk, amikor először olvastunk róla, hogy majd hiszünk, ha látjuk.

LÁTTAM...

... én már karón varjút, az első adandó béta-tesztelési alkalommal elindultam tehát, hogy utánanézzek az ígéreteknek: Detroitból Los Angelesbe tartottam. Célállomásként szándékosan választottam azt az egyetlen nagyobb amerikai várost, ahol jártam már a valóságban is, hogy összehasonlíthassam emlékeimmel, és leszűrhessem, mennyire valóságos a játék. Az utam Chi-

cago mellett vitt el, Salt Lake Cityt és Las Vegason keresztül, kihagyva most persze sok apróbb állomást.

Álljunk is meg egy pillanatra, és térjünk rá a fránya külsőségekre, mert bizony, ha mocskos ronda a táj, nincs értelme a körutazásnak – szerencsére itt szó sem volt ilyesmiről. Nem mondom, hogy korszakalkotó grafikájáról fog elhíresülni a *The Crew*, de eléggé rendben volt már a bétában is. A világrengető erejűnek már igazán nem mondható Nvidia 560Ti kártyámon 720p-ben, mindent maximumra állítva tökéletesen futott a cucc, és bár igaz, hogy gyakori fps-ingadozás volt tapasztalható, szinte sosem esett olyan tartományba, hogy az az élmény rovására ment volna. Nyilván, mint az autós játékokban általában, itt is főleg maguk a verdák néznek ki nagyon szépen, de a „világ” sem panaszkodhat, beleértve a városok nagyszerű játékbéli másait a jól ismert híres épületekkel, szobrokkal, hidakkal. Egyedül az anti-aliasing (élsimítás) volt számomra furcsa, ugyanis bármekkora állítottam, még a legmagasabb értékeken is szinte ugyanolyan recésnek láttam mindent, de ezt előre írjuk a béta állapot számlájára.

És akkor térjünk vissza kis körutazásunkhoz. Természetesen ott még nem tart a technológia, hogy tökéletesen méretarányosan beleférjen egész Amerika a játékba, de ebben az elnagyolt formában is hihetetlen méretű beaütözhető terület áll rendelkezésre. Az ígéreteknek megfelelően körülbelül 45 perc-

nyi autóútra volt Detroittól az angyalok városa – csak az országúton haladva, szinte végig folyamatos gázadással. Legszívesebben lehajtottam volna sok helyen, annyira hangulatos utakat láttam minden irányban, amelyek új kalandok ígéréteivel kecsegtettek. Tartottam tőle például, hogy Salt Lake City havas tájai után nem lesz-e illúzióromboló, hogy körülbelül öt perccel később már Las Vegas felé közeledek a sivatagban... hát igen is, meg nem is. Töltőkép nélkül lehetetlen lenne jobban érzékelteni, hogy két egymástól eltérő éghajlatú helyről értünk egy másikba, még ekkora térkép mellett is, úgyhogy tudomásul kell venni azt a néhány hátravonalat, ami két ekkora különbségű állomást elválaszt. Ezzel együtt is nagyon autentikusak a tájak, városok.

Los Angelesbe érve rögtön ismerős utcák felé vettem az irányt, és nem kellett csalódnom. A Hollywood boulevard környéke döbbenetesen pontos, pár bolt márkajelzése – amelyek a játékban nem jelenhetnek meg, ha nincs velük megállapodás – eltér ugyan a valóságtól, de így is az egyik legpontosabb virtuális másolat, amit valaha játékban láttam; ráadásul itt nem csak egyetlen várost, hanem legalább egy tucatot kidolgoztak a fejlesztők hasonló méretűben. Ekkora térképen bővíthető mennyiségű – reméljük nem repetitív – misszió férhet el az ősszel megjelenő teljes játékban. És ha már szóba kerültek a küldetések, akkor lássuk, hogyan is kezdődik pontosan a játék.



Viva Las Vegas



A Times Square, de nyoma sincs se Pókembernek, se Elektronak



HA TE MONDOD

Julian Gerighty kreatív igazgató, Ubisoft: „Olyan részletességgel lehet az autóinkat állítgatni, fejleszteni, mint a hagyományos MMORPG-kben a karaktereket, szóval úgy is mondhatnánk, a mi játékunk ezek autós változata.”

DETROIT

Az autós filmek és játékok írói is tisztában vannak vele, hogy e műfajban a sztori többnyire csak egyfajta kötelező kórités, mindenki az autós üldözéseket, a kocsikat akarja látni, illetve a játékokban játszani, így többnyire elég sablonos sztorikkal kell szembesülnünk, és nincs ez másként ezúttal sem. Az általunk alakított főhős is egy utcai versenyző, persze a rendes, kedves fajtaból. Aztán amikor testvérünket a szemünk láttára nyírják ki, és minket letartóztat a rendőrség, nincs mit tenni: be kell épülni, és a többi fejes versenyző bizalmának megnyerésével kell a yaddal együttműködve segíteni a nyomozást. Hát igen, gondolom, nem csak nekem van most némi déjã vum. Fő partnerünk többnyire egy dögös, picit sem sablonos* (*=de) rendőrmő lesz, akitől rövid börtönlátogatásunk után némi kis pénzért első kocsinkat kapjuk. A boltokban lehetőség van vásárlás előtt próbakörre vinni az új autót, sőt figyelmet is a játék, hogy ha ezt elmulasztottuk volna, nehogy utólag bánjuk meg, ha nekünk mégsem tetsző négykerekrőre dobtuk volna ki pénzünket. Első autónkkal (az enyém egy Nissan 370Z volt) rögtön irány a detroiti underground versenyzői szubkultúra, és kezdetünk bizalmat építeni, hogy meglegyen hőn áhított tetoválásunk, ezzel is bizonyítva hovatartozásunkat. Az autók babrálása egyébként iszonyú sok lehetőséget rejt nemcsak kozmetikai, hanem tuningolási szinten is, amikhez az alkatrészeket megvásárolhatjuk, de a miszsi-

BELEFÉR

A játék nagyságára, bejárható (autózható) területének érzékeltesére a játék készítői elmondták, hogy a Skyrim, a GTA V, a Red Dead Redemption, a Forza Horizon, a Far Cry 3, valamint a NFS Rival's területe is felférne a térképre... mármint egyszerre. Nagy játék lesz, no.

ők végén jutalomként is megkaphatjuk. Mint már említettem, a küldetéseket még a sztoriban is 90 százalékban kooperatívan is teljesíthetjük, kivéve persze, amikor egy az egyben kell legyőznünk az aktuális kisleányt vagy a helyünkre pályázó kollégát. Amikor csak simán a városban portyázunk, MMO-hoz méltóan tele van valódi játékosokkal is a város, bármikor beszélgethünk velük egy mikrofon segítségével, vagy együtt vethetjük bele magunkat a már autós játékokból jól ismert küldetéstípusokba.

PROFI VAGY ÁRKÁD?

Ezen sokszor összevesznek más játékokban a versenyzők, hiszen vannak olyan hardcore arcok, akik még a szimulátorosabb játékokban is keveslik az igazi nehézséget és realitást; ez a játék egyértelműen az árkádosabb kategóriába sorolandó. Sérülnek ugyan az autók, de még igen komoly gondokkal is vígan elautózhatsz, és bár háromfajta irányítási mód választható eltérő számú segítségével, úton tartó elektronikával stb., mégsem hinném, hogy ebbe a játékban, bárki a következő nagy szimulátort látná bele. Szerencsére azért sokkal jobb a helyzet, mint a Ubisoft legutóbbi címében, amiben a közelmúltban sok autót vezettem –

ez pedig a *Watch Dogs*. Itt azért már a második versenyen igen nagy magabiztossággal be tudtam tenni kilincscsel előre a 370Z-t a kanyarokba, és túlságosan idegesítő dolog nem történt; bár amilyen könnyű az autót „behintázni”, annyira nehéz kiszedni ebből, szóval ha nagyon kacszótt az autó feleke, már másodperccel a bukás előtt tudtam, hogy elkerülhetetlenül baj lesz. Persze hozzá kell tennem, lehet, hogy csak én voltam béna, és nektek ebből a szempontból más lesz a tapasztalatotok.

Kinek érdemes várnia a *The Crew* teljes megjelenését? Aki imádja az autós játékokat, és legnagyobb szívfájdalma például az aktuális NFS epizóddal kapcsolatban, hogy túl gyorsan vége, illetve aki imádja Amerikát, de nem túl vérmes megszálottja a szimulátoroknak, annak mindenképpen. Lehet, hogy a Project Cars például kicsit szebb lesz, de a tartalom mennyiségében, úgy tűnik, magasra teszi a mércét a *The Crew*.

EndreMar

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/the-crew

Előzetes

DESTINY

Respawning Restricted

Hú, mennyi csontváz, alighanem közeledünk mazur irodájához

DEVILS LAIR



Ez már tuti, hogy frag



Szó, fon, nem takács. Egyébként célozzatok a lábaira!



Destiny's Creed

Ha ez a sorsom, hát ez a sorsom, boldogan nézek szembe vele

DESTINY



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Bungie**
Platform
PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Röviden a Destiny a Bungie legújabb FPS lövöldéje, amelyben MMO-szerűen együtt teljesíthetjük a fősztorit és az egyéb missziókat is barátainkkal, fejlesztve karakterünket, fegyvereinket. Megjelenés **2014. szeptember**
PEGI **16+**

KÉTKEDVE VETTEM BELE MAGAMT A DESTINY BÉTÁJÁBA PÁR HÉTTTEL EZELŐTT, SŐT HA NINCS PS4-EM, TALÁN BELLE SEM KEZDEK.

E kedves japán szerkezet azonban még mindig az újdonság varázsát adja minden bekapcsoláskor, és kipróbálok vele mindent, amit csak lehet, így letöltöttem a *Destiny* bétáját is annak ellenére, hogy a Bungie eddigi vizuális koncepciói nem igazán állnak közel az én sci-firől alkotott világképemhez. Attól kezdve azonban, hogy megalkottam első karakteremet – a korábbi játéktílusomhoz cseppet sem passzoló huntert –, vágom a centit szeptember 9-ig, a megjelenés napjáig, amikor is végre tovább folytathatom a megkezdett kalandot, hiszen ez a „sorsom”, nem igaz?

INDUL A MÓKA

A múlt havi GameStarban írt daev az alfa teszt tapasztalatairól. Mivel az alfa és a béta között nem változtak meg a játék alapjai, ezekről pedig a kolléga bőven leírta a tudnivalókat, csak címszavakban vegyük át az infókat a három lehetséges kaszt-

ról: A titan talán az alap „harcos” kaszt, sok páncél és közelharc jellemzi; aki szeret az események sűrűjében lenni, és belevetni magát a harcba, vele megtalálja a számítását. A hunter a lopakodós, gyors, skilles mesterlövész, a hátra szűrős sunyi, aki értő kezekben talán a legtöbb killt viheti hazáig majd. A harmadik pedig a warlock, a *Destiny* „varázslója”, persze nem a szó szoros értelmében vett mágiával, de kevés páncéllal, aki inkább taktikusabb játékmenetet kíván, viszont jó pillanatban elsütött támadásaival bőületesen hatékony lehet. Lássuk, milyen területek voltak elérhetőek a béta napjai alatt, és meddig tudtunk eljutni. Karaktereinket nyolcas szintig fejleszthetjük, a történetből pedig öt küldetés (illetve néhány órára kinyílt a hatodik a Holdon), egy „instance”, a Devil's Lair, valamint két egymás elleni multis játékmód volt elérhető, ez utóbbiból az egyik szintén nem állandóan. A sztori kezdetén, az első pályán még nincs túl sok félnivalónk, hiszen megtanít minket játszani a játék, megismerkedünk állandó segítőnkkel, a mindenre képes kis ghosttal, megkapjuk legelső el-

sődleges és másodlagos fegyverünket (ami csak hunterek esetén más, nevezetesen mesterlövészpuska), és megszerezük első űrhajónkat, amivel innen – kezdetben még nem túl sok helyre ugyan, de legalább – el-mehetünk.

MI IS EZ TULAJDONKÉPPEN?

Az első világ, amit valamennyire bejárhatunk, a jó öreg Földön, a poszt-apokaliptikus Oroszországában található, rozsdás autók és egyéb tárgyak, illetve széthulló épületek között. Miután megszereztük hajónkat, ellátogatunk a játék egyik fő állomásának tekinthető Tower Plazába (ekkor TPS nézetbe vált a játék, hiszen harci helyzettel itt nem kell szembesülnünk). Mint minden MMO-ban, itt is a „fővárosban” tudjuk elvégezni a szokásos teendőket: fegyver, páncél vásárlását, űrhajó fejlesztését, bepakolhatunk saját raktárunkba, illetve – gondolom – küldetéseket is felvehetünk majd, bár ebben a béta értelemszerűen még nem tobzódott túlságosan. Barátságok is szövődhetnek itt, nekem elég volt egyet-kettőt táncolnom valakivel,

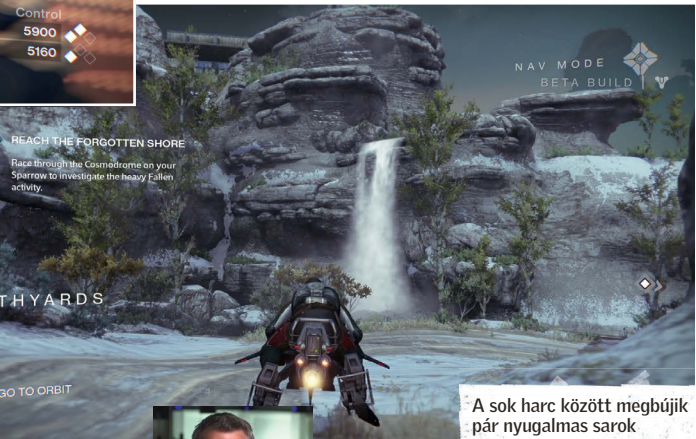


Másnak térkép e táj, guardiánként szülőházam

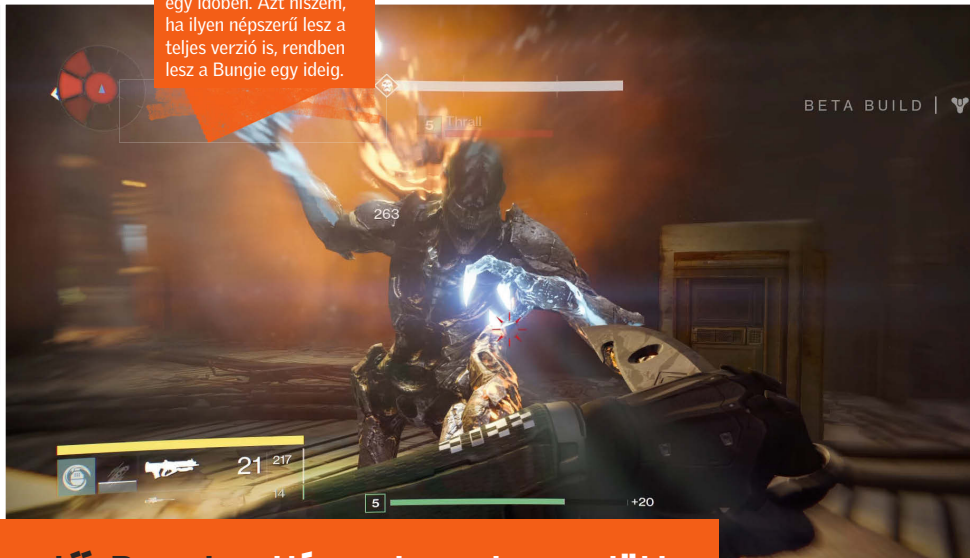
SOKAN VOLTUNK

Bődületesen sokan próbálták ki a Destiny bétáját. A Bungie szerint 6,5 millió guardian hoztak létre a játékosok, az utolsó szombat 853 235-en játszottak egyszerre, ami elég, hogy megtöltsük a világ hét legnagyobb stadionját egy időben. Azt hiszem, ha ilyen népszerű lesz a teljes verzió is, rendben lesz a Bungie egy ideig.

Az ördög személyesen, premierplánban



A sok harc között megbújik pár nyugalmas sarok



BETA BUILD



HA TE MONDOD

Jason Jones társalapító, fejlesztő, Bungie: „Képes leszel egyedül is végigjátszani a sztorit, mint egy egyjátékos kampányban, de mi ezt a kifejezést már végérvényesen töröltük a szótárunkból.”

már jött is a friend-, illetve csapatinvitálás. Erről szól tulajdonképpen ez a játék: mindent együtt vagy egymás ellen csinálhatunk. Ugyan a Bungie fejlesztői tiltakoznak az MMO besorolás ellen, és inkább „megosztott” FPS-nek hívják gyermeküket, mégis közelebb járunk az igazsághoz, ha FPS MMO-ként emlegetjük a *Destiny*-t, hiszen az FPS nézetén kívül a legtöbb játékmódot igenis az MMO stílust juttatja eszünkbe. Ezt tükrözi az egész főváros, és ez az érzés játék közben sem múlik el, hiszen a béta térképén, a már említett Oroszországban ugyanúgy bárki szembejöhhet, mint az MMORPG-kben, és a térképen a küldetésünktől függően messzebb is elkalandozhatunk. Végrehajthatjuk közösen a sztori-küldetéseket is természetesen, konkrétan hárman. Ez a *Destiny* alapcsapatának maximális létszáma, amit sokan kevesellnek ugyan, de a Bungie lépten-nyomon igyekszik megnyugtatni a játékosokat (tipikus MMO-szerű) ígérettel élve: az igazi játék, csak a sztori végigjátszása után kezdődik. Hatalmas, többórás raideket ígérnek, nagy csapatokkal, amelyek komoly összhangot igényelnek majd, és elsőre lehetetlen lesz őket megcsinálni, csak ha már előlően kiismertük őket.

KETTŐTŐL HATIG

Visszatérve a sztori rögzös útvesztő-éhez, második küldetésünk egy hajó-

alkatrészért zajlik, amikor is a pálya végén először kerülünk olyan területre – a főellenség(ecske) termében –, ahol nem működik a respawn, vagyis ha meghalunk, a főellenség életerejének szisztematikus csökkentését bizony előlrol kell kezdenünk. Ez kiváló döntés, hiszen a játékellenkező esetben túl könnyű, kihívásoktól teljesen mentes lett volna a játék. Az ellenfeleknél egyébként haláluk esetén nemcsak már kész fegyvereket, ruhákat találhatunk, hanem olyan tervrajzszerűségeket is, amik a városban a megfelelő mesterembernél dekódolva máris használható, felvehető holmik eredményeznek.

Csakúgy, mint más MMO-kban, a tárgyakat színek szerint osztották kategóriákba; a sima fehér az alap, bónusztulajdonságok nélküli tárgyak színe; a zöld már plusz értéket ad valamilyen tulajdonságukhoz. Természetesen a lila és majd az arany tárgyak lesznek az igazán menők, de ezekből azért a bétában nyilván nem szórtak szét túlságosan sokat. A fegyverek egyébként ugyanúgy fejleszthetők, mint karakterünk, és minél jobbak, annál több ágon tehetjük ezt meg, a számunkra fontosabb tulajdonságokat előtérbe helyezve. Mivel a béta maximum nyolcadik szintig enged, igazán még nem tudtuk karakterünket különbö-

ző irányba számottevően fejleszteni, ezekről túl sok okos tanáccsal a béta után még nem tudunk szolgálni. A harmadik sztoripálya végén egy wizardot kellett legyőzni, ami csak ezen a szinten számíthatott főellen-ségnek, így gondolom, hogy a játék későbbi szakaszában már pályánként több is fogja utunkat állni. A negyedik-ötödik sztoriküldetésben pedig bár konkrét főellenség nem volt, de amíg kedves kis ghost segítünk dolgozott, őt megvédeni kellett ellenségek hullámaival túlélünk. Ez egyébként a béta vége felé egyre többször előjött, remélem, nem lesz minden egyes nagyobb küldetésbenne, mert kissé fantáziátlannak vélném túl sokszor alkalmazni. A hatodik pálya lett volna a Hold, pontosabban ott folytatódna, de sajnos ezt már nem értem el, ugyanis pár órára volt csak nyitva a játékosok előtt, én pedig jól lecsúsztam róla, pedig azért szerettem meg a hajófejlesztést, hogy végre elhúzhassak a Földről, de hát akkor majd szeptemberben...

THE DEVIL'S LAIR

Az egyetlen, sztorihoz nem kapcsolódó önálló küldetés a Devil's Lair volt, amit szintén csak három játékosra méreteztek, de itt volt található a béta két legnagyobb ellensége, egy hatalmas pókszerű robot, és

egy túlméretezett szemgolyóra emlékeztető repülő droid, aki tulajdonképpen ez esetben maga volt az ördög. A pókszerű robothoz már kellett a taktika, érdemes volt a lábait löni, minek hatására időnként kissé megereszkedett. Na ilyenkor kellett nyakra célozni, így egy pár kör alatt végezni lehetett vele, csak vigyázni kellett, mert egyetlen tőle elszenvedett találat instant halált jelentett.

BÉTÁBÓL JELES

Néhányan ugyan pár percet látva a bétából „többet vártak”, szebbre számítottak, de ne feledjük, ez nem egy „cső” lövölde, ami a jóval kisebb játéktér miatt sokkal szebb lehet egy ekkora területet lefedő, ráadásul a világ más tájairól jelen lévő játékosokat egyszerre mozgató játéknál. Igen, a framerate nem mindig stabil, elismerem. Az elért művészi összhatás azonban – ami talán a legfontosabb – nagyon jól sikerült a Bungie embereinek. Amennyiben megfelelő tartalom és balansz várja szeptemberben a játékosokat, ki merem jelenteni, hogy hosszú évekig számolhatunk majd a *Destiny*-vel.

AndreMar

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/destiny

Előzetes

INTERJÚ A WARGAMING VEZETŐIVEL



Interjú a Wargaming vezetőivel

Az anyahajókat kísérő vadászok elsődleges feladata a bombázógépek és a torpedóvetők semlegesítése lesz



HAJÓZNI KELL

NAVIGARE NECESSE EST, AHOGY A MŰVELT LATIN MONDJA.

A Wargaming legújabb harci szimulátora már a kikötőket ostromolja, a kölni gamescomon először lesz lehetősége a szerencsés újságíróknak és a látogatóknak kipróbálni, milyen érzés, amikor böhöm nagy csatahajókat küldünk egy-egy szerencsés találatnál az óceán fenekére.

HULLÁMOK HERCEGE

Sose rejtettük véka alá azon véleményünket, hogy a PC-s játékok jövőjében meghatározó szerepe lesz az ingyenesen játszható játékoknak. A Wargaming az elmúlt néhány évben elképesztő fejlődésen ment keresztül, folyamatosan javítják a páncélos ütközeteket, sikeresen bevezettek minket a légi hadviselés fortélyaiiba, most pedig vén tengeri medvéket megszegyénítő alaposággal készítenek fel a hajózási alapismeretekre. A fejlesztések egy pillanatra sem állnak meg a fehérorosztúdiókban, tudják jól, hogy ebben a műfajban csak az maradhat életben hosszú távon, aki folyamatosan ada-

olja az új tartalmat a játékosoknak. A Wargaming ebben hihetetlen profi, szinte minden hónapban kihozunk valami újdonságot, amivel maguk mögé utasítják a konkurenciát. Mondjuk ez nem olyan nehéz, ha van mit a tejbe aprítani.

A PÉNZ NEM SZÁMÍT

A Wargaming nagyon durván belenyúlt a jóba, ez idáig összesen 80 millió játékost sikerült rávenni arra, hogy regisztráljon a *WoT*-ba. Ez persze nem jelenti azt, hogy mindenki aktívan költ, viszont van kilencmillió játékosuk, aki hónapról hónapra elfüstöl 4,5 dollárt (kicsivel több, mint ezer forint). Ez testvérek között is 40 millió dollár minden hónapban (közel kilencmilliárd forint). Egy 2014. áprilisi felmérés szerint a *WoT*-játékosok költenek átlagosan a legtöbbet az F2P-gamerek közül. Összehasonlításképp érdemes megnézni, hogyan teljesít a MOBA koronázatlan királya, a *League of Legends*. Ott több mint tízszer annyi aktív játékos vesz valamit havonta (50 millió), viszont alig 1,3 dollárt (300 forint) hajlandók kikö-

högni a különféle kozmetikai jóságokra. Ezek az irdatlan számok azonban még mindig eltörpülnek a „haldokló” *World of Warcraft* bevételei (2013-ban több mint egymilliárd dollárt fizettek be az előfizetők) mellett. A számokat látva nem meglepő, hogy mindenki szeretne egy hatalmas szeletet a tortából, ez az oka annak, hogy gomba módra szaporodnak a MOBA, illetve az F2P kategóriájú játékok. A Wargaminget megviszi előre a lendület, illetve a kényszer, esélyt sem akarnak adni a leendő konkurenseknek.

A HADIHAJÓK KORA

A *World of Warships* a XX. század elején indul, amikor a könnyű- és nehéz-cirkálók, a csatahajók, a rombolók és az anyahajók voltak a tengerek urai. A repülőgépek akkoriban még nem sok vizet zavartak, így ezek a behemótok zavartalanul szelheték a habokat, és egész nemzeteket kényszerítettek térdre akár egyetlen ágyúlövés nélkül is. A Wargaming jó érzéssel ezt és az ezt követő időszakot vette célba, reményeik szerint a történelem és a hadi-

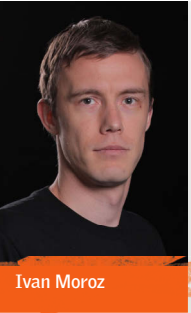
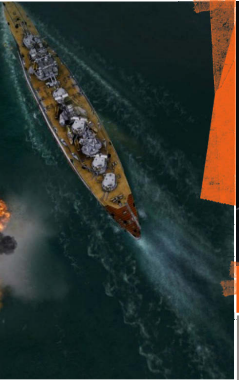
hajók szerelmesei rákattannak a játékra. A hajók típusától függően más-más játékmechanikai megoldásokat kapunk, egészen másként kell harcolnunk egy behemót nagy csatahajóval, mint mondjuk egy fürgő rombolóval. Talán a legérdekesebb megoldást az anyahajók jelentik, ott ugyanis a fedélzetről felszálló bombázókkal, torpedókkal, felderítő- és vadászgépekkel csatlakozhatunk be az ütközetekbe. A fejlesztők elmondása szerint több stratégiai elemet kínál a *Warships*, mint az eddigi játékaik, ami nem is olyan nagy baj ebben az akcióorientált világban.

ŐK MONDJÁK EL HELYETTÜNK

Az elkövetkezendő néhány hónapban egészen biztosan elindul majd a zárt béta, ténylegesen kipróbálhatjuk a játékot, addig viszont meg kell elégednünk a Wargaming vezetőinek beszámolóival. A jó hír az, hogy ők nem szoktak a levegőbe beszélni, nyugodtan hihetünk a szavuknak. Az interjú során igyekeztünk mindent megtudni a Wargaming jövőbeli terveiről Mike Zhihets producortól és Ivan Moroz igazgatótól.



Tengeri hadviselés még soha nem volt ennyire látványos



Ivan Moroz

GameStar: Mesélnél egy kicsit arról, milyen változások terveztek az elkövetkezendő hónapokban a World of Tanksban?

Mike Zhivets: Erre a kérdéskörre egy teljesen különálló interjú lenne a megfelelő fórum. Bár már négyéves a játék, hosszú listánk van azokról a dolgokról, amiket szeretnénk még betenni. Az új játékmódok mellett az elkövetkezendő hónapok feladata lesz a tech tree kibővítése, a fizika továbbfejlesztése, illetve a grafikai megújulás továbbvitele.



Mike Zhivets

GS: Hogyan reagált a WoT közössége a grafikai fejlesztésekre.

MZ: A hozzánk beérkezett visszajelzések egytől egyig pozitívak voltak. Komoly terveink vannak 2014-re, miként javítsunk a WoT külalakján. Az arénákat és a járműveket már rendbe tettük, erről mindenki meggyőződhet, aki letöltötte a 9.0 patchet. Valahogy így kell kinéznük ezeknek a legendás harckocsiknak 2014-ben egy videójátékban. A 9.1-es javításban átalakítottuk szinte az összes térképet, illetve a játékosok beköltözhetnek Kharkivba, amely a visszajelzések szerint az egyik legjobb városi környezet lett.

GS: Az erődítmények (strongholds) érdekes taktikai elemeket csempésznek be a játékba, tudnál erről egy kicsivel többet mondani?

MZ: A Stronghold egy teljesen új játékmód, amit kifejezetten azoknak találtunk ki, akik klánokba tömörülve harcolnak. Különálló helyszín – az itt történetek nincsenek összefüggésben a nagytérképen zajló cselekménnyel –, amit a klánvezetők hozhatnak létre teljesen ingyen. Található benne egy virtuális katonai bázis, különféle zónák, illetve kiegészítő épületek, a játékmód pedig komoly taktikai lehetőségeket kínál. A stongholdokban elért bónuszok természetesen használhatók a WoT sztenderd csatáiban. Összefoglalva: ez kiváló lehetőség arra, hogy a játékosok teljesen ingyen jussanak prémium tartalmakhoz.

GS: Mi volt a játékosok reakciója erre az új játékmódra?

MZ: Meglepően pozitív volt, a klánok már nagyon várják, hogy élesben is kipróbálhassák.

GS: A 9.1-es patch másik nagy újítása a Mark of Excellence. Mesélnél erről egy kicsit a magyar harckocsi-parancsnokoknak?

MZ: Igen, ennek segítségével a harckocsikon megjelennek bizonyos győzelmi jelképek, melyek segítenek megkülönböztetni a kezdőt a profítól. Egyszerű kozmetikai megoldás, de nagyon népszerű a játékosok körében.

GS: Május végén a Wargaming Magyarországra látogattok, egy katonai kiállításon állítottátok fel egy nagyon komoly sátrat, ahol az érdeklődők kipróbálhatták a játékokat. Mi volt a benyomásod a magyar játékosokról?

MZ: Remek rendezvény volt. A WoTHungary.hu rendelkezésére bocsátottunk egy sátrat WoT- és WoWP-accountokkal, ahol az összes harckocsi és repülőgép kipróbálható volt a rendezvény ideje alatt. Emellett még WoT-os ajándéktárgyakat is osztogattunk a látogatók legnagyobb örömeire (pólók, prémium kódok, kulcstartók). Remekül éreztük magunkat a kiállítás alatt, a magyar játékosok roppant barátságosak és elképesztően szenvedélyes gamerek. Nagyon örültek a rendezvénynek, már alig várom a következő alkalmat, amikor visszatérhetünk Magyarországra.

GS: Miért pont az orosz Lesta Studiót bíztátok meg a World of Warships fejlesztésével?

Ivan Moroz: Az igazat megvallva nem sokat tétováztunk, amikor meg kellett hozni a döntést. A szentpétervári Lesta Studio már egész sor katonai témájú fejlesztésben bizonyított (például Pacific Storm). A tapasztalat mellett egy nagyon profi csapatot is magukénak tudhatnak, így ők voltak a tökéletes jelöltek arra, hogy elkészítsék a World of Warships játékot.

GS: Mi a helyzet a dinamikus időjárással? Lesz belőle valami a játékban?

IM: Megjelenéskor még nem, de később szeretnék belecsempészni. Lesz eső, köd és vihar, sőt még a napszakok is változnak majd. Ezek azonban nem fogják drasztikusan befolyásolni a játékmenetet, az túlságosan sokat rontana az élvezeti faktoron.

GS: Mi a helyzet a tengeralattjárókkal? Van arra esély, hogy találkozunk a mélység ragadozóival?

IM: Teljességgel kizárt, a történelmi hitelességet nem adjuk fel csak azért, hogy tengeralattjáró is legyen. Ezek az acélkorpások teljességgel alkalmatlanok voltak azoknak az ágyúknak a hordozására, amikkel meg lehetett vívni egy felszíni ütközetet. Ráadásul túlságosan lassúak voltak, így esélytelenek lennének egy ilyen ütközetben. Nem szerettük volna megváltoztatni az U-Boatok paramétereit csak azért, hogy beszuszakoljuk őket a játékba.

GS: Nagyon szépen köszönjük mindkettőtöknek az értékes időt, amit ránk és a GameStar olvasóira szántatok. További jó munkát és sok sikert kívánunk!



Mocsy

Előzetes

TALES OF XILLIA 2

GameStar
KIPRÓBÁLTUK

ELLE
MARTA

Elle, a nyolcéves, szőke copfos kislány egy erőszkas esemény hatására kénytelen elszakadni családjától, és egyedül rátalálni a Kánaán földjére. Szerencséjére egy vasútállomáson belebotlik Ludgerbe és az ő pufi cicájába, Rollóba, akik elkísérik ezen a hosszú úton. A játék során Elle csak kísérőként szolgál, irányítani vagy harcolni nem tudunk vele.

Mangákkal táncolók!

TALES OF XILLIA 2



INFO

Kiadó **Bandai**
Namco Games
Fejlesztő **Bandai**
Namco Games
Platform
PlayStation 3

Röviden Két év után végre hozzánk is megérkezik angol nyelven a kultikus JRPG-sorozat legújabb része. Megjelenés **2014. augusztus**
PEGI **16+**

FOGALMAM SINCS, HOGY MAKÓ MILYEN MESSZE VAN JERUZSÁLEMTŐL, DE AZT SAJÁT KÜTFŐBŐL TOLOM, HOGY JAPÁN MAJDNEM KÉT ÉVRE VAN EURÓPÁTÓL. Szeretném azt mondani, hogy ezt azért tudom ennyire biztosan, mert most tértem haza egy fél világot átívelő gyalogtúráról, melynek során egészen a főfötte Fudzi-hegy lábáig tipegtem, de ekkorát azért még én sem tudok hantázni. Mondjuk mégis: miután közel tízezer kilométert talpaltam keletnek tartva, végre szelek szárnyán hazáértem szülőházamba, és most azt a frenetikus hírt adhatom át nektek egyenesen Japánból, hogy majdnem két esztendővel a megjelenése után a *Tales of Xillia* második felvonása – az ízes angol nyelvet magára öltve – végre hozzánk is megérkezik.

KELETEN KEL A NAP IS

Nem is olyan nehéz dolog a lóditás, de a mondandóm vége maga a szintizta igazság. Ez egyébként kétoldalú dolog, ugyanis a vérbeli JRPG- és mangarajongók, akik képzeletben nagy szemű emberek között szökdécselnek a szívérványhidakon, miközben csupán a Nagykörútról fordulnak rá az Üllői útra, már rég – egészen pontosan

2012 novemberében – végigtolták japán nyelven a játékot. Így maradtak azok az érdeklődők, akik „csak” angolul kerepelnek, és a műfaj elkötelezett hívei – ha jól saccolunk, akkor kicsiny hazánkban nagyjából hat ember. Persze ez a becslés erős túlzás, akarom mondani, gyarló peszsimizmus, de valljuk be, hogy a keletről érkező szerepjátékok stílusa nem nyugati gyomorhoz hivatott, ezért üzleti szempontból régióinkban a *Tales of Xillia 2* valószínűleg nem fogja hozni a millió fölötti eladást már az első napon. De ne legyen igazam, mert még az én megkérgesedett, mangáktól mentes életem is elismeri a színvonalas munkát, és kérem szépen, ez a tyutyerka minőségi tyutyerka. A nálunk több szakét és szusit fogyasztó kollégáink már el is felejtették, milyen pontszámokkal jutalmazták a játékot, de hála a folyton locsolt internetpalántáknak, most fel tudunk rájuk kapaszkodni és megnézni, milyen is lett az alkotás. Szerintük jó, amiből elfogultság miatt talán lecsipetünk egy picit, de az eredmények mindenképpen bizakodásra adhatnak okot. Belenézve a birtokomban lévő előzetesbe, még azt is kimondom, hogy nem is annyira részre hajlóak.

MESE HABBAL

Az egyszerű laikus szemlélődők valószínűleg csak az elmúlt időszakban tudták meg, hogy a *Final Fantasy* kívül is dübörög egy sorozat, ami tekintélyes múltba révedhet bele. A *Tales* epizódok egészen az 1995-ös esztendőig nyúlnak vissza, és napjainkig 14 címet fialtak, ami nemhogy teljes játékból, de még szilvás gombócból is sok – főleg, ha porcukrozott prézlis nokedli is csapódik mellé. Szerencsére nem kell az összes részen átvergődnie annak, aki képből akar lenni a történettel kapcsolatban, mert az egyes epizódok különálló sztorival és cselekményszállal rendelkeznek, jelen esetben viszont érdemes a *ToX* első felvonásába is beleszippantani egy tüdőssel, hogy tudjuk, ki mit és miért éppen azt csinálja majd az aktuális számban. Több ismerős arc is tiszteletét teszi a folytatásban – köztük Jude, az előző rész sztárja –, emellett most két ismeretlen főszereplővel ismerkedhetünk meg, az Olympios városában élő fiatal Ludger Kresnikkel és a bájos, nyolcéves Elle Martával, aki inkább aggódik majd a testi épségünkért, minthogy masszívan kivége a részét a küzdelmekből. Hát igen, a nyolcesztendősek már csak ilyenek. Kettejük fordulatokban gazdag életrészletekkel.



A cica jobbosától védj meg minket, Uram!



Berogyszott térd, erőlködő arckifejezés, elájult emberek. Ez csak egyet jelenthet: itt bizony egy békegalambot lőttek fel



OKULVA A KRITIKÁKBÓL, A FEJLESZTŐK MINDEN OLYAN ELEMET IGYEKEZTEK EBBE AZ EPIZÓDBA BELEPAKOLNI ÉS FELTURBÓZNI, AMIT A RAJONGÓK KIFOGÁSOLTAK AZ ELŐZŐBEN

szát ismerhetjük meg, és mivel a teljes sztorit már két éve elregezték, az előre vizslató szemeknek sok újdonságot nem tudok nyújtani. Ha hihetünk a leírtaknak, akkor egy jóval drámaibb és izgalmasabb mesét kapunk – és ez nem csak a historiára igaz.

A HARCBA EDZETT NÉMA LEVENTE

Okulva a kritikákból, a fejlesztők minden olyan elemet igyekeztek ebbe az epizódba belepakolni és felturbózni, amit a rajongók kifogásoltak az előzőben. Például a karakterek sokkal szerethetőbbek lettek, és hála a beköszönő régi arcoknak, jóval több szereplő fordul meg a kalandban. A különböző befejezéseknek köszönhetően nagy hangsúlyt kaptak a szerepjátékelemek, amikor is egy-egy helyzetben megfontoltan, esetleg hirtelen kell döntenünk vagy választ adnunk. Nekem kicsit furcsa volt, hogy a beszélgetések során a többi figurán kívül Ludger teljesen megkukult, és csak nyögésekkel, illetve az általunk választott szavakkal kommunikál. Ezt azzal magyarázták a fejlesztők, hogy sokkal jobban bele tudjuk magunkat élni a szerepbe, ha hősünk csilingelő baritonja helyett csak a mi döntésünkre válaszolnak. Engem ez eleinte határozottan zavart. Szerencsére a végigjátszás után beállíthatjuk,

hogy Ludger kitörjön a némaságból, így akik másodsorra is szeretnék végigoltni a történetet, azoknak ez egy újabb élvezeti faktor lesz. Mindenképpen fontos kiemelni, hogy az adrenalinot adó küzdelmek sokkal összetettebbek lettek. A harcok során mellettünk küzdők már szinte egy tucat képességet használhatnak, amelyek változatosabbá és látványosabbá teszik a csetepatékat, illetve mi magunk is forgathatunk olyan fegyvereket (lándzsa, különböző kardok, kalapácsok, pisztolyok), amelyek közül néhány még egyáltalán nem landolt Tales fővítész kezében.

EGY KIS MELLÉKES

Számos karakterepizód és mellékküldetés vérteti fel bőséges tartalommal a játékot. Ezek nem sokat alakítanak a történet gerincén, viszont színesebbé és finomabbá teszik az univerzumot, amiben lubickolunk. Ilyenkor részletesebben megismerhetjük egy hozzánc csapódó szereplő addigi életét, vívódásait, egyszerűen láthatjuk nyűgét-baját, és csöppnyi időre lerakhatjuk a főfonal felgöngyölítésével járó felelősséget. Mindenképpen érdemes lesz majd ezekbe belekukkantani, mert ha teljesítünk egy-egy ilyen részt, akkor szépen jutalmaz is minket a program csili-vili ruhák képében.

LUDGER KRESNIK

A fiatal, húszéves fiú véletlenül csöppen a történet forgatagába. Minden vágya, hogy bátyja – Julius Kresnik – mellett ügynökként vitézkedjen, ám a vizsgán megbukva más hivatás felé kell fordulnia. Szakácsnak felcsapva indul el első munkanapján, mikor beleütközik Elle-be, a titokzatos kislányba, és innentől kezdve elválaszthatatlan társak lesznek.

AZ UBORKASZEZON SZAKÉJAI

Soha nem tagadtam, hogy maximum akkor lát a gépem keletről érkező szerepjátékot, amikor egy meló rákényszerít (ilyenkor puskát is hozok a munkához), de személyes ízlésem nem csorbíthat a végszavamon. Látszódik az alkotáson, hogy minőségi terméket raktak le a készítő az asztalra, hiszen szélterében-hosszában hozza a jó öreg JRPG-k stílusát, mind kinézetben, mind tartalmában. Biztosan nem kell attól tartanunk, hogy egy seggélssel végigtolható, ugyanis csak a főszál több tízórányi játékidőt emészt fel, és ott vannak még az extrák is, amiket kemény munka árán oldhatunk fel. A legmeggyőzőbb érv viszont nekem – mint macskatulajdonosnak – a játékkal kapcsolatban, hogy van benne egy tündéri dundi cicus, aki ragaszkodóbb, mint egy kutya. Akarok majd egy ilyet, még ha virtuálisan is.

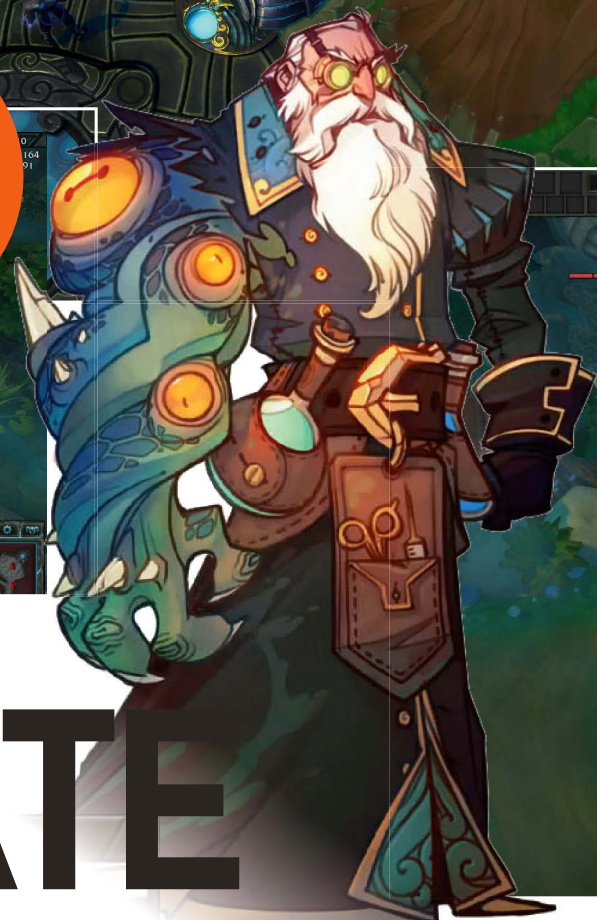
Nightwolf

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/tales-of-xillia-2

Előzetes

DAWNGATE



Van valami a kapu túloldalán

DAWNGATE



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Waystone Games**
Platform **PC**
Röviden Az EA a Waystone Games MOBA-játékával kíván beszélni az e-sport-örületbe, és valami újat mutatni a téma rajongóinak.
Megjelenés **2014 vége**
PEGI **12+**

VANNAK BIZONYOS ROSSZ BEIDEGZŐDÉSEK, MELYEK SOK ÉV MOBA-ZÁS UTÁN ÓHATLANUL IS KIBUKNAK AZ EMBERBŐL.

Ha látunk egy játékost, aki szándékosan olyan pozícióban vagy szerepben játszik egy hőst, ami nem megszokott, már félkezünk is, és lebegtetjük a report jelzőt, hogy mielőbb kínpadra küldjék a galádót. Még akkor is, ha egyébként megnyerjük a meccset, mert a srác/lány annyira jó, hogy teljes nyugalommal tehet az aktuális metára, egymaga feltörli a padlót összes ellenfelünkkel.

TÖRD MEG A SZABÁLYOKAT

Hogy miért is mesélem ezt el? Azért, mert ez az egyik legalapvetőbb probléma a mai MOBA-játékok közösségeiben. Már a kezdő játékosok is megpróbálnak a nagybetűs Meta (hogy ez mit is jelent, azt keretes írásunkban olvashatjátok) szerint működni, és annak, aki esetleg máshogy élvezné a játékot, segítsenek az égiek, mert a csapattársai tuti nem fognak. Ezzel akar szakítani a Dawngate, amely egy kis csapat első munkája, de az EA annyi fantáziát látott bennük, hogy össze is álltak velük. A Waystone Games emberei azt ígérték, hogy ők nem fognak egy századik Dota-klónt készíte-

ni, és (sok más fejlesztőstúdióval ellentétben) ezt be is tartották. Alapvetően ebben a játékban is ugyanaz a cél: van két ötfős csapat, akik az ellenséges bázis elfoglalásán dolgoznak. A lényegi különbség a többi játékhoz képest a térképen keresendő. Három ösvény helyett kettő várja a hőst, és az utakat övező dzsungelben olyan elfoglalható pontokat találunk, melyek azt befolyásolják, hogy mennyi vimet (az arany helyi megfelelője) kapunk másodpercenként. Minél több ilyen „lélekkutat” szerzünk meg, annál több vim folyik be. A kutakon kívül még szörnyekkel van tele a dzsungel, amelyek megölésével erősíthetjük választott titánunkat, és bokrokkal, melyek elrejtik a várakozó hőseket.

A FORMÁZÓK

A játékban használt karaktereket igazából itt nem is hősöknek, hanem shapereknek hívják. Ez azért fontos, mert a Waystone valódi háttértörténettel megtámasztott világot akart, amiben bajnokaink nem csak úgy léteznek, és nem csak azért harcolnak egy arénában, mert véget ért a kedvenc sorozatuk, és nincs mit csinálniuk estéknként. A shaperok másokért vagy a saját ügyükért vesztegelnek a Dawngate túloldalán. Okkal használják

különleges tehetségeiket, melyeket annak köszönhetnek, hogy képesek formázni a vimet, tehát a lelkeket. A lényeg, hogy a hősök a kutakból és a gép által irányított szörnyek vagy ellenséges shaperok likvidálásából származó vimet képesek materializálni. Így születnek a tárgyak, amiket mindenki a saját bázisán tud megvenni (tehát megformázni). A többi MOBA-val ellentétben itt azt akarták elérni, hogy a játék minden aspektusa összefüggjön, és legyen értelme a dolgoknak. Ennek is köszönhető például, hogy a legtöbb shaper nem korlátozzák adottságai használatában. Nincs mana, ami aztán elfogy, és hirtelen használhatatlanná válik hősünk. Mennyire furcsa is lenne, ha Mikella, aki egész életében a pénzürmék bővülését gyakorolta, egyszer csak nem tudna már százasokkal lövöldözni, mert kifogyott az energiából. Egyébként jelenleg 31 shaper létezik a játékban, akik között van egy vén mókus, egy görény, akinek egy hal van a hátán, egy mágus, akit annyira untatnak a dolgok, hogy harcolni is a könyveit küldi, és egy nő, aki egy akkora ágyúval operál, hogy teljes hadseregeket tudna levegőbe röptetni vele. Mindenki talál majd magának egy olyan arcot, aki tökéletesen megfelel játéktípusának.

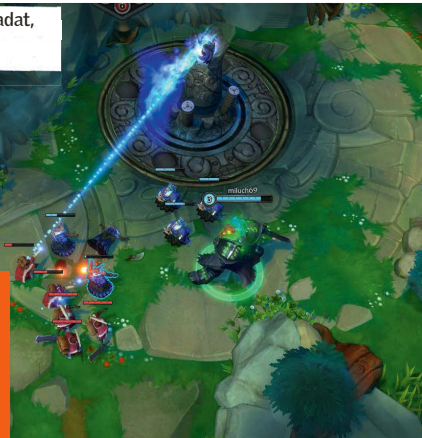


HA TE MONDOD

Andy Belford közösségi menedzser, Waystone Games: „Ezt a játékot nem magunknak csináljuk, hanem a játékosoknak. Ha ők nem szeretik, akkor mégis mi értelme az egésznek?”

A tornyok védelme kulcsfontosságú feladat, de néha a támadás kifizetőbb

ame Lobby Chat
ayward-keboel One of you gladiators go
ven391 why the fck did you go top
ven391 wd
ven391 why the fck did you go top

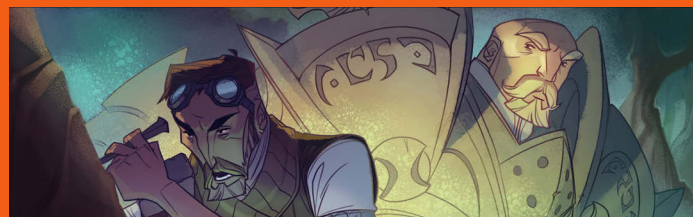


Az erdőben bujkáló nagyobb szörnyek általában valamilyen pozitív áldást ruháznak át arra a hősrre, aki levágja őket



META

A meta szó rengeteg dolgot jelent a versengésre építő játékok világában, de esetünkben leginkább arra vonatkozik, hogy hogyan áll össze ötfős csapatunk. Az általános MOBA meta szerint kell lennie két sebzésosztónak, egy tanknak, egy támogatónak és egy dzsunglesnek.



SZERETNÉD KIPRÓBÁLNI?

A Dawngate már úgynevezett közösségi béta állapotban van, ami azt jelenti, hogy bárki letöltheti, és próbálkozhat az EA új játékával. Ha rendelkezel Origin accounttal, akkor még csak regisztrálnod sem kell, elég letöltened a klienst, így az EA üzletében használt adatokkal beléphetsz, és már játszhat is. Ha szeretnél némi segítséget a kezdéshez, és tudsz angolul, akkor javasoljuk, hogy keress fel a [reddit.com/r/dawngate](https://www.reddit.com/r/dawngate) weboldalt, ahová a közösség tagjai folyamatosan tolják fel a legfrissebb adatokat és segédleteket a játékról. A történetről is olvashattok egy képregényben, amely folyamatosan új oldalakkal bővíti a dawngatechronicles.com oldalon.



A főépületek legyűrése ebben a játékban nagy kihívás lesz. Nemcsak az öt magot kell lecsápní, mielőtt hozzáérhetnének, de eközben kerülgetni kell a főépületből érkező varázslatokat is

AZT CSINÁLSZ, AMIT AKARSZ

Önmagában kevésbé határozza meg szerepünket a csapatban az, hogy melyik shaperet választjuk a sok közül, sokkal fontosabb, hogy az adott karakterrel milyen perket választunk magunknak. A Waystone ezzel a rendszerrel akarja kigyomlálni a metaközpontú gondolkodást.

A meccsek kezdetén lehetőségünk van eldönteni, hogy mi az ellenséges játékosokra szeretnénk-e vadászni, vagy a gép által irányított katonákat takarítani-e el. Költözhetünk a dzsungelbe, és dönthetünk úgy, hogy csak a többiek szeretnénk támogatni. Saját játéktípusunknak megfelelően választhatunk egyet a négy perkéből, döntésünk határozza meg, hogy miért kapunk majd bónusz vimet és néhány extra tulajdonságot.

Jelenleg nincs olyan szerepkör, ami egyértelműen a legeredményesebb volna, viszont legkevésbé kifizetődjő saj-

nos van. Predátornak lenni elég felemás, hiszen aránylag kevés a jutalom ahhoz képest, hogy elvileg ennek kellenie a legfontosabb feladatkörnek lennie (tehát aki egy csapatharcban kivégzi az ellenséges játékosokat). Bétáról lévén szó, ez biztosan változik majd, de szerencsére a rendszer jól működik, és így tényleg mindenki azt a szerepkört választhatja, amelyiket csak akarja. Nemcsak a perkek formázzák majd tulajdonságainkat, hanem a loadout is, amit a meccsek előtt rakhatunk össze magunknak. Ez gyakorlatilag egy kőtábla, amibe különböző lélekköveket és szilánkokat építhetünk. Ezekből csak adott mennyiséget használhatunk, így okosan kell összeválogatnunk a különböző elemeket, hogy azok a lehető legjobban növeljék választott hősünk fontosabb értékeit. Szükséges megjegyezni, hogy ezeket a darabkákat magunknak kell majd megvennünk, de szerencsére nem kell (és nem is le-

het) valódi pénzt költeni rájuk, csak a meccsek után járó destinypontjainkból fog levonni a rendszer a vásárlást követően.

LELKEK VISZIK A PÉNZED

Na persze a Waystone fejlesztői sem (csak) a rajongók mosolyáért dolgoznak. Lehet pénzt költeni a játékban, de csak és kizárólag kozmetikai dolgokra: egy-egy új megjelenésre valamilyen kedvenc hősünk számára vagy egy speciális wardra (minden hős letehet egy ilyen tárgyat, ami egy ideig figyeli az adott területet), esetleg egy különleges bemonórára, aki fura szövegeivel dobja fel a két harc között eltelt időt. Bár ezek nem olcsók, nem is szükségese ahhoz, hogy sikeres játékos legylen valakiből, hozzátesznek az élményhez, de hiányuk nem von le belőle. Egyelőre egyébként nincs túl sok dolog a boltban, a kínálat azonban bizonyára bővílni fog, hiszen még csak béta

fázisban van a program. Ennek ellenére a hangulat hibátlan, és látszik, hogy tényleg olyan csapat készíti a játékot, amelynek tagjai az első MOBA címtől az utolsóig mindent láttak, és éppen ezért tudják is, hogy hol lehet, és hol kell hozzányúlni az ismert formulához. A Dawngate egyelőre nem fogja lemosni a riválisokat a pályáról, és nem teszi semmissé a *League of Legends* és a *Dota 2* sikereit, de mindenképp olyan címről van szó, ami alternatíva lehet azok számára, akik már unják a fentieket, és szeretnének valami mást. Valami olyasmit, aminek hangulata van, és egyedi vonásokkal dobja fel a mindennapi háborúzást.

Hunter

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/dawngate

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

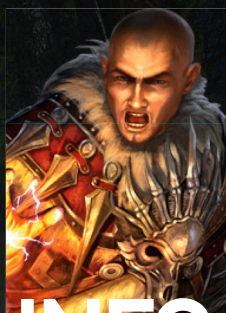
- 54 RISEN 3: TITAN LORDS
- 58 THE LAST OF US
REMASTERED
- 60 WILDSTAR
- 62 SACRED 3
- 64 METRO REDUX
- 65 ODDWORLD: NEW 'N'
TASTY!
- 66 WAR THUNDER: GROUND
FORCES
- 67 QUEST FOR INFAMY
- 68 THE WALKING DEAD
SEASON TWO - EPISODE 4:
AMID THE RUINS
- 69 ABYSS ODYSSEY
- 70 MEMENTO MORI
2: GUARDIANS OF
IMMORTALITY
- 71 DARK SOULS II: CROWN OF
THE SUNKEN KING
- 72 RISE OF NATIONS
EXTENDED EDITION
- 73 BRIDGE CONSTRUCTOR
PLAYGROUND
- 73 ROAD NOT TAKEN
- 74 MODERN COMBAT 5:
BLACKOUT
- 74 HELLRAID: THE ESCAPE
- 75 GUARDIANS OF THE
GALAXY: THE UNIVERSAL
WEAPON
- 75 TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
- 76 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI
TANÁCSADÓ

Még egy korsó sörért talán, de titánokért
harmadszorra is felkelni...

RISEN 3: TITAN LORDS

MEDITERRÁN HŐMÉRSÉKLE-
TEN PIHENTETETT RUMMAL
SIMOGATNI A GARATOT, AZ
VALAMI CSODÁLATOS ÉRZÉS.

Miután lecsúszik a tüzes nedű, és sokkos állapotba rosbantja a gyomrot, illendő kimászni a vitorlás fitos orrára, és ruhástul, papagájjal a vállon ugrani egy olyan bombát, ami után hetekig csak fél fenékkal lehet ficeregni a fápiccsen. Valakit ez a kalózos életmód örökké az ujjá köré tud csavarni, de némelyek egy idő után beleunnak, hogy otthonuk egy ringatózó bárka, és hátat fordítva a fekete lobogó alatti szabadságnak, visszamennek a szárazföld porát rugdosni. Személy szerint én azon az állásponton vagyok, hogy ha már valaki otthagyja a folyton éneklő legénység kórusát, akkor inkább növesszen szárnyakat, és fogjon bele valami teljesen más életformába. Nekem persze még a suttogásom is pufi, úgyhogy az én esetemben elég viccesen nézne ki a repkedés. Mondjuk változatosabban élném tovább az életemet – még ha az csak egy sziklaugrás erejéig is tartana. A Piranha Bytes viszont nem növeszt tollakat hogy ne kivágjon a nagy kékségnek, hanem inkább ki-be mászkál a ladikból, és élénk tolja ötvözve mindazt, amit már párszor elhuzigált a szemünk előtt.



INFO

Kiadó **Deep Silver**
Fejlesztő **Piranha Bytes**
Platform
PC, Xbox 360, PS3
Röviden A német szerepjáték nem viccel, harmadszorra is nekiugrik a titánoknak.
PEGI 17+

MÖKUSTÖRVÉNY: VÉDD A MAKKOSTI

Úgy érzem, hogy engem már megint tökön rúgtak. Körülbelül három-négyévente sikerül úgy elaltatniuk a piranhás srácoknak, hogy nem veszem észre a fenyegetően száguldó lábszárát, ami aztán erőszakos kontaktba lép (lép... na, már csak az hiányozna)

a „lenti világ főnökével”. Szerintem vagyunk ezzel így egy páran. Mikor egy jobban sikerült alkotásuk után bizakodva várjuk a folytatást, és tárt karokkal, vagyis tárt lábakkal készek vagyunk üdvözölni az érkező játékot, akkor az nem megöleli, hanem... tudjátok na, fájdalmas és mélyen ülő gyötrelmeket okoz. Ez könnyen betudható annak, hogy reménykedünk, feltételezünk, és szinte már olyan kötelező érvényű követelményeket támasztunk a tyutyerkával szemben, amik aztán vagy máshogy jönnek át, vagy benne sincsenek. Ez kicsit leomló tud lenni, de mielőtt végleg felvázolnám, miért sajog jelenleg középtájon, kukkantsatok bele, hogy milyen újra a titánok árnyékában élni. Amikor a cikk végére értek, ne kezdjétek el pánikszerűen az értékelő dobozt keresgélni, ne dörzsöljétek eszeveszett módon az utolsó lap képeit, hátha furfangos módon valamelyik alá rejtettük, mert úgysem fogjátok megtalálni. Rendhagyó módon az írás befejezését és a végső konklúziót a most bemutatkozó GameStar Pluson fogjátok megtalálni. Ennek roppant egyszerű a magyarázata. Szinte az utolsó pillanatban esett be hozzánk a játék teszt példánya, és lapzártáig nem maradt elég idő arra, hogy mélyen belegázolva az alkotásba reális számot bökjünk a végére. Ezért itt most az első órák élményét olvashatójátok, de mire a kezitek közé kerül a ropogós magazin, már az új csatornán, folytatódólagosan hozzáadható azokat a befejező gondolatokat is, amiket számottevően több tapasztalattal fogalmazok majd meg. Szóval ne mondjátok, hogy nem becsültük meg azokat, akik vagy az újságot, vagy a telefonjukat/tabletjüket szo-

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%

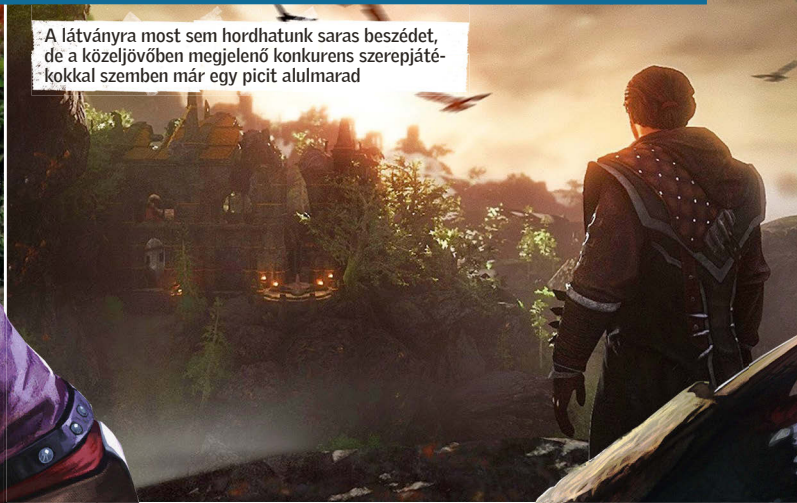
A szürke középút: csak ha vártad vagy érdekel a stílus, egyébként engedd el őket.

1-59%

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



A látványra most sem hordhatunk saras beszédet, de a közeljövőben megjelenő konkurens szerepjátékokkal szemben már egy picit alulmarad



rongatva szeretnek a budi romantikus magányában olvasgatni. Mi mindenki-re gondolunk, még Tinódi Lantós Sebestyénre is!

LÉLEKSZAKADVA

A *Risen 3: Titan Lords* két kézzel kapaszkodik azokba a stíluselemekbe, amelyek jellemzők voltak a fejlesztők eddigi munkáira. Első felütésre nagyon úgy tűnt, hogy a harmadik felvonás totálisan továbbviszi a *Risen 2* miliójét, de néhány pofon kiosztása és egy sorsdöntő esemény után szépen kirajzolódik, hogy itt bizony a Gothic sorozat jellegzetes jegyei is tapicskolnak. Adott tehát, hogy egy alapjaiban már jól kidolgozott univerzumot kapunk, ahol a régi fenyegetés mellett egy újabb árny sötét jelenléte csak tovább bonyolítja a titánok elleni küzdelmet. Olyannyira, hogy névtelen hősünket már rögtön a kalandunk legelején halálalvásha taszítja újdonsült ellenségünk. Szuper, kapcsolhatjuk is ki a gépet, és mehetünk le edzeni az utcára, de szerencsére jön egy feltámasztó számán fazon, szóval gyúrás helyett rendeljünk egy óri-

Rettentő rémségek – avagy ők fognak kinyírni

Nem is szerepjáték a szerepjáték, ha nincsenek benne mindenféle borzalmas bestiák. A *Risen 3*-ban is akad bőven elnyisszantásra váró szörnytorok, lendítősüinktől rettegő titánülep. Nézzünk meg ezek közül néhányat! Ha egy gigantikus lávagólem áll az utunkba, akkor jobb, ha kitérünk hatalmas, kőzilárdságú ökle elől. Lomhának tűnik, de ha lendületet vesz, nem áll meg, amíg nem sikerül neki elsőpró erővel a földbe passzírozni minket. A pokolkutya nem egy tündi-bünci padlócirkáló, ahogy a nevéből is sejthető. 36,29 kg-ot nyom, ami hegyes fogakkal és karmokkal párosítva igen jelentékeny, főképp, ha el sem rejtőzhetünk előle (bár akció-szerepjátékban nem jellemző a bújócska) kiváló szaglása és hallása miatt. Akkor most képzelj el ebből el falkányit! Már menetet is karcolt a bugyidba a félelem, ugye? A Dragon Snapper (amit nem igazán tudunk lefordítani, mert a sárkánysziget furán hangzik) többek között szintén a pofájában lévő kalciumkatonákat használja a támadáshoz, emellett rendkívül fürgé és kitartó, vadász körútján csoportban garázdálkodik, szerencsétlenségünkre. Végül, de nem utolsósorban megemlítem a dzsungel és barlangok rejtekében élő „aprócska”, két-három méteres nyolclábúakat. Méretük ellenére jól beleolvadnak környezetükbe, úgyhogy lesből támadva, hirtelen lepnek meg minket. Gatyákat felkötni!



„Sikerült úgy belőni a nehézségi szintet, hogy a „csak földbegyökerezett lábbal csapkodunk, amíg ki nem múlik” módszer már kevés lesz ide

ás pepperónis pizzát, mert elveszünk egy darabig. Vitézünk kiszabadulva a kaszás karmai közül rájön, hogy olyan üres lelkileg, mint Micimackó mézes csupra. A túlvilág csak a testünket okádtá vissza, így legyengülve, lelketlenül kell a világot érintő fenyegetésnek gátat szabnunk, ami támogatás nélkül biztosan nem sikerülne. Újdonsült jötevőnket kézen ragadvan neki is állhatunk felsorakoztatni a szövetségeseket ügyünk mögé,

és csöppet felszívhatjuk majd magunkat.

IGAJSÁGOS IZOM TIBOR ELŐRE TÖR

A fejlődési rendszer a már megszokott módon történik. Bakánk nem tapasztalatpontokból fogja kiszívni a számára szükséges eszenciát, hanem dicsőségpontokat kanalazgatva képes felvértetni magát. Ezeket a különböző feladatok teljesítése, valamint legyil-

kolt ellenlábasai után méri ki számára a rendszer, és jó, ha nagy kanállal szed, mert van hova elosztogatni őket. A kitaposott ösvényen haladva itt is tuningolhatjuk erőnket, ügyességünket, varázstudományunkat vagy akár zárfeltörésekben való jártasságunkat, de előtte jó, ha eldöntjük, hogy az inkvizítorok vagy a mágusok csoportjához szeretnénk-e csatlakozni. Ha ezt a hihetetlenül fontos döntést meghoztuk, akkor már csak a hozánk és kedvelt harcmódorunkhoz legközelebb álló frakció mellé kell le-raknunk ikszüinket. Három ilyen küzdő „szakosztály” közül válogathatunk: lehetünk fényes páncélban parádézó őrzők, akik leginkább halálos abrakadabra mutatóvagyokkal dobálóznak, amolyan mágusfélék. Magunkra ölthetjük vudukalózok képességeit is, akik többek között halott ellenségeket tudnak saját szolgálatukba állítani. Izgalmasnak tűnne egy ilyen vitéz egyengetése, de nekem figyelnem kell

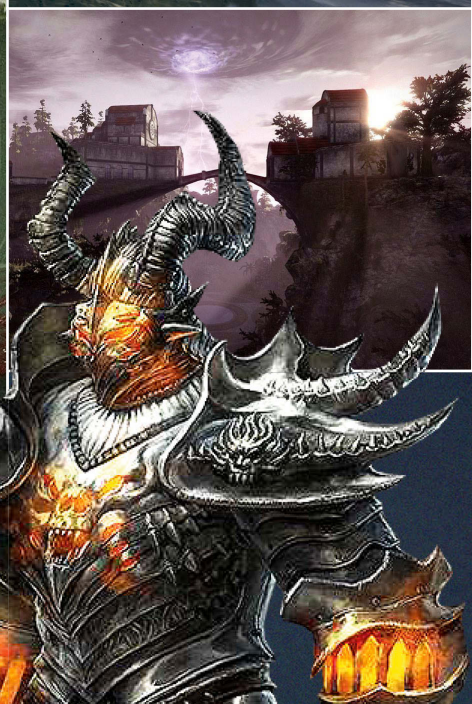
a jó híremre, ezért egy ízig-vérig harc-os kaszt mellett raktam le a voksomat, azaz démonvadász lettem. Mindig is azt vallottam, hogy egy tőkös gamer egere alá nem való semmiféle paprikajancsi varázsló, csak a csont a csonttal viaskodó, húscsapatokat szakító közelharcos méltó egy igazi játékoshoz. Na persze, aztán meg fek-szünk-kelünk, mint Tóth bácsi a frissen barázdált kukoricaágyásban.

EGY SIMA, EGY FORDÍTOTT

Valamiért soha nem tudtam zöld ágra vergődni a Piranha Bytes alkotásaiba pakolt küzdelmekkel. Az előző részben túl kidolgozatlanak éreztem magát a harcrendszert, ugyanis hiába lehetett volna több irányba fejlődni, egy kicsit előrehaladva félig-meddig már csak egyetlenegy módszert használva vágtam az ellenséget. Konkrétan két pallost vagy a legjobb kombinációt, kardot és pisztolyt forgatva szinte végig lehetett gyalázni mindenkit.



Igen, jól látjátok. Ismét élvezhetjük a víz cirógató közelségét, miközben lubickolunk.





A jól belőtt nehézségi szint miatt itt inkább ajánlatosabb felmászni a közeli tetőre, és onnan nyugodtan mutogathatunk csúnyáikat a csúnyáknak



Csomag a sötétség urától

Kíváncsi voltam, milyen tartalommal tudják majd überelni a Risen 2 gyűjtői kiadását, mert akkoriban a készítőik nem kisebb dolgot tettek bele a különleges csomagba, mint egy kicsinyített és számozott fahordót – többek között. Abban az évben simán besöpörte az év gyűjtői kiadása címet köreinkben, ezért számítottunk rá, hogy valamiféle lőrét kapunk a következő pompás pakkban. Na, azt nem tolnak a szánkba, de minden mást igen. A Shadow Lord Edition névre keresztelt szeretetsomag tartalmazni fog egy nem mindennapi gyűjtői dobozt, magát a játékot és zenei albumát, valamint egy könyvet tele művészi illusztrációval. Zseniális, ahogy az ölünkbe pottyantják az első és második részt, valamint kártyákat, egy kétdalal posztert és egy különleges anyagú világtérképet. Sorolhatnám még talán napestig is a sok apróságot, de amit büszkeségtől dagadó pófával simán kirakhatunk a polcra, az egy 19 cm magas, kézzel festett Shadow Lord szoborcso. Kimondottan tetszetős a két kezében csillogó fényforrás. Sőt, akár még aludnék is vele, úgyhogy rettegjen csak a plüssbáránym, Berri (aki Jäger, a szarvas – Eprespuszedlee), mert lehet, hogy a hónap közepén új hálócimborám lesz. Csak a szememet ki ne bökje egy átfordulásnál.



Jelen címünkben viszont már érzek egy kis javulást ezen a téren, mert sikerült úgy belőni a nehézségi szintet, hogy a „csak földbegyökerezett lábbal csapkodunk, amíg ki nem múlik” módszer már kevés lesz ide – és ez egy kicsi, megvadult disznó esetében is igaz. A kétféle támadás – kis sebzésű gyors és már-már sokkoló erősségű lassú csapás – mellett annyit fogunk össze-vissza bulfencezni, mint egy serdülő tornász. Ehhez jönnek még megtanult, megvásárolt képességeink, így adottak a sima csetepaték-nál is a színes és mozgalmas küzdelmek. Még csak néhány órát tudtam beleölni a tyutyerkába, ezért kíváncsi leszek, hogy a program végig képes lesz-e tartani ezt az élvezeti faktort, vagy idővel beleragad egy „super punch” módszerbe, és verejték nélkül leszünk legények a gáton. Egyelőre bizakodó vagyok és béna, mert többet látom kis lelketlen barátomat fekvé, mint két lábon. A *Dark Souls* óta viszont megtanultam, hogy ez nem is olyan rossz. (De, rossz! – szerk., az őszinte belső hangom.)

SZÉP A TÁJ, DE UGORJUNK EGYET AZ IDŐBEN

Minden halál csúnya, de ilyen jelzővel nagy botorság lenne a német szerepjátékot illetni. Rendre hozza most



Anyám mindig is mondogatta, hogy ne etessem túl Pamacsot... Igaza lett!

TÖKÖS GAMER EGERE ALÁ NEM VALÓ SEMMIFÉLE PAPRIKAJANCSI VARÁZSLÓ, CSAK A CSONT A CSONTTAL VIASKODÓ, HÚSCAFATOKAT SZAKÍTÓ KÖZELHARCOS MÉLTÓ EGY IGAZI JÁTÉKOSHOZ

is azt a látványvilágot, amihez az előző részekben már hozzászokott a szemünk. A sajátosan összerakott atmoszféra nem fog kiemelkedni a közeljövőben megjelenő konkurens RPG-k gyűjűjéből – egyelőre nem is tervezzük új generációs konzolokra kiadni –, de nincs is miért szegyenkeznie. A fejlesztők nagyon büszkék minden egyes felépített homokbuckára és fűcsomóra, amelyeknek rendeltetésszerűen megvan a helyük. Összességében nézve nincs semmiféle fölösleges, csilvili, figyelemelterelő vakítás, így tisztábban látom, miért érzem úgy, hogy sajogni fog a bizsum. Ezt viszont csak több tucatnyi óra elteltével állíthatom biztosan, és véleményemhez most ti mint időutazók húsz másodperc múlva hozzá is férhettek, csak kattintsatok a GameStar Plusra. Találkozunk a jövőben!



HARDVER

Windows Vista/7/8; 2,4 GHz Dual Core processzor; 2 GB RAM; Radeon HD 3850/GeForce 9600 GT; 8 GB HDD

- + izgalmasnak ígérkező harcok
- + régebbi rész stílusjegyei
- + jól indul a történet
- üres jellemű karakterek
- az élővilág nem él annyira
- súlytalan, lélektelen párbeszéd

NIGHTWOLF

Félek, de egyelőre bizakodom.

Folytatás és értékelés a gamestar.hu/gamestarplus oldalon.

Nightwolf

Csaknem tökéletes volt, és most még jobb lett

THE LAST OF US REMASTERED



INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
Fejlesztő **Naughty Dog**

Platform

PlayStation 4

Röviden Egy

remekül játszható

és a szokásosnál

jóval komplexebb

akciójáték komoly,

hosszú és nagyszerűen

megírt sztorival és

karakterekkel, hibátlan

prezentációval. És

most még gyönyörűbb,

mint valaha.

PEGI 18+

EGY ÉV TELT EL A THE LAST OF US MEGJELENÉSE ÓTA.

Egy esztendő rendkívül rövid időnek tűnik ahhoz, hogy egy újrakevert, remasterelt verzió szükségessége felmerülhessen, mégis, kevés játék bejelentését fogadta akkor örömmel, mint a kitatarozott *The Last of Us Remastered*-ét. Persze ez érthető, hisz a Naughty Dog játéka sok mindent újraértelmezett, milliókat ejtett rabul, és egy szinte megugorhatatlannak tűnő minőségi szintet állított a konkurensek elé. Azóta megjelent a PS4, és most, egy évnyi szünet után megjelent a *Last of Us* – gyakorlatilag az első kihagyhatatlan alkotása az új konzolnak.

Azok számára is tartogat néhány lehetőségét a játék, akik egy éve már elmerültek világában, hisz az új konzol természetesen új technikai lehetőségeket hozott. Nem állítom, hogy a *The Last of Us Remastered* akár csak megközelítené a rövidke *Uncharted 4*-demóban látottakat, de így sem kell szégyenkeznie, a játék bitang jól néz ki. Második nekifutásra sem untam egyetlen pillanatát sem, így kijelenthető: abszolút megéri beszerezni azoknak is, akik egy éve már kipróbálták, megszerették. No persze biztos vannak néhányan, akik anno kimaradtak belőle; a cikk második fe-

le nekik szól, megpróbálom elmesélni, miért is lett a *The Last of Us* 2013 (és talán 2014) legjobb játéka.

APOKALIPSZIS, MAJD

Húsz keserves év telt el azóta, hogy az agresszív cordyceps gombafaj, a rovarvilág egyik legkegyetlenebb ellensége egy

mutáció következtében alkalmassá vált az emberek megfertőzésére is. A támadás néhány hét alatt végigsöpört a világon, százmilliókat akarat nélküli bestiává alakítva és milliárdokat elpusztítva. Az emberiség maradéka militarizált bázisokon vagy rablóbandák tagjaként tengeti életét, mindennapos az éhezés, és állandó a spórák által jelentett fenyegetés.

A *Last of Us* egy év, egy hosszú esztendő története – egy igazi road movie (road game?) Amerikán át, a keleti partról folyamatosan haladva Nyugat, a remény felé. Az élet által sokszorosan megüzött Joel és a már a katasztrófa után született, fiatal Ellie útja ez. Az évszakra bontott történet négy monumentális fejezete folyamatosan változó környezetben zajlik, újra és újra csavarva a körülményeken, a kihívásokon. Szerencsére a *Last of Us* azon kevés játékok közé tartozik, amelyek ütközetei tényleg változatosak, ahol nem lehet mindig ugyanazt a fegyvert, ugyanazt a taktikát használni. Bár kevés ellenféltypus van, ezek mindegyike tényleg eltérő megközelítést kíván. Az egyszerű fertőzötték például minden megfontolás nélkül roharnak, hogy kitépjék a torkunkat, itt a küzdelem szinte mindig közelharcba torkollik; előkerül a baseballütő, a vascső vagy jobb esetben az azonnal halálos balta. A klikkelőknel azt kell kiharcolnunk, hogy teljesen vakok: lassan kell lopakodnunk mellettük-közöttük, de akár zseblámpánkat is használva, elhajított téglával elcsalva őket.

Az emberek elleni harc szintén izgalmas – mivel nincs regenerálódó életerő, a szokásos fedezékharcos berögződések hamar halálhoz vezetnek; valaki biztosan belénk ereszt pár golyót, vagy megkerül minket,

míg célzatunk. Szerencsére át lehet venni az ellenfelet, a bújócska, a zajkeltés itt is tökéletesen működik.

IGAZ BARÁTOK

Azonban a harc, a feszültség nélküli szakaszok sem unalmasak, sőt, ezek építik igazán a játék hangulatát. Semmi életidegen logikai feladatot nem erőltetnek ránk, de olykor elég sok munkába kerül, míg Ellie-t és magunkat is el tudjuk juttatni a továbbjutást jelentő helyre. Néhol az úszni nem tudó lánynak kell valami tutajt keríteni, máshol palánkot, létrát, támasztékot kell előteremtünk. Önmagukban sem lennének unalmasak ezek a szakaszok, de a két főszereplő közti párbeszéd egyenesen lenyűgözővé teszik ezeket. Ellie és Joel viszonya tökéletesen emberi, abszolút hihető, és folyamatosan fejlődik – de az átvezető jelenetekben látott hihetetlen dráma mellett is állandóan kommunikálnak. Megbeszélik az előző küzdelmet vagy az előttük álló feladatokat, Ellie próbál minél több információt megtudni társáról és a régi világról, fűtyülni tanul, pornómagazinnal készíti ki Joelt, vagy egyszerűen elküldi a picsába azt, aki nem szimpatikus neki. Manapság sok szó esik a női játékkarakterek szexista, de legalábbis klisés ábrázolásáról (lásd még vonatkozó cikkünket a Kult rovatban – a szerk.), de a *Last of Us* könnyedén elkerül minden ilyen bakit.

Szerencsére ugyanakkor nem valami művészi kedő program jó sztorival és karakterekkel, de a harcok mellett rengeteg „játékszerű” vonása is van. Ott van például a három vonalon zajló fejlődés. Egyfelől erősíthetjük fegyvereinket, mégpedig a sok-



Bár az új csak jelentősen felfejlesztve válik igazán halálössé, figyelemelterelésre bármikor használhatjuk



felé fellelhető, fogaskerékkel jelzett alkatrészek segítségével. Egy másik lehetőség Joel fejlesztésére a gyógyszerikkonnal jelölt cuccok gyűjtögetése, melyek tulajdonképpen képességpontokat adnak; a fejlődés harmadik útjaként pedig ott vannak a speciális könyvek, amelyekből Joel hatékonyabb szerelővé válik. Említettem már a tárgykészítést, de ez ennél mindenképp többet érdemel. Noha a hatféle „nyersanyagból” csak ugyanennyi tárgyat eszkbálhatunk össze, állandóan döntésekre lesznünk rákényszerítve. Pengénket ráragasztjuk közelharcú fegyverünkre, némi robanóanyaggal kombinálva csőbombát készítünk belőle, vagy inkább egy tört rakunk össze, amivel még a klikkelőket is ki tudjuk végezni. És ha már van nálunk ilyen bőkö, akkor azt tartalékoljuk, vagy felfeszítünk vele egy zárt ajtót, ami mögött olykor hatalmas zsákmány lapul.

AMERIKA CSODÁI

A világ megalkotása terén is félelmeteset nyújt a játék. A hatalmas egyetemi komplexum, a késő őszi erdő, a tél csendes vidéke, majd elsöprő hófőrgetege, egy különös állatsorda szinte költői látogatása a belvárosban mind-mind felejthetetlen, egyszeri élmény. A belső terek berendezettsége és változatossága megdöbbentő a tucatjátékok csupasza környezetei után, a rengeteg opcionálisan bejárható iroda és bolt meghökkenítő odafigyelésről tanúskodik, és akkor még nem

is beszélünk az apró részletekről, simán kihagyható jelenetekről.

Talán feltűnt, hogy a történetről nem sokat írtam. Lelőni a fordulatokat, a felkavaró indítást, a nyár kétségbeesett meneküléseit, az őszi bombasztikus kalandjait, a tél gyomoroszorító eseményeit és a tavasz sokkoló végkifejletét aljas dolog lenne. Csak azt tudom tanácsolni, hogy ne is olvass utána a dolgoknak, ne nézz előre videókat, ne járj utána a fordulatoknak PS3-on már felvérteződött ismerőseidnél – vedd bele a játékba olyan „vakon” magad, ahogy csak lehet, és engedd, hogy magával sodorjon a kaland. És ha végeztél vele, jöhet a *Left Behind* DLC a maga nagyszerű pillanataival, köztük a játéktörténelem egyik legvarázslatosabb jelenetével. A *Last of Us* egy ritka mestermű, olyan, amelyből évtizedenként alig egy-két darab születik. Noha látszik rajta, hogy nem kifejezetten az új konzolra készült, az 1080p felbontás, 60 fps képfreccsítés, antialiasing, nagy felbontású textúrák és egyéb grafikus trükkök hatására technikailag is bőven megállja a helyét az új generációs hardveren is. (És muszáj kitérnem rá: a PS4-kontroller ezerszer jobb, precízebb teljesítményt nyújt, mint a DualShock 3.) Elképzelni sem tudom, hogy ugyanezek a fejlesztők mit fognak kihozni a PS4-ből, amikor már a kezdetektől arra fejlesztenek, mindenesetre nagyon remélem, hogy a cordyceps-világvége csak a végigjátszását követően ér el hozzám.

Grath



MULTIPLAYER

Bár nem állítom, hogy különösebben vágytam rá, azért adtam egy esélyt a *Last of Us* multiplayernek – és természetesen itt is pozitívan kellett meglepődnöm. Az összecsapások furcsa, sztorialapú körítést kapnak, a tárgykészítésre épülő rendszer tényleg a jól küzdő és taktikus játékosokat jutalmazza, nem pedig a vakon „rambózó” népeket, és a pályák is meglepően izgalmasak. Igaz, a multis DLC-k itt is fizetősek maradtak, pedig egy remasterrel kiadásba szerintem belefért volna az is, hogy megkapjuk az egészet ajándékként.

A régi, leköszönt világ csodáinak felfedezése| Ellie egyik kedvenc szórakozása – és persze Joel sem sokszor volt ötszilagos hotelben



”NEM ÁLLÍTOM, HOGY A THE LAST OF US REMASTERED AKÁR CSAK MEGKÖZELITENÉ A RÖVIDKE UNCHARTED 4-DEMÓBAN LÁTOTTAKAT, DE ÍGY SEM KELL SZÉGYENKEZNIÉ, A JÁTÉK BITANG JÓL NÉZ KI

- + parádésan megírt történet és karakterek
- + aprólékosan felépített világ
- + a *Left Behind* felejthetetlen élmény
- multiplayerben még mindig sok a DLC

GRATH
Tavaly megmutatta, hogy hol tart ez az iparág, ha tényleg, de mindent tényleg belead. Most kicsit még jobb.

98

Joel és Ellie viszonya ném indul a legbarátságosabban, de ahogy te megszereted a karaktereket, úgy ők is összeszoknak



A *Left Behind* DLC minden idők egyik legjobb digitális kiegészítője, de szigorúan az alapjáték után essünk neki!

Es ist supergeill!

WILDSTAR



INFO

Kiadó **NCsoft Games**
Fejlesztő **Carbine Studios**
Platform **PC**
Röviden Annyi MMO van, mégis miért fizessék elő erre a sci-fi bohóckodásra? Konklúzió következik. **PEGI 12+**

LEBEGŐ TELKEMEN MEGPIHENVE PÁSZTÁZOM NEXUSI SZOMSZÉDSÁGOMAT, ÉS EGYRE CSAK AZON GONDOLKODOM, HOGY AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN MIVEL ZÁRJAM LE EZT A TESZTSOROZATOT.

Aból indulok ki, hogy az óvatosabb játékosok még bizonyára kívánnak, körbeszimatolják a témát, és csak ezután döntenek el, hogy megvegyék-e a tyutyerkát. MMORPG-ből mára már van kínálat dögivel, és szinte mindegyik alkotásban talál kivetnivalót a szakavatott szem (ha keres), így érthető ez a fajta elővigyázatosság. Mikor belecsöppen az ember a végelethatalmas, színes világ közepébe, és látja a sok bohókás figurát, akik inkább emlékeztetik egy gyerekjáték főszereplőire, mint marcona úrkalózokra, akkor legalább annyira töménynek érzi, mint Friedrich Liechtenstein az Edeka termékeket. Az egész viszont egy ügyes megtevesztés, merész vállalat a fejlesztőtől, mégis működőképes. Igyekszem tehát szarva közt nem a tőgyét megragadni ennek a játéknak, és bemutatni azt, ami segíthet nektek a döntésben.

LASSAN JÁRJ, TOVÁBB ÉRSZI

Igaz ez a mondás, főképp, ha WildStar-karakterről beszélünk. Egy hónap casual barátság után csupán annyit mondtam el magamról, hogy légdeszka- és ingatlantulajdonos vagyok – bár a való életben egy

ilyen eredménnyel biztosan hódítanék. Cirka 18-as szintig jutottam, és szereztem néhány jó cuccot, de a craftolásba (tárgykészítés) ekkor még bele sem vágtam, nem lehetett részem instában (ötfős zárt küldetés), és nem mértem össze a tudásomat másokkal sem. Persze ezen nem lepődtem meg, hiszen a készítők előre tájékoztattak minket arról, hogy főképp a hardcore rétegeket akarják roszdás láncokkal a gépük elé kötnöni. Nem is baj az, ha nem jön fel a level up felirat lépésnyomon, így a természetes kiválasztódás elvén azokat tartja össze a program, akik kőkeményen tolják, és komolyan veszik a kihívásokat (mondjuk ez a fajta szelekció sokaknál a rajzolt grafika láttán is működésbe lép, ellenkező hatással).

Egy dologtól tartottam, majd meg is tapasztaltam: eleinte a küldetések teljesítésének sora monotonná válik ilyen nehézkes előrehaladás mellett. Ezt jelentősen oldja, hogy a választott osztály (tudós, telepés, katona, felfedező) változatos extra feladatokkal lát el minket. Előfordult, hogy explorerként csak bókászta órákig, minél több rejtett szegletet feltárandó az előttem elterülő tájnak. Egyszóval a kezdet kezdetén vegyesek voltak az érzelmeim ezzel a lassú folyású játémmel kapcsolatban, de így megismerhettem a környezetet, a lehetőségeket, megszoktam a járást, és virtuózzá formálódtam a harc terén, ami nem elhanyagolandó szempont. Tudtam, hogy ha kitarok, és csatlakozom egy hozzáértő csapathoz, akkor rengeteg tartalom vár majd rám.

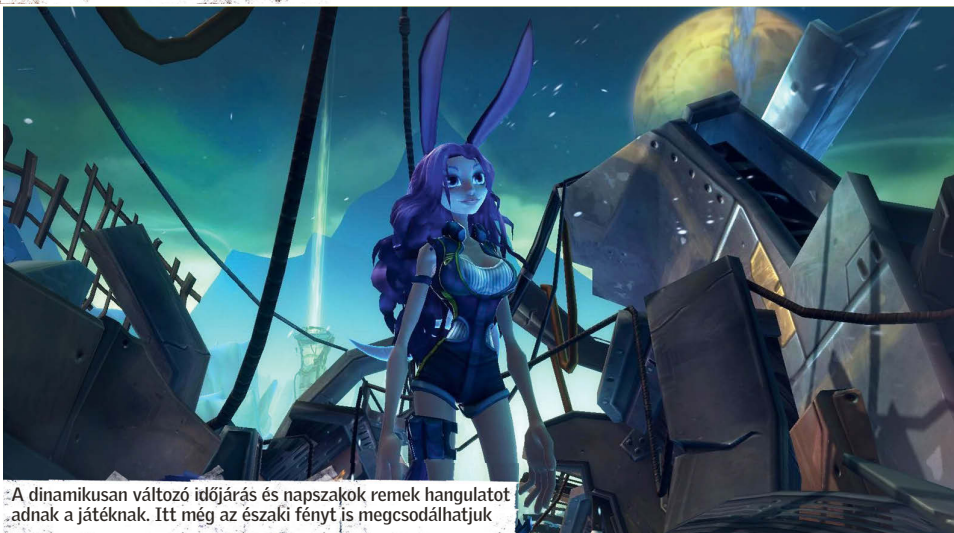
AMI MÁS

Miben tér el a játék a vetélytársaitól? Először blikkre semmiben, egészen klasszikus felépítésű MMO-nak tűnik, úgyhogy nehéz kategorizálni a különbségeket, mégis minden ismerős elem kapott valami pluszt, ami még egy öreg rókának is új lehet. A housingrendszer mindenképpen megemléztető – júliusi cikkemben már kifejtettem működését és azt, hogy mivel vált úde színpontjává a mókának. Először idegenkedve fogadtam ezt a Sims-féle megoldást, de hamar ellillant az ellenérzésem. Az biztos, hogy amint telekbirtokos lettem, óriási fordult velem a Nexus, és teljesen megváltozott a motivációm: már nem az érdekelt, hogy milyen gyorsan fejlődöm, hanem hogy mivel tehetném lakájossá otthonomat. A szép az egészben, hogy nemcsak a külsőre mehetünk rá, hanem arra is, hogy minél több bónuszt, nyersanyagot, tárolót tegyünk elérhetővé egy helyen. Ha túlesünk enteriőri teendőinken, akkor is marad tennivaló.

Szembetűnő, hogy a játék erőteljesen alapoz a közösségi élményre és a csapatmunkára. Kisebb szinteken is afelé terelnek minket a küldetések, hogy sok gyakorlatot szerezzünk a csapatjátékokban, és ne legyünk tapasztalatlanok, ha később megpróbálkozunk a legnagyobb kihívást jelentő 40 fős, kb. hat óráig nyúzható raiddel. Szükség is van erre, mert az ütközetek dinamikája teljesen eltér a megszokottól (kijelöljük az ellenfelet, és onnantól kezdve kevés a dolgunk); de a szabad célzórendszer

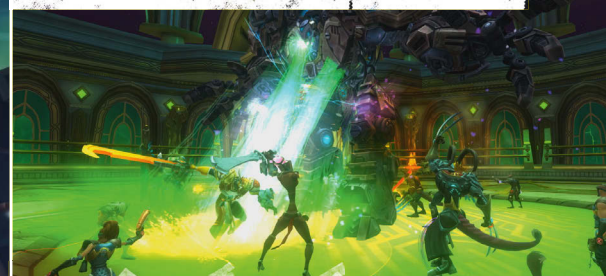


A chua faj egyedei nagyon hasonlítanak Clank híres spanjára, Ratchetre

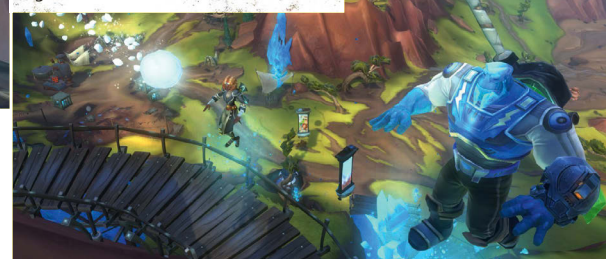


A dinamikusan változó időjárás és napszakok remek hangulatot adnak a játéknak. Itt még az északi fényt is megcsodálhatjuk

Az instákban nemcsak csapatunk összeállítása fontos, egy-egy főboss ellen az is, hogy ki, honnan és milyen ütemben támad. Alapos tervezést és összefogást kívánnak meg ezek a kihívások



A látóhatár széles kiterjedésű, ami még izgalmasabbá teszi a felfedezéseket



(free-form-targeting) és az életünkre törő bestiák telegráfként előrejelző támadásait már érintettem korábban. Mindent összevetve mégis a legmerészebb és legzeniálisabb vállalása a fejlesztőknek az volt, hogy egy nagyon laza, poénos hátteret építettek fel a komoly tartalom mögé, ráadásul mesébe illő sci-fi-atmoszférába helyezték, ami szintén nem hétköznapi.

NEHÉZ SZENVEDNI, AMIKOR A TETŰ IS KÖHÖG

Ha néha megállunk, és pásztázzuk a Nexus horizontját, bármelyik pontján azt tapasztaljuk, hogy a bolygó felszíne pezseg: a szellő finoman fújja a fák lombját és a buja, zöld füvet, amit jámbor haszonállatok legelnek, az eget kémelve végigkísérhetjük, ahogy a lenyugvó nap karmazsin felhőket vetít a hegyek fölé, melyek lassan haladnak el felettünk, miközben ádáz égi háború zajlik a háttérben. Néha megakad a szemünk egy-egy égő űrhajórönccson vagy egymással csatázó őshonos jószágokon, de olyan tájakon is átszaladunk, ahol a természet tökéletesen érintetlennek tűnik, vagy éppen a modern technika már körbefonta adóvívvel, óriási acélszerkezeteivel. A dinamikus változó időjárásról pedig még nem is regéltem, ami a megjelenéstől függetlenül elhitheti velünk, hogy valódi élet zajlik a planétán, ahol befolyással lehetünk az ott lévők mindennapjaira. A hangulat tehát ismét csak meggyőző, egyedül a játék optimalizáltságával vannak gondok. Azt hittem, hogy csak az én gépem gyengécske, de olvastam mástól is olyan beszámolókat, hogy területek között átutazva

csúnya akadozásoknak voltak szemtanúi, főképp nagyobb küzdelmek mellett elhaladva. Az áttöltéseket igyekeztek minél kevesebbre redukálni, ezek mégis sokáig eltartanak. Félő, hogy egy hosszabb raid kihívásba belekezdve szép lassan leszípkázza a rendszer a memóriánkat, és a végére élvezhetetlené válik az egész, miközben vizslathatjuk a diavetítést. Ez bizony rendesen megölheti a bulit, de ha sikerül kiküszöbölniük, nem lesz gondunk egymással.

ITT NEM LESZ ÁTTEKINTŐ SZINOPSZIS

WoW-klón. Ettől a megbélyegzéstől mint virító skarlátbetűktől ódzkodtak az alkotók, és úgy ítélem meg, hogy igyekeztüknek köszönhetően egyelőre sikerrel kikerülték a béklyózó tüzes vasat. Ezt talán az innovatív harc-, path-, craft- és házrendszernek köszönhető, valamint a változatos adventure kihívásoknak, ahol a MOBA típusú harcoktól kezdve a tower defense küzdelmeken át a beszivárgó kémjátszmákig mindenféle kalandban részünk lehet.

Nem szabad megfélemedni az aranyos humorról sem, ami fűszere az ehhez idomuló barátságos környezetnek. Emellett vannak területek, ahol még versenyezhet a tíz év előnyt élvező veteránnal, bár erre kevesebb az esélye. Ilyen például az ütős endgame, a megfelelő balanszt kapott karakterek mindkét szövetség oldalán és a kellően jutalmazó feladatok.

A maxra húzott karakterrel kalandozva rengeteg új tartalom válik elérhetővé, és a kihívások tényleg kihívások. Húszas szinten az el-

A KEDVENC KAJÁD EGY KARTON SÖRREL...

... meg még egy karton sörrel. A készítőik így érzékeltették, hogy milyen király elfoglaltság részt venni egy Warplot harcban, ahol nygyvenfős csapatok mérkőznek meg egymással. Ebben a kihívásban csak akkor vehetünk részt, ha már elértük az ötvenes szintet. A hangsúly szintén az összehangolt csapatmunkán van. A Warplot egy repülő erődítmény, amivel a csatateren landol a két egymásnak feszülő armádia. Megkezdődik az erőforrások gyűjtögetése (amit a másik ténférlől is elorozhatunk, illetve elfoglalhatunk), az építkezés, melynek során felszereljük bázisunkat csapdákkal, bunkerekkel, aknákkal, rakétavetőkkel, robotokkal, telepörtökkel és még sokféle pusztító eszközzel. Még más dungeonokban leigázott bestiákat is a brigádunk segítségére hívhatunk mintegy idomított állatként. Ide kell a lélekjelenlét, ha nem akarod, hogy bedaráljanak, mint egy szédült molylepkét a ventilátor.

ső instában járva többször megfektüdtem, mint Rocky az orosz öklétől, és még csak nem is volt eredményes a küldetés. A többiek csupán annyit mondtak, hogy: „Hát, ez ilyen!” Ingerült voltam, akár az éretlen kelés, de később rájöttem, hogy nekem kell felnőnem ehhez a feladathoz, igazi stratégiává válnom, és jól pozicionálnom a támadásokat társaimmal, mert ez tényleg ilyen. Vágjatok csak bele, és ha ügyesek vagytok, akkor egy hónap alatt elég platinumot szerezhetek ahhoz, hogy csak egyszer kelljen fizetnetek havidíjat, köszönhetően a C.R.E.D.D. rendszernek.

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

- + rengeteg szuper tartalom
- + kedves karakterek és környezet
- + innovációk
- az optimalizáláson dolgozniuk kell
- bugos küldetések még előfordulnak

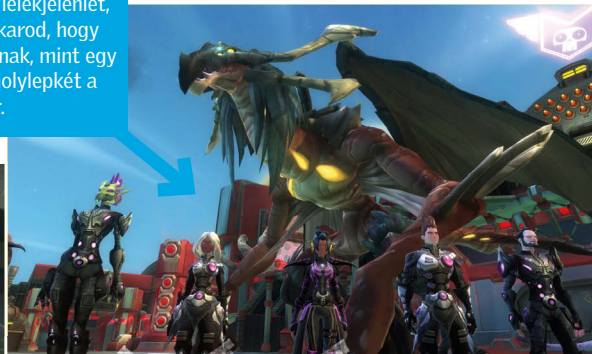
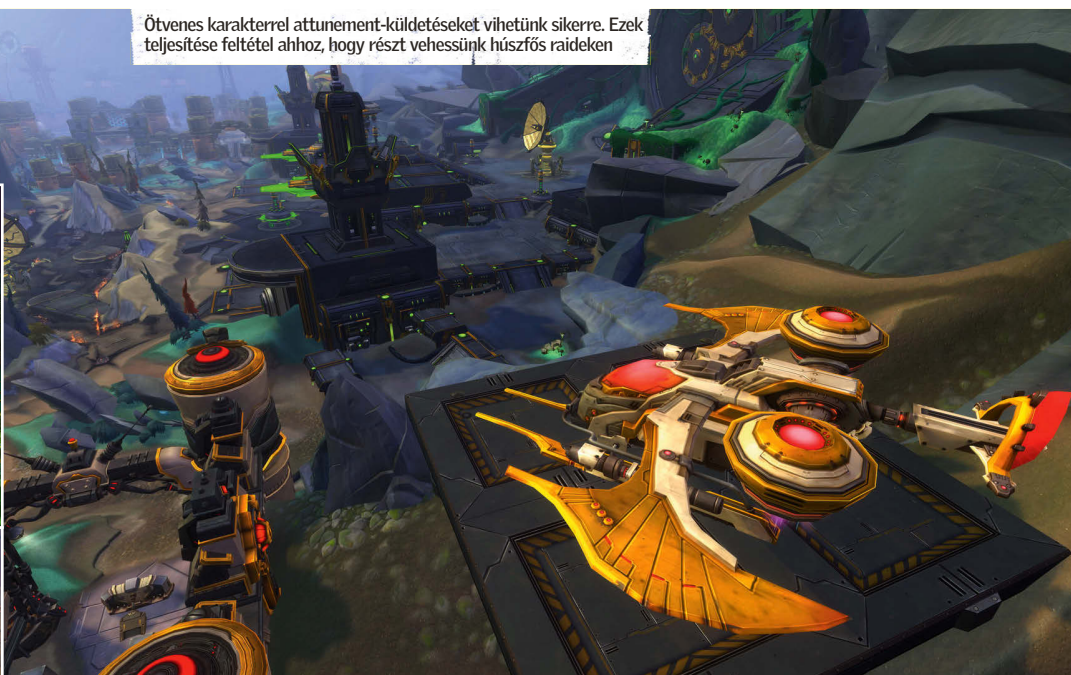
EPRESPUSZEDLEE

Nem olyan rég indultak be a szerverek, úgyhogy még nem késő a Nexusra utazni.

83

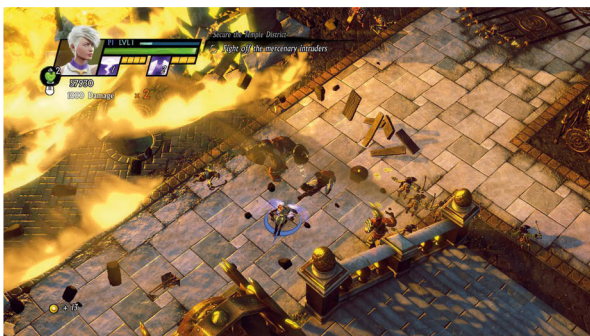
SZEMBETŰNŐ, HOGY A JÁTÉK ERŐTELJESÉN ALAPOZ A KÖZÖSSÉGI ÉLMÉNYRE ÉS A CSAPATMUNKÁRA

Ötvenes karakterrel attunement-küldetéseket vihetünk sikerre. Ezek teljesítése feltétel ahhoz, hogy részt vehessünk húszfős raideken



Van olyan ellenfél, akivel jobb, ha nem egyedül akadunk össze, maximum nyilvános helyen, ott nem mer hángoszkodni, és más játékosok azonnal a segítségünkre siethetnek, ha elszakad a cérna



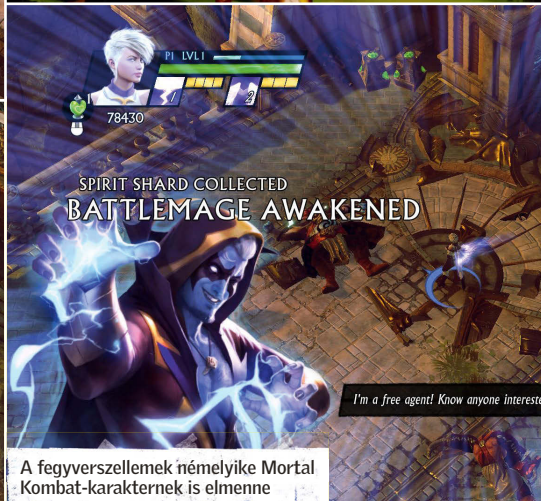


Ha nincs loot, az arany is megteszi



AZ ELŐÉTEL

2013 áprilisában jelent meg a Sacred széria mellékágának szánt Sacred Citadel a Southend Interactive tolmácsolásában (XIII, ilomilo), ami elődeivel szemben egy oldalnézetes akciójáték olyan ösökből merítve, mint például a Golden Axe. A játékméletben a pályákon balról jobbra haladva az utunkba kerülő ellenfeleket megszárolhatjuk halomra különböző karaktereket irányítva. Természetesen mindegyik hős más-más képességekkel és felszereléssel rendelkezik, így több játéktílusba is belekóstolhatunk. A nyomott árú spin-off egyfajta zelftőként szolgált a rajongóknak még a Sacred 3 előtt, ráadásul ingyenes demó is van belőle, tehát bárki tehet vele egy próbát.



A fegyversellemek némelyike Mortal Kombat-karakternek is elmenne

Én nem ilyen Seraphimot akartam

SACRED 3

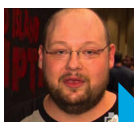
INFO
Kiadó **Deep Silver**
Fejlesztő **Keen Games**
Platform
PC, PS3, Xbox 360
Röviden A Sacred széria szellemi örökségét folytató felülnézetes akciójáték, immáron egy új fejlesztőcsapat tolmácsolásában.
PEGI 16+

MÉG ÉLÉNKEN EMLÉKSZEM A PILLANATRA, AMIKOR ELŐSZÖR LÁTTAM MEG SERAPHIMOM KECSÉS JÁRÁSÁT. Telt idomok libegtek előttem, no meg a hősnőm kezéhez hozzánőtt cirádás kard, amit vad külseje csak még félelmetesebbé tett. Akkor és ott kész voltam megváltani a világot – vagy éppen a lehetőségekhez mérten nyomorba taszítani –, de annak már idetova öt éve, és a Sacred 2: Fallen Angel által feltüzelt harci kedvem már épphogy csak parázslék. Felszítani pedig sajnos a Sacred 3 sem tudta, sőt inkább megkísérelte kioltani.

CSAK EGY ÚJABB MINTA A VILÁG TAPÉTÁJÁN
A helyszín ismételten Ancaria világa, ahol a gonosz újfent ébredezni kezd, és ki más akaszthatna vele bajszot, mint mi? A történet lényegében ennyi, sajnos nem több egy pipánál a leltárban. A fantasy műfajjal kacérkodó fejlesztők igazán túlléphetnének már a világmegmentő hősök epikus kalandjaira kihagyezett kliséken. Persze a Keen Games nem ígért egyszer sem tolkieni magasságokba emelkedő cselekményszálát, akcióra fókuszáló minőségi játékmenetet

viszont annál inkább, így ezen a téren várjuk az elemi erővel ránk törő színvonalat – mindhiába. Elvették a Sacred 2 nyitott világának illúzióját, és bezártak a linearitás börtönébe a fix pályákkal, valamint a hullámokban támadó, kevés típusra felhúzott egyenellenfelekkel és -bossokkal. Az első alkalommal még élvezhető volt az egyszerűbb koncepció, hiszen a dinamikusabb harcrendszer kellő adrenalinlöketet adott a továbbjutáshoz olyan – a konzolos változatok tulajdonosainak kedvező – megoldásoknak köszönhetően, mint a könnyű kivégzések lehetősége, a védekezéséért szolgáló arrébb gurulás vagy a „grabancot

megragad és a többiek közé hajít” effektus, ugyanakkor az újdonság ereje tisztavízű életű. Egy épkezláb fejlődési rendszert sem kapunk, ráadásul karakterünk fejlesztését csakis két pálya között végezhetjük el minimális mértékben, pusztán az aranyakat felszedve (mivelhogy ellenfeleink ezáltal nem potyogtatnak tárgyakat). Félreértés ne essék, nem szomjazunk mi minden egyes játékban terebélyes skillfára, de az előző epizódok ismeretében legalább az engedjessék meg a szórakozni vágyó játékosnak, hogy kedvére pakolhassa karakterének értékeire a mosolygós pontokat, vagy legalább a felszerelését szabadon menedzselhesse, és ne két küldetés között kelljen szakozni még azzal a kevéske lehetőséggel



HA TE MONDOD

Sebastian Reichert creative producer, Deep Silver: „A dizájn egy kicsit rajzfilmszerűvé vált, de továbbra is Ancaria gazdag történetére próbálunk összpontosítani.”

ELVETTÉK A SACRED 2 NYITOTT VILÁGÁNAK ILLUZIÓJÁT, ÉS BEZÁRTAK A LINEARITÁS BÖRTÖNÉBE



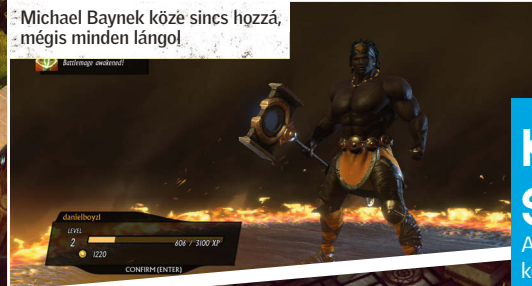
A pályákon elszórvva találhatunk checkpointokat, de ezek csak annyiban könnyítik meg a dolgunkat, hogy elhalálozáskor itt térünk magunkhoz, mjenteni nem tudunk



A bossok meglepően könnyen adják magukat



A pályákon elszórt akadályok nem csak minket zavarnak



Michael Baynek közé sincs hozzá, mégis minden lángol!



KOOPERÁLVA SEM JOBB

A Sacred 3 offline és online kooperatív élményekre kihegyezése lehetővé teszi, hogy nyilvános vagy privát játékok hozzunk létre négy fő számára, és megszabhatjuk, hogy a mi szintünkhöz passzolójátékosokat kapjunk átmeneti társként. A teljes négyjátékos lobby ismerte, hogy egyfajta színes káoszt eredményez, ahol szinte azt sem tudjuk, mi történik éppen a képernyőn. A kooperatív móka lényege persze alapvetően az, hogy másokat is bevonva élvezetesebb legyen a játék, beleértve a tipikusan több embert kívánó frusztráló feladatokat is (például egy kapu kinyitása, míg a többiek védelmeznek). A Keen Games játékát ilyen szempontból akár korrektnek is nevezhetnénk, ha nem lennének rá érvényesek ugyanazok a negatívumok, ami a Sacred 3 többi részére is. Hamar repetitívvé válik, és hiányzik belőle az a plusz, ami miatt a játékosok képesek rákattanni a multiplayerre, így rövid úton elmondható, hogy a Sacred 3 a kooperatív élmények miatt sem éri meg a pénzét.

is, ami van. A játékmenet „elkonzolozódását” híuen tükrözi még, hogy mindösszesen két aktív képességünk lehet, amiket egyszerre háromszor használhatunk, majd a harcok során feltölthetünk... és kifűjt. A játék- idő előrehaladtával bejönnek még a képbe a bossok legyűrésével felszabódított ügynevezett fegyverszellemekek is, de amellet, hogy adnak némi bónuszt, és alkalomadtán kommentálják a történéseket, nem sok vizet zavarnak.

MONDD, MIÉRT?

Az összképen az sem dob sokat, hogy nem kell egyedűl nekivágnunk a béketeremtésnek, két- vagy négyfős kooperatív mód is rendelkezésűnkre áll offline és online egyaránt (lásd keres- tes írásunkat). Az Ancaria szívét őrző, karddal és isteni erővel küzdő Seraphimon kívül választhatjuk akár a brutális erejét és hatalmas zűzofegy- vereket használó Safirit, a pajzsot és lándzsát forgató Ancariant, az íjász- ra koncentráló Khukurit és a mágiára építő Malakhimot is. A felsorolás im- pozáns, a karaktereket és háttértör-

ténetüket kellően kidolgozták, de arra érdekes felkészűlni, hogy a rendszer külön kasszát használ, vagyis mind- egyik hősnel egyenként kell összeszed- nünk a fejlesztéshez szűkséges arany- mennyiséget. A gondok sorát bővíti, hogy legnagyobb igyekezetűnk ellené- re is előfordulhat, hogy a pálya felé- nél ki kell lépűnk, mert dolgunk akad. Ideális esetben csak legyűntűnk rá, és elmentűnk az aktuális állást később- re, viszont a Sacred 3-ban ezt nem te- hetűnk meg. Ha öt percet teljesítűnk, ha félórát, akkor is a pálya letelejéről kezdhetűnk újra mindent a legközele- bi alkalommal – egyedűl az addig elért aranymennyiséget és tapasztalati pon- tokat írja fel számlánkra a játék. Első nekifutásra még vállalható volt a ves- zeség, de másodsorra már nem tal- tuk annyira mőkásnak hajszálpont- san ugyanazt teljesíteni, ráadásul egy új karakter indításánál is le kell gyűr- nűnk a már kívűlről fűjt teljes szakaszt. Tehát rövid idő alatt sikerűlt elérűnk a fejlesztőknek, hogy unalommal viszo- nyuljunk a pályákhoz egy olyan felűlné- zetes akcióban, ahol elengedhetlen ezek élvezete.

KÁR, HOGY A RÉGI JÓ DOLGOKBÓL...

Tervezési hibák sokaságáról olvashat- tatok eddig, de a Sacred 3 nyomok- ban tartalmaz pozitív élményeket is. A már említett kivégzések vagy a na- gyobb tömegek módszeres „felosz- latása” tartogatnak emlékezetes pil- lanatokat, az effektek kifejezetten elnyerték a tetszésemet, a lineáris pá- lyák kidolgozása megállja a helyét, és az átvezető animációk minőségét sem érheti panasz, ugyanakkor mind- ez kevés a játékosok, a széria isme- rőinek elégedettségéhez. Hiába sze- rettek volna a kooperatív akciójáté- kok irányába elmozdulni a fejlesztők, a szándékot nem kísérte szív, márpe- dig ha az nincs, akkor vérbeli Sacred játék sincs. A harmadik fejezet szinte egyetlen népszerű elemet sem tartott meg a korábbi epizódokból, így hiába is próbáljuk, képtelenek vagyunk úgy tekinteni rá, mint a franchise újabb tagjára, inkább csak egy felűlnézetes akciójáték, amit a Sacred névvel kí- vánnak eladni. Talán majd a negye- dik rész...

HARDVER

Windows Vista/7/8; Intel Pentium D945 Dual Core 3 GHz/AMD Athlon 64 X2 6 GHz CPU; 2 GB RAM; 25 GB HDD; Nvidia GeForce GT 610 1 GB/ATI Radeon 4770 512 MB GPU

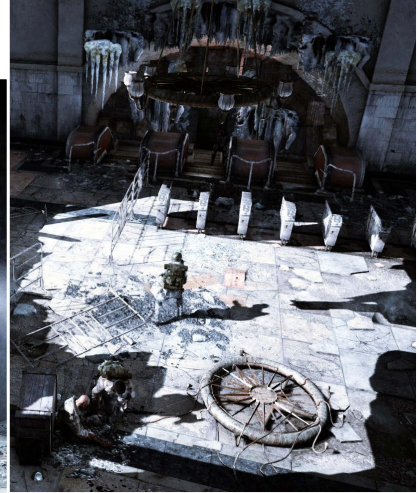
- + a pályák kidolgozása
- + a harcrendszer elemei
- + kasztok
- hangulat nélkülűl
- az RPG-elemek teljes hiánya
- lineáris

SZADA

Így műlik el Ancaria dicsősége.

65

Szada



A lepusztult külső területek valóságos felülülést jelentenek a nyomasztó alagutakhoz képest.

BEÉPÍTETT DLC-K

A Metro Last Light Redux egyik legszimpatikusabb újdonsága, hogy mind a négy DLC helyet kapott az alapjáték mellett. Ezek önállóan nem képviselnek túl nagy értéket, de együtt már akár 10-15 óra többletet is adhatnak az amúgy is tartalmas Last Light-hoz. Ráadásul az ára is egészen elfogadható, mindössze 20 eurót kérnek el érte, de ha megvan az eredeti Metro 2033 és a Metro: Last Light, akkor 50 százalékos kedvezményre vagyunk jogosultak.



Az új karaktermodellek jól tettek az összképnek

Megérett a metrófelújítás

METRO REDUX



INFO

Kiadó
Deep Silver
Fejlesztő
4A Games
Platform
PC, PS4, Xbox One
Röviden A Metro sorozat újragondolása, kifejezetten next-gen konzolokra kihegyezve. PEGI 18+

NEM LEHET KÖNNYŰ UKRÁN JÁTÉKFEJLESZTŐKÉNT BEKERÜLNI A VILÁG LEGJOBBJAI KÖZÉ. A 4A Games azonban dacolt a kihívásokkal, és megtette azt, amit csak nagyon kevesen értek el ebben a műfajban (FPS): sikerre vitte a Metro sorozatot, most már mindenhol a világon ismerik a híres/hírheft kék metrókocsikat, melyekből Budapest alagútjaiban is döcög még jó néhány.

FELTURBÓZVA

Törödelmesen bevallom, hogy annak ellenére, hogy a THQ a bezárása előtti utolsó pillanatban egy rövid időre ingyenessé tette a Metro 2033 PC-s változatát a Steamen, nekem kimaradt a játék. Valahogy soha nem sikerült rávennem magam, hogy komolyan nekiálljak egy olyan játéknak, amiben egy poszt-apokaliptikus világban a túlélők koszos és büdös föld alatti alagutakban húzzák meg magukat csirkék és disznók tözsomszedságában. Ráadásul folyamatosan azt hallottam, hogy a játékot futató motor optimalizálatlansága és elavultsága miatt nincs az a PC, ami elfogadható minőségben lenne képes futtatni a játékot. Tavaly viszont sikeresen megnyertem magamnak a Metro: Last Light tesztelését, és az új látvány, illetve a kipofozott játékmenet egy csapásra rajongóvá tett. Az első percétől az utolsóig imádtam a játékot, és a divatos FPS-ekkel ellentétben (CoD, Battlefield)

határozott kényszerrel éreztem a teljes végigjátszásra, amit így utólag sem bánthatam meg. A Last Light annyira tetszett, hogy képes voltam Ranger módban (nehézített játékmenet) is újratekdeni az egészet.

Az ukrán jó munkásemberek is érezhetők, nincs az rendjén, hogy az amúgy teljesen rendben lévő Metro 2033-at ne élvezze a nagyérdemű teljes pompájában. Az ötlet csírája nagyon gyorsan szárba szökken, és alig egy évvel a Last Light megjelenése után bejelentették a Metro Reduxot, ami nem más, mint a Metro 2033 és a Metro: Last Light felpimpelt változata. A Last Light csak minimális szeretetet kapott. Kicsit javítottak a szereplők animációin, pimpeltek a grafikán, most már menet közben megnézhetjük az időt az óránkon, de semmi olyan dolog nem került bele, ami megváltoztatná a játékélményt. A Metro 2033 viszont már teljes egészében az új, next-gen konzolokra optimalizált motorra épül, minden olyan grafikai finomság megtalálható benne, ami miatt odáig és vissza voltunk a Last Lighttől. A tesztverzió PC-n futott, így számunkra nem volt különösebben nagy előrelépés a Last Light szintjéhez képest, de azt azért el tudjuk képzelni, hogy mit érezhet egy Xbox 360- vagy egy PS3-tulajdonos, amikor meglátja az új grafikus motorra optimalizált játékot. A szerkesztőségi Alienware gépen teljesen rendben futott, nem tapasztaltunk akadást még azokon a pályákon sem,

ahol a felszínen körbe vett minket egy mutáns horda.

TÚLÉLÉSBŐL JELES

Mindkét Redux rész elején eldönthetjük, milyen stílusban játszunk. A Survival játékmód leginkább egy jól kidolgozott túlélőhorrorra emlékeztet, ahol szép lassan kell becserkésznünk az ellenfeleket. A Spartan mód sokkal akciódúsabb, ott igazi rangerként kell osztanunk a halált ismétlődő fegyvereinkből. Ezen felül lesz még egy új nehézségi szint (Legendary Ranger), bőven el lehet lenni a két játékban található tartalommal a nyár hátralévő részében.

Mocsy

HARDVER

Windows Vista/7/8;
Dual Core CPU 2,2 GHz; 2 GB RAM;
GeForce GT8800; 10 GB HDD

- ✓ választható stílusok
- ✓ next-gen színvonal
- ✓ rengeteg tartalom
- ✗ túl sötét
- ✗ depresszív hangulat

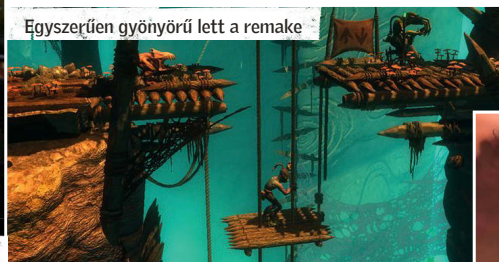
MOCSSY

Kötelező minden túlélőnek.

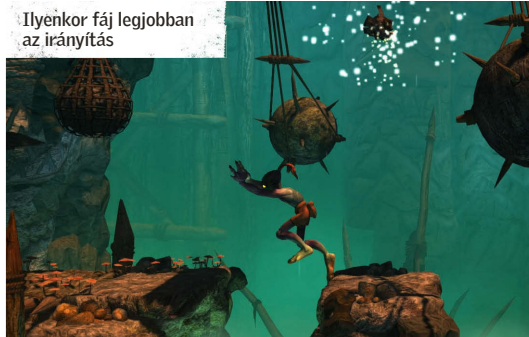
90



Az eredeti Abe's Oddysee



Egyszerűen gyönyörű lett a remake



Ilyenkor fáj legjobban az irányítás



Így oszon a mudokon



A hónap dolgozója

Hjelló!

ODDWORLD: NEW 'N' TASTY!

BÁTOR FÉRFIEMBER VAGYOK, EZÉRT A PÓKOKON, AZ IKER-LÁNYOKON ÉS A REMAKE-EKEN KÍVÜL NEM SOK MINDENTŐL FÉLEK.

A remake-ektől is igazából csak azért, mert egy klasszikus újragondolásánál a fejlesztőknek néha túlságosan is megszalad a kezük, és pusztán jó szándékból igyekeznek minél több újítást beletenni a játékba, ami miatt legtöbbször már alig-alig hasonlít az eredetire. Veszélyes vállalkozás, mert nemcsak azzal kell számolni, hogy a '90-es évekből csoda több százezer véresszájú rajongója nem a legmegértőbb csoport, amikor az egyik kedvencéről van szó, hanem azt is ki kell centizni, hogy a remake-et pontosan arra a zsebkezdőny területre lódd be, ahol még hű vagy a klasszikushoz, de annak hibáit nem teszi közszemlére az azóta eltelt generációk technológiai fejlődésének rivaldafénye. A játékos úgy akar innovációt, hogy közben nem változik semmi – játékfejlesztőnek lenni nehéz.

MI IS ÍGY EMLÉKSZÜNK

Ezért is annyira bámulatos, hogy az *Oddworld: New 'n' Tasty!* mennyire jól vette ezt a kanyart. Valóban új és izletes, mert minden tekintetben hű maradt az 1997-es sikerjátékhoz, és csak ott nyúlt hozzá a Just Add Water, ahol kellett. A pályák, a fejtörők és maga a játékművet is változatlan maradt, a fejlesztők viszont nemcsak felskálázták az eredetit 1080p-re, hanem az egészet újraépítették valós idejű 3D-ben. Ettől természetesen a környezet is fantasztikusan néz ki, de nem ez az egyetlen változás: az *Abe's*



INFO

Kiadó
Oddworld Inhabitants
Fejlesztő
Just Add Water
Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Wii U
Röviden A 17 évvel ezelőtti *Oddworld: Abe's Oddysee* remake-je még az eredetire is rábüntet.
PEGI 12+

Oddysee-ben a pályák állóképekből épültek fel, ahol egyikből a másikba sétáltál át, a remake-ben viszont mindez gördülékenyen történik, mert a kamera követi a mozgásunkat. Sokkal egyszerűbb így a navigáció, ráadásul a kamerával közelíteni és távolodni is tudunk, ami miatt taktikánk megtervezése is sokkal könnyebbé válik.

A történet is maradt a régi. A játékban egy RaptureFarms nevű húsfeldolgozóüzemben találjuk magunkat, ahol Abe-et, a rabszolgasorba taszított mudokont alakítjuk. Abe egy szívemengetően együgyű figura, aki a megaláztatások ellenére is imádja a munkáját (ő volt a hónap dolgozója). Amikor véletlenül megtudja, hogy milyen új termékkel igyekszik a gonosz vállalat feltornáznai az eladásokat, eljön az ő ideje. Ki kell jutnia a gyárból, és minél több bajtársát is meg kell mentenie.

MÉG MINDIG NEM KÖNNYŰ

Az *Abe's Oddysee* számomra egy horrorjáték volt. Folyamatosan féltem, mert Abe a videojátékok történetének legkiszolgáltatottabb karaktere, akinek bármiféle támadóképesség nélkül kell kitalálnia az ellenségektől hemzsegő félelmetes üzemből. Az ellenségek mellett elosonhat, megkísérelheti lefutni őket, esetleg egyes esetekben egymásra uszíthatja őket, vagy a környezetet használva takaríthatja el őket az útból. Általában ez utóbbiban rejlik megoldás, de közben arra is figyelni kell, hogy sorstársainkat se veszítsük el, akik egyébként sokkal kevésbé tűnnek sorozatgyártott töltelékeknek, mint az eredetiben. Abe-nek végtelen mennyiségű élete van, viszont nagyon sé-

rülékeny, könnyebb fokozaton is két ütést képes csak kihordani lábon, úgyhogy ezért is jön nagyon jól a DualShock 4 controller touchpadjére helyezett gyorsmentés, amit fokozottan ajánlott gyakran nyomogatni.

FUT, SZALAD, HALOTT

A logikai fejtörők mellett vannak olyan részek, ahol inkább az ügyességünkre és a gyorsaságunkra kell építenünk. Itt éreztem egyedül, hogy a Just Add Water hibázott, mert a *New 'n' Tasty*-ben mindenképpen szeretnék volna kihasználni (vagy épp rámutatni) a precízebb controller előnyeire, ezért a futást nem külön gombra tették, hanem attól tették függővé a séta és a sprint közötti különbséget, hogy mennyire tolod előre az analóg kart. Ezzel nagyon megnehezítették azokat a pályarészeket, ahol milliméterre pontosan kell kiszámolnod minden lépést. Ezen és a játékban teljesen indokolatlanul elszórt PS4-es hirdetésekén kívül az *Oddworld: New 'n' Tasty* a legtokéletesebb remake, amit valaha láttam.

daev

- + tökéletesen visszaadja az eredeti élményt
- + gyönyörű környezet és grafika
- az irányítás néhol nehézkes

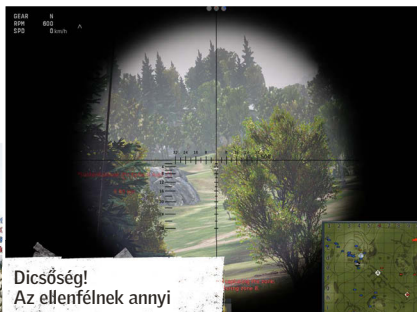
DAEV

Hajtszótoll az eredetivel, próbáld ki, ha nem, akkor mindenképpen próbáld ki.

89



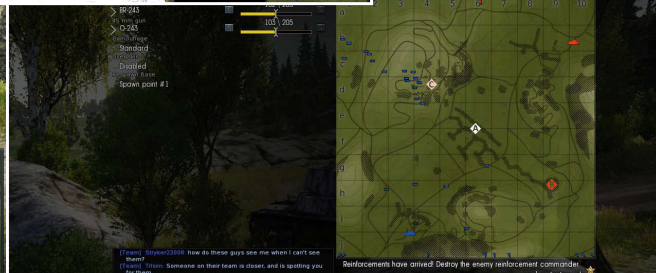
Páncélt a páncélhoz vetve védjük az ősi romokat:



Dicsőség! Az ellenfélnek annyi



Megindul a kék had, ki tudja, hol áll meg



RITKA, DE NEM JOBB

A War Thunder esetében is vásárolhatók ritka repülőgépek, illetve harckocsik, amelyekkel harcolhatunk a csatákban, azonban ezek nem jobbak „versenytársaiknál”, csak ritkák. Szovjet oldalon például egy FW-190-es vadászgép nem túl gyakori (lévén német gyártmány), de a német színekben repülő La-5N vagy P-47D vagy az angol D-520 sem túl sűrű vas. Természetesen harckocsik is vásárolhatók, azonban ezek között egyelőre még nem akkora a választék.

Mintha láttam volna már ilyet valahol

WAR THUNDER: GROUND FORCES

WAR THUNDER - TUDJÁ-TOK, EZ AZ A JÁTÉK, AMI OLYAN, MINT A WORLD OF WARPLANES MEG A WORLD OF TANKS EGYÜTT.

Ez főleg a *World of Tanks* kiegészítő megjelenése óta igaz. Régebben ugyanis a *War Thunder* egy légi harcos játék volt, amely nagyszerű versenytársa a *World of Warplanes*-nek (magánvéleményem szerint mindkettővel érdemes játszani). Azonban a Gaijin emberei (ők fejlesztették az IL-2 sorozatot is, innen talán a repkedés utáni vágy) úgy döntöttek, ha már a *World of Tanks* ennyire népszerű, maguk is beépítenek tankcsatát a játékba, sőt, a kimondott földi ütközetek mellé megengedik a vegyes csapatokat is, amikor a légi és a földi egységek egymással (is) harcolhatnak. A konkurens játékban is ez a távlati cél, itt azonban ez már létre is jött. Egyelőre azonban ne bonyolítsuk a helyzetet, nézzük, milyen is harckocsizni a *War Thunder*-ben.

BEÜLÖK A NAGY VASBA, ÉS ROBOGOK

Természetesen, ahogy máshol már láttuk, legelőször nagyon kis nyamvadt, rozsdás, vacak harckocsival indítunk. Egyelőre csak szovjet és német földi eszközök vannak a játékban, én a T-26-os (T mint taliga) „csodát” választottam. Mivel a kiegészítő nem túl régi, a velem együtt harcolók java része is ugyanolyan Tier I-es eszközzel küzdött, mint én, így gondoltam, van esélyem. És igen! Egy régi várommot védtünk, és én hősiessé kilőttem Hero2All-t! Dicsőség! No persze később engem is elintézték, de akkor is, elsőre máris sikerélmény ért, ennek nagyon örültem. Hozzá kell tennem, a kis



INFO

Kiadó Gaijin Entertainment
 Fejlesztő Gaijin Entertainment
 Platform PC, PS4
 Röviden Második világháborús, belső nézetes tankos-repülő MMO rengeteg fegyverrel és fejlesztési lehetőséggel.
 PEGI 12+

vacak masina nagyon jól „dorombolt” a kezeim alatt, a személyzet jól végezte munkáját. Mint ahogy a konkurenciánál, itt is lehet/kell a harckocsit fejleszteni, különböző részegységei és a személyzet is jobbítható. A csatákért pénzt lehet kapni, azt el lehet költeni fejlesztésekre, újdonságokra stb. Láttunk már ilyet, ebben különösebb újdonság nincs. Kicsit felbosszantott egy apró baki: roboogok a tíztonnás T-26-tal az orosz sztyeppen, szembejön egy girnyó nyírfá. Paff, simán kiütöm. Erre jön egy másik, ez legalább öt centi vastag. Bumm, fennakadok rajta teljes gázzal. Mire kikerültem, a nyakamban volt a fél ellenség... A T-26-os egyik legnagyobb előnye nagyobb és erősebb versenytársaival szemben az, hogy síma terepen istenien lehet ralizni vele. Amikor teszteli az ember, tényleg hatalmasakat lehet farolni vele, így legalább megtanulunk jól vezetni. Sajnos a „Mission Editor” egyelőre még nem érhető el a földi egységek számára, remélem, a játéknak ez a része is játszható lesz majd, hiszen a repülő missziók nagyon sokat tanítanak, sokat segítenek az éles csatákban.

VEGYES ÜZEMMÓD

A *War Thunder* tankkal olyan, mint repülővel – könnyen irányítható, ámde sokat kell gyakorolni, hogy igazi ászok legyünk. Van azonban egy üzemmódja, ami egyéni, amikor a dolgok keverednek. Ez pedig a realisztikus tankcsata, amikor beengedik a terepre a repülőgépeket is. A dolog egyrészt nagyon jópofa, másrészt végtelenül zavaró, főleg az újoncnak, akiknek nem elég, hogy folyamatosan retteghetnek, hogy a papírmásé harckocsit ki lövi ki alóluk, még állandóan felfelé is kell nézegetniük, hátha esik valami

jó kis bomba odafentről. A fejlesztők szerencsére gondolkodtak is, így aztán megszületett a játék egyik legjobb része, a légharhító járművek kategóriája. Harckocsik ellen mit sem érnek, sőt, azok egy indítózással már elintézik ezeket, azonban a repülőket vadászni vele kész kéjhömpöly. Annak idején C64-re létezett a *Beach Head* nevű játék, amiben a légvédelemmel lehetett löni a támadókat, ez volt az utolsó hasonló élményt nyújtó játék. Félreértés ne essék, a légvédelmi gépjármű gyenge, azonban ha a repülőgépek egymással vannak elfoglalva, és nincs ellenséges tank a környéken, akkor a legnagyobb király. Nehéz vele csatát találni, de ha sikerül... A *War Thunder: Ground Forces* kellemes móka, még messze nem olyan fejlett, mint a *World of Tanks*, azonban kétségtelenül jó vele játszani, még egyedül is. Ingyenes, érdemes kipróbálni.

Gyu

HARDVER

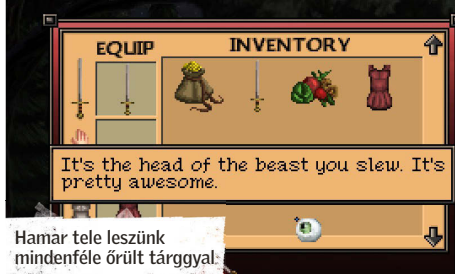
Windows XP/Vista/7/8; 2,2 GHz CPU; 1 GB RAM; Radeon X26XX/GeForce 7800 VGA

- + harckocsik és repülőek együtt
- + légvédelem
- + egyszerű kezelni, és hamar sikerélményt ad
- nincs Mission Editor
- a fizikai motor nem tökéletes
- bizonyos eszközökkel nehéz „csatát” találni

GYU

Harckocsi módban még nem jobb nagy ellenfelénél, de érdemes kipróbálni.

82



A CSALÁDIAS INFAMOUS QUESTS

A mindössze hét főből álló fejlesztőcsapat tényleg saját gyermekeként tekint a Quest for Infamyre. Steve Alexander, a játék író-rendezője például szinte az összes eddig megjelent angol nyelvű online teszthez kommentelt – és nem csak azok alá, akik jó pontszámot adtak a játéknak. Steve mindig megköszöni a játékkal tördést, és válaszol a tesztben felvetett kérdésekre, hibákra. Ezt már szeretjük!

Nehéz, de szeretetre méltó időutazás a múltba QUEST FOR INFAMY

VOLT IDŐ, AMIKOR A VIDEO-JÁTÉKOK TÉNYLEG NEHEZEK VOLTAK, ÉS NÉHA IDEGTÉPŐ, UGYANAKKOR RETTETŐEN ÉLVEZETES MÓDON A JÁTÉKOSNAK TELJESEN EGYEDÜL, FELUGRÓ ABLAKOK ÉS INTERNET SEGÍTSÉGE NÉLKÜL KELLETT MEGOLDANIA AZ ELÉ TÁRULÓ FELADATOKAT. Ma már kockázatos vállalkozásnak számít olyan játékot piacra dobni, ami nem a jól bevált küldetésrendszerrel és folyamatos tutorialokkal operál. Olyanra is nehéz kaszálni, ami nem csili-vili grafikával rendelkezik. Akadt azonban egy maroknyi csapat, akik úgy döntöttek, figyelmen kívül hagyják ezt a két „szabályt”, és valami arcátlanul merészt alkotnak. Így született meg a *Quest for Infamy*.



INFO
Kiadó Phoenix Online Studios
Fejlesztő Infamous Quests
Platform PC
Röviden A 90-es évek kaland- és szerepjátékvonulatát követő humoros játék.
PEGI N/A

902014

A játék már kinézetéből kifolyólag sem kívánja tagadni, hogy a 90-es évek kaland- és szerepjátékelemeiből építkezik. Bár helyenként ismétlődő – de legalábbis nagyon hasonló – terekkel találkozunk, a „retró” grafikába érezhetően rengeteg szeretet került: minden helyszínt gondosan, kézzel rajzoltak, és láthatóan rengeteg energiát fektettek az apró részletekre is. Mivel alapvetően point and click játékról beszélünk, feladatunk, hogy interakcióba lépünk a környezetünkkel, tehát alaposan megvizsgáljuk azt, vegyük fel és kombináljuk az elérhető tárgyakat, illetve bonyolódjunk beszélgetésekbe, amelyekből információkat tudhatunk meg küldetésünkkel kapcsolatban. A *Quest for Infamy* a Sierra On-Line egykor népszerű játéksorozata, a *Quest for*

Glory előtt tiszteleg, így nem véletlen, hogy az elődből a point'n'click műfajban egyébként kevésbé megszokott elemeket is áttemelték az új játékba. Ennek megfelelően három kaszt közül választhatunk, sőt, harcolnunk és fejlesztenünk is kell karakterünket.

PARTALAN CSATA(NGOLÁS)

Főhősünk, a kicsiben a Trónok Harcás Oberyn Martellre hajazó William Roehm egy kellemetlen esemény folytán kénytelen pár napot Volkville környékén tölteni, ahol, hogy tartózkodása ne legyen haszontalan, elszegődik a három „cél” valamelyikébe. Attól függően, hogy a varázslóval, az útonállóval vagy a tolvajjal beszélünk előbb, megkapjuk első küldetésünket, majd instrukciók nélkül kiraknak minket éjszaka az erdőbe, hogy no-sza, térj vissza a bestia fejével, de tüsszént. A játék e pillanatában döbbenünk rá, hogy itt tényleg teljesen magunkra hagytak minket: nincsenek küldetésindikátorok, senki sem mondja meg, hogy hova menj (márpedig számos elágazó út van), mit nyomj, nincs dialógtörténelem, sőt még akkor sem segít a játék, ha látványosan bénák vagyunk, és teljesen máshol keresgélünk, mint ahol kellene. Kétségbeesésünk kellős közepén (szó szerint) szúr szemem minket a *Quest for Infamy* kellemetlen harcrendszere: három támadásunk és egy védekezésünk van, amelyek abszolút véletlenszerű módon vagy bejönnek, vagy nem – vagy meghalunk, vagy nem (szerencsére a halálnak igazából nincs tétje, a játék elején ugyanoda kerülünk vissza, ahol meghaltunk, bármiféle veszteség nélkül).

AZ ERŐ A RÉTEGEKBE REJLIK

Valószínűleg itt fogják a legtöbbben feladni a játékot, ugyanis hiába a kézzel festett környezet és a kiváló, csípős humor, az információ hiánya az első órákban nehezzé és idegesítővé teszi a játékot – főleg, mikor kiderül, hogy a megoldás valami hihetetlenül banális dolgon múlt. A *Quest for Infamy* ugyanakkor egy csiszolatlan gyémánt, amiben, ha elég kitaratóak vagyunk, és elviseljük a kezdeti halálokat, ismétlődő tájakat, megszokjuk a mechanikát (és szert teszünk egy térképre), akkor remek élményben lehet részünk. Kaszttól függetlenül a küldetések ugyanoda vezetnek, így minden vicces beszélgetést és gondosan kitalált mellékes megjegyzést átélhetünk, sőt, pár óra játék-ido után már tényleg érdekelnek minket a küldetések, és képesek vagyunk elfelejteni a játék egyéb hiányosságait.

Sophiaso

HARDVER

Windows XP/Vista/7; 1,8 GHz CPU; 512 MB RAM; DirectX 9.0c-kompatibilis GPU; 1 GB HDD

- + ó, az emlékek!
- + kiváló humor
- + szinte semmilyen sem segít
- éppen ezért néha nagyon nehéz
- borzalmas, random harcrendszer
- túlszűfolt inventory

SOPHIASO

Az eleje sok türelmet igényel, de aztán szépen kinyílik.

70

Teszt

» THE WALKING DEAD: SEASON TWO – EPISODE 4: AMID THE RUINS

Megint olyanokkal futunk össze, akikkel nem kéne...



Tisztára, mint a Sound éjjel kettőkor

GameStar

Tesztjeinket a korábbi epizódokról keresd a 2014/01-es, 03-as és 06-os GameStar magazinokban



Interakció = QTE – ez a Telltale képlete

MI LESZ A FOLYTATÁS?

Az idei Comic-Conon Kevin Bruner, a Telltale elnöke megerősítette, hogy a széria sikerének köszönhetően folytatódik a történet. Egyelőre semmit nem tudni arról, mi várható a folytatásban, és tippelgetni is csak az Episode 5 megjelenése után lehet, de reméljük, hogy Clementine velünk marad.

Vissza a darálóba

THE WALKING DEAD: SEASON TWO – EPISODE 4: AMID THE RUINS

NEM AZÉRT FOGOK MOST SOKAT ÍRNI A TELLTALE-FÉLE THE WALKING DEAD SZORZATRÓL, MERT MINDEN ÁRON BELE AKAROK MENNI A MŰELEMZÉSBE. Igyekszem kerülni a spoilereket, ezt a cikket mégsem ajánlom azoknak, akik még nem játszottak ezzel a résszel vagy a második évaddal.

Azonban a második évad vége felé közelítve már le lehet vonni pár olyan tanulságot, ami a történetalapú, epizodikus point'n'click kalandjátékok stílusát jobba tehetné. Legalábbis a Telltale gyártósról egészen biztosan.

AMITŐL MOSOLYOG A ZOMBI

A forgatókönyvíróknak újabb kézcsókot dobni a *The Walking Dead* kapcsán már nagyon elcsépelet dolog, de aki azon értetlenkedik, hogy miért nem unják meg az emberek a zombis cuccokat, azoknak üzenem: pontosan a kellően drámai történetvezetés miatt. Ahogy a képregényben, a sorozatban, úgy itt sem lankad a feszültség és a dráma ennyi idő után sem. A játék persze fogja az ember kezét, mutatja, hol kell izgulni, hol kell símni, hol kell egy nehéz döntés miatt tépelődni, nem hagynak eltévedni, lézengeni, kavicsot rugdosni, felhőket bámulni. Történetet csak így lehet mesélni; a néző azt kapja, amit ők akarnak, nem tűnik el a sandbox-süllyesztőben. A párbeszéd, a zene, a cel-shading világ olyan atmoszférát teremt, ahol a játékos el tud veszni, beleszeret egy stílusba. Szerencsére az *Amid the Ruins* címen futó negyedik epizód csuklóból hozza azt, amit szeretünk a sorozatban. Az előző rész bezártsága után ismét mindenki baktat, hullnak az emberek, mint a legyek, kemény krízisek, személyes elmentések, drámai döntések várnak ránk, és ki-



INFO

Kiadó
Telltale Games
Fejlesztő
Telltale Games
Platform
PC, PS3, Xbox 360
Röviden A második évad negyedik részében a point & click kalandjáték újabb lelki terrort alkalmaz rajtunk.
PEGI 18+

csit több interaktív akcióelem is belefért végre az egyébként filmszerű élménybe. A játék-
idő is hosszabb lett kicsit, de nem laposodik el, és a karakterek is több lehetőséget kapnak a kibontakozásra, így végre van módunk kötődni kicsit az új arcokhoz. Már amelyik meg nem hal azelőtt, hogy megjegyeznénk a nevét – persze kemény dolog a popszakma. Ráadásul olyan cliffhanger van a negyedik rész végén, hogy az évadzáró epizódot (ami feltehetően csak szeptemberben érkezik, mivel a Telltale ezer projektbe belevág ahelyett, hogy egy-két szériát pörgetne rendszeren) kétségbeesve várom. Kaptunk egy táblázatot, ahol az összes eddigi epizód nagy döntéseit vizsgálhatjuk meg (tudjátok, ezeket szokták minden rész végén mutatni, most már bármikor átnézhető), ez sem rossz ötlet azoknak, akik szeretnek utólag tépelődni a dolgokon.

AMITŐL SZOMORÚ A ZOMBI

Tehát miután kikötöttük az egyenlet elején, hogy X nagyobb vagy egyenlő, mint nulla, jöhet a keményebb kritika is, ami miatt a Telltale nem megy a mennybe – csak kopogtat az ajtaján, persze ezzel is együtt lehet azért élni. Az epizodikus kalandjáték átka az lett, hogy belekényelmesedett saját stílusteremtésébe. Halmozza a hasonló helyzeteket, játékmecanikai elemeket (QTE, zárt helyen keresgélés, de az is segítséggel, irányított eszközhasználat, feleltválasztós párbeszéd, mozizás), drámai elemeket, még a karakterek viszonyrendszerének felügyelete is könnyen kezelhető lesz idővel. Több helyen visszapörgettem egy döntést itt is, szomorúan ismertem fel, hogy az első évadban misztikusnak hitt „te alakítod a történetet” felütés elég erősen túlzásba vitt kijelentés. Az eleve elrendeltetés és a szabad akarat játé-

ka itt kimerül annyiban, hogy az elkerülhetetlen hogyan és kivel érem el, de már a karakterek megmentése sem lehet a mi érdemünk. Profán példával élve képzeljétek el azt a helyzetet, amikor egy plázában rátok tör a hasmenés. Mindenképpen a véce felé kell menni, legjobb esetben is csak időben értek el oda, és annyit választhattok, hogy melyik fülkébe rohantok be (van kettő), és a végeredmény minden esetben ugyanaz lesz. Annnyival színesedik a helyzet, hogy közben milyen viszonyrendszerbe kerültek a vécs néniével. Fájó hiányosság a döntés szabadságának hiánya, ezen a Telltale aligha fog már változtatni. Pedig ráférne a sorozatra, mert akármilyen zseniális a történetvezetés, ez mindenképpen kevés egy vérbe-
li játékosnak. Hiszen szeretünk irányítani. Nem csak továbbléptetni a feliratot a végén. Ja, itt még azt sem lehet.

HP

HARDVER

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

- + felgyorsult a cselekmény a korábbi részhez képest
- + több drámai esemény
- + kicsit több interaktív elem
- még mindig nincs súlya a döntéseknek
- ahogy a karakterek elvesztésének sem
- repetitív feladatok, kiszámítható játékmélet

HP

Ez az évad sem lesz felhőtlenül boldog, az is biztos.

81

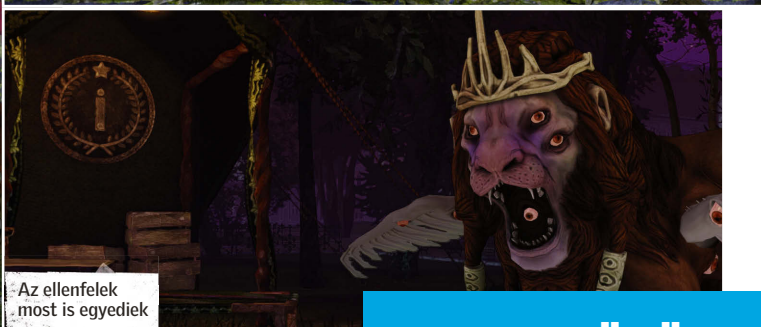


A látványvilágra nem lehet panasz

Bármelyik szörny alakját magunkra ölthetjük.



MINTHA CSAK AZ EREDET CÍMŰ FILM 19. SZÁZADI VÁLTOZATA LENNE, KÁR, HOGY ENNÉL TÖBB IDŐT TÖLTÖTTÜNK A MOZIBAN



Az ellenfelek most is egyediek

Álmodtam egy örült világot magamnak ABYSS ODYSSEY

HARC A KÖBÖN

A játékban három különböző karaktert oldhatunk fel, akik nemcsak kinézetükben, de harcmodorukban is jelentősen eltérnek egymástól. Rajtuk kívül további harminc ellenfél bőrébe bújhatunk bele – mind egyedi technikával és kombókkal harcolnak, így a csapatok végig változatosak maradnak.

NEM SOK JÁTÉK JÁTSZÓDIK A 19. SZÁZADI CHILÉBEN, DE AMIKOR A FEJLESZTŐ NEM MÁS, MINT A DÉL-AMERIKAI ACE TEAM, AKKOR SEJTETHETŐ, HOGY NEM EZ LESZ A LEGNAGYOBB MEGLEPETÉS. A Zeno Clash és a Rock of Ages fejlesztői természetesen ezúttal is szabadjára engedték a fantáziájukat, és bár most valószínűleg nem kapunk majd percként a fejünkhöz, hogy ez mégis hogy juthatott valakinek az eszébe, azért bőven találkozunk érdekességekkel. A történet szerint mélyen a föld alatt egy hatalmas warlock alusza édes álmát, tudatalattijával pedig legendás szörnyeket és pusztulást hoz a városra. Furcsamód mi magunk is az álom részei vagyunk, feladatunk pedig az, hogy megállítsuk a gonoszt. Hogy miért pont szerény személyünket választották, és egyáltalán mi a warlock célja, az a szörnyekből potyogó naplódarabkákból és az NPC-kkel lefolytatott beszélgetésekből derül ki. Maga az Abyss egy többszintes, földalatti katakombarendszer, amit szintről szintre bejárva le kell jutnunk a barlang (és így az álom) legmélyebb részébe, hogy fényt derítsünk az ott rejlő titkokra. Utunk során választhattunk, hogy a hosszabb, de egyszerű vagy a kevesebb színtől álló, ám sokkal rémesebb álmokon akarjuk-e átverekedni magunkat. Mintha csak az Eredet című film 19. századi változata lenne, kár, hogy a játékban annyi időt sem tudunk eltölteni, mint amennyit korábban a moziban.

MINDIG MÁS, DE MÉGSEM
 A procedurálisan generált pályák dizájna remekül vegyíti az art nouveau jellegzetes forma- és színvilágát a chilei népművészettel, és bár a pályák a benőtt dzsungeltől a fagyos barlangig mindenfélék lehetnek, még így is túlságosan egy kaptárára készültek. Sajnos egy idő után eléggé kiismerhetők az egyes szintek, így a rejtett szobák megtalálása sem jelent túl nagy kihívást. Az Abyss néha bezáródik, ilyenkor egy viszonylag szűk helyen ront ránk három-négy ellenfél, menekülési útvonal híján pedig kénytelenek leszünk szembenézni velük, és bár a játék elején ez még kihívásszámba megy, a vége felé inkább csak azt érezzük, hogy feltartanak minket.



INFO

Kiadó **Atlus**
 Fejlesztő **ACE Team**
 Platform **PC, PlayStation 3, Xbox 360**
Röviden Egy jól kidolgozott harcrendszerrel és gyönyörű dizájnnal megalkodott akcióplatformer, amelyből jóval többet is ki lehetett volna hozni.
PEGI 16+

ÜSD, VÁGD, NEM APÁDI

A harcrendszer erősen kombóalapú, elsajátításához azonban szükségünk lesz egy kis időre. Az irányítás egyáltalán nem intuitív, így az első harcokban verekedős játékokat megszegyenítően püfölttem a gombokat, mert sosem találtam meg az ideális taktikát. Kellő gyakorlással persze egész jól működik a rendszer, kivéve azokat a pillanatokat, amikor az irányítás hibái miatt nem az történik, amit mi szeretnénk. A játék során magunkba szívhatjuk az egyes ellenfelek lelkét, így csontvázvá, bikává vagy madáremberré változva is harcolhatunk, új formánk mellé pedig természetesen új képességek és harcmodor társul. Ha esetleg valami véletlen folytán meghalnánk, egy bátor katona képében folytathatjuk a kalandot, és ha eljutunk a következő checkpointig, újjáéledhetünk. Ezt kombinálva a magunkba szívott lelkekkel máris három életünk van, így gyakorla-

tilag csukott szemmel is elvergődünk két újjáéledési pont között. A véletlenszerűen megjelenő bossok sem jelentenek kellő kihívást, és bár a fejlesztők azt ígérték, hogy a főellenség folyamatosan fejlődik majd, minél több játékosnak sikerül legyűrnie, annál erősebb lesz, sajnos ez sem elég ahhoz, hogy újabb köröket akarjunk futni.

ENNYI AZ EGÉSZ?

Az Abyss Odyssey rendelkezik kooperatív móddal, sőt, akár egymás ellen is harcolhatunk, ez azonban még mindig nem elegendő ahhoz, hogy a stílus legjobbjai közt emlegessük a játékot, sőt. A sztori elképesztően rövid, egy-két óra alatt könnyedén végigjátszható, és hiába keressük az újrajátszhatósági faktorért felelős elemeket, sajnos nem igazán találkozunk velük. Lehet ugyan szeretni, de idővel csalódást okoz.

Kac

HARDVER

Windows XP/Vista/7; Intel Core 2 Duo 2,4 GHz CPU; 512 MB GPU; DirectX 9.0c; 4 GB HDD

- + lenyűgöző dizájn
- + kidolgozott harcrendszer
- + hangulatos zene
- bugok
- elképesztően rövid
- nehézkes irányítás

KACI

Ígéretesnek indult, végül elhasalt a cél előtt.

73



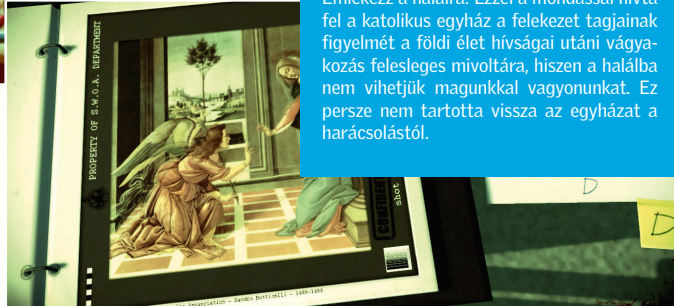
Mindig csak a munka



Mindenki gyanús



Nem szűkölködünk izgalmas pillanatokban



MEMENTO MORI

Emlékezz a halálra! Ezzel a mondással hívta fel a katolikus egyház a felekezet tagjainak figyelmét a földi élet hívságai utáni vágyakozás felesleges mivoltára, hiszen a halálba nem vihetjük magunkkal vagyonunkat. Ez persze nem tartotta vissza az egyházat a harácsolástól.



Hit kérdése az egész

MEMENTO MORI 2: GUARDIANS OF IMMORTALITY

EMLÉKEZTEK MÉG AZOKRA AZ IDŐKRE, AMIKOR A NÉMET KIADÓK BÁBÁSKODÁSA MELLETT SZÜLETETT ALKOTÁSOKRA HÓNAPOKAT, SŐT ÉVEKET KELLETT VÁRNIA MINDAZOKNAK, AKIK NEM OLVASTÁK SCHILLERT EREDETIBEN?

A kilencvenes években számos magyar háztartásban elérhető kábeladók műsoraiból felszedett „keine Bewegung”, valamint „Haribo macht Kinder froh” kifejezések kellő alapot adtak az érdemi cselekményt nélkülöző régisulis FPS-ek felhőtlen élvezetéhez, még egy stratégiai játékkal is el lehetett bohóckodni, ám ha jófajta német kalandjátékra vagy Das Schwarze Auge szerepjátékra vágytunk, akkor vagy nyelvet tanultunk, vagy türelmet. Aztán szép lassan megszűnt ez az ésszerű érvekkel nehezen védhető gyakorlat. Legalábbis így hittem én, a botor, a naiv.

MAJDNEM ELFELEJTETTELEK

Még 2008-ban volt szerencsém a *Memento Mori* első részéhez, s bár nincs az a pénz vagy fenyegetés a világon, aminek hatására műfajtörténeti mérföldkönek nevezném, tökéletesen illeszkedik az általam kedvelt, a verbális humort és a helyzetkomikumot fordulatossá kímélő és thrillerek izgalmaival helyettesítő komolyabb, komorabb kalandjátékok sorába. Ennek apropóján vártam a 2012 tavaszára bejelentett folytatást, aztán elmúlt a nyár, az ősz, majd az egész esztendő is anélkül, hogy megérkezett volna. Egyszerűen lemondtam róla, holott néhány perces utánajárással kideríthettem volna, hogy német nyelvterületen bizony időben megjelent, csak kiadója, a dtp súlyos anyagi gondjai miatt takaréklángra kapcsol. Két év kellett tehát ahhoz, hogy tető alá hozzon egy megállapodást a Bohemiával



INFO

Kiadó
Bohemia Interactive
Fejlesztő
Centauri Productions
Platform
PC
Röviden
Misztériummal megbolondított krimi a hagyományos point & click kalandjátékok keretei közé szorítva.
PEGI 16+

Maxim Durand és Larisa Svetlova újabb megpróbáltatásainak nemzetközi terjesztéséről.

AFRIKÁTÓL FINNORSZÁIG

Az előző részben megkedvelt páros immáron férj és feleségként éli életét, miközben igyekeznek feledni a múltat, és kipihenni a fáradalmakat. Csakhogy az Interpol nem ismeri a magánélet fogalmát, ezért Lara nyaralás közben is dolgozni kényszerül. Természetesen Max is vele tart a betörés áldozatául esett művészeti galériába, merthogy művészettörténészként és egykori hamisítóként konyít valamicskét a faragványokhoz és pingálmányokhoz. Már-már zavarosan lassan indul be a történet, de legalább lesz időnk elszájtítani a szinte teljes egészében az egérre támaszkodó kezelést. Aztán amikor Max nyom nélkül eltűnik, szépen át vesszük az irányítást Lara felett, hogy csak néhány rövid pillanatra engedjük ki a kezünkől két másik karakter kedvéért. Ettől a ponttól kezdve felgyorsulnak az események, és mire a tíz órát bőven meghaladó kaland végére érünk, már San Franciscót és Lyont is lehúzhatjuk a bakancslistánkról.

KÉPES VAGY HINNI?

A racionalizmus határán egyensúlyozó történetet folyamán különféle fejtörőket oldhatunk meg a tárgykombinálástól a puzzle jellegű feladatokig, sőt egészen komoly, több fázisból (nyomrögzítés, információgyűjtés, elemzés stb.) álló nyomozói munkát is végzünk. Nem egy alkalommal olyan döntések (Elhallgassunk-e egy fontos értesülést? Beadjuk-e felmondásunkat?) elő állít bennünket a játék, amelyek kihatnak a befejezésre. Sajnos a történet így csupán két, markánsan eltérő lezárást kaphat próbált variációkkal, miközben ezerszer izgalmasabb lett volna, ha a követ-

kezmenyekkel (vagy legalább egy részükkel) menet közben szembesülünk.

Mindentől függetlenül Lara belső vívódása jót tesz a játéknak, elvégre olyan dolgokkal találkozunk, amelyek sokszor ellentmondanak a józan észnek, ugyanakkor megnyugtató választ kínálhat rájuk a hit.

NEM A CSÚSZÁS AZ EGYETLEN GOND

A *Memento Mori 2* korrekt, de egyetlen szempontból sem kiemelkedő kalandjáték. Realizmusra törekvő képi világa hozza az elvárható szintet, de a szöveggel nem harmonizáló ajakszinkron és a karakteranimációk már nem. Azért sem lehet dicsérettel illetni a fejlesztőket, hogy elhagyták Maxim és Lara jellegzetesen francia, illetve orosz akcentusát, és teljesen jellegtelen amerikaiakra cserélték. Miért kellett ezt?

Chavalier

HARDVER

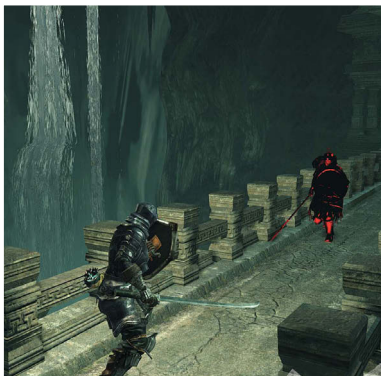
Windows XP/Vista/7/8; Intel Core 2 Duo 2 GHz CPU; 1 GB RAM; 256 MB GPU (Shader Model 2.0); 2 GB HDD

- ✦ hangulatosak a helyszínek
- ✦ változatosak a fejtörők
- ✦ a történet izgalmas
- ✦ de sok a megválaszolatlan kérdés
- ✦ technikai hiányosságoktól szenved
- ✦ elbaltázták a szinkront

CHAVALIER

Lehetett volna jobb, vagy legalább jött volna hamarabb.

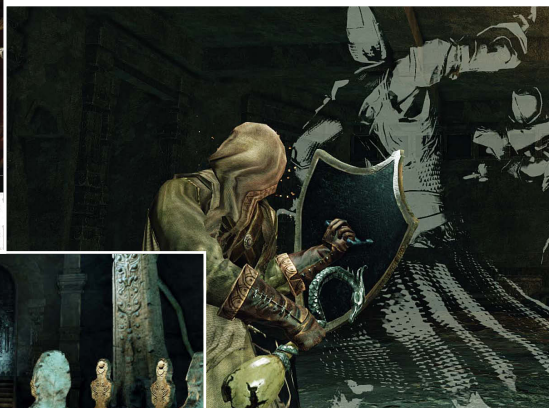
70



!This... is... Dark Souls!



A helyzet rossz, de nem reménytelen



Pedig a Skyrimben ez olyan egyszerűnek tűnt!

VARG, CERAH ÉS A SÍRRABLÓ

A kiegészítő opcionális bossharca klasszikus PvP-hangulatot idéz, hogy legalább azok is lássák egyszer, miből maradnak ki, akik amúgy offline módban játszanak (ami számomra egyébként érthetetlen). A három ellenséges NPC valódi játékosként dolgozik össze ellenünk, úgyhogy ha már dizájn-szempontból kicsit „megúsós” is ez az összecsapás, legalább nehéz.

Három korona? De hát az csak száz forint!

DARK SOULS II: CROWN OF THE SUNKEN KING

A FROMSOFTWARE SOULS SOROZATÁVAL (DEMON'S SOULS, ILLETVE DARK SOULS I-II)

KÖNNYEN LEHETNE ILLUSZTRÁLNI A STOCKHOLM-SZINDRÓMÁT

– tudjátok, amikor egy túsul ejtett személy pozitív érzelmeket kezd táplálni elrablója iránt, pedig a józan ész azt diktálná, hogy szívből gyűlölje, hogy rá se bírjon nézni, és hogy hisztérikusan belevágja miatta a kontrollert a tévébe... bár ez utóbbival már vissza is kanyarodtunk a Souls játékokhoz. Aki játszott egyikkel is, az vagy nagyon hamar félredobta, vagy lassacskán egyre elszántabbá és fixáltabbá vált, majd egészen addig nem is nyugodott, míg le nem küzdötte a játék által elé gördített összes akadályt. Akár többször is, minden egyes alkalommal kicsit feljebb srófolva a nehézségen. A FromSoftware következő játéka a jövőre érkező *Bloodborne* lesz, úgyhogy aki már mindent kifacsart az eddigi részekből, amit csak lehetett, annak vagy a Tomasz Gop-féle *Dark Souls*-klón marad, a *Lords of the Fallen* (majd meglátjuk, milyen lesz, egyelőre kimondottan ígéretesnek tűnik) vagy a *Dark Souls II* havi bontásban érkező három kiegészítője, a *The Lost Crowns* trilógia (*Crown of the Sunken King*, *Crown of the Old Iron King* és *Crown of the Ivory King*).

MONEYBAG REQUIRED AHEAD!

A három elveszett korona története szépen belesimul a *Dark Souls II* sztorijába, többszörösen is. Egyrészt az új helyszínek eléréséhez az alapjátékba jól beépítve, a „reméltem, hogy ide többet nem kell jönni” Black



INFO

Kiadó **Namco**
Bandal
Fejlesztő **FromSoftware**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Röviden A *Dark Souls II*-höz érkező *The Lost Crowns* trilógia első része új helyszínekkel, új szörnyekkel, új fegyverekkel és új mágiával.
PEGI 16+

Gulchon keresztül vezet az út (aki nemrég kezdett új játékot, annak előbb le kell zúznia a *The Rotten* bosszt). Másrészt, ha az alapjáték vége felé szerzett *Ashen Mist Heart* nevű tárggyal (ez kellett ahhoz, hogy bejárhassuk az ősi sárkány, illetve a három óriás emléket) ellátogatunk az öreg *Vendrick*hez, *Drangleic* királyához az *Undead Crypts* mélyén, akkor beléphetünk az ő emlékébe is, ahol elbeszélget velünk a koronákról. Hasznos és értelmes információkat kár is várni tőle, de nagyon izgalmas, hogy a FromSoftware miképp szövi majd tovább ezt a vonalat – talán többet is megtudunk, ha összegyűjtjük a másik két koronát.

CSAK NEM EGY SÁRKÁNY ALSZIK ITT?

És hogy mi vár ránk a kiegészítőben? Nos, először kicsit furcsa volt a földalatti *Shulva* városa, főképp a régi *Tomb Raider*eket idéző puzzle-elemek miatt: kapcsolókat lövöldözve lehet a város bizonyos épületeit emelni vagy süllyeszteni, átjárókat képezve vagy rejtett helyeket nyitva meg. Akadnak új ellenfelek, köztük kimondottan ötletes is: például a *Sanctum Knight*, ami szellemformában támad ránk, és hagyományos támadásokkal egészen addig sebezhetetlen, míg a katakombákban meg nem találjuk, és el nem pusztítjuk maradványait. A DLC két fő bossa kimondottan klassz, epikus léptékű harcot kínál, de részleteket inkább nem mondok (az opcionális harmadikról lásd keretes írásunkat). Főleg az utolsó boss (*Shin*) jelenthet kihívást, de kétségbeesés helyett inkább ajánlott meghívni egy-két kollégát – hiába, a „jolly co-operation” továbbra is a *Dark Souls* sava-borsa. Érdemes még

kiemelni a rengeteg magas szintű alapanyagot, mert csak úgy ömlik a *Titanite Slab* és a *Petrified Dragon Bone*, úgyhogy már emiatt is érdemes vissza-visszajárni, legalább a következő kiegészítőig.

A *Crown of the Sunken King* hossza tőlünk függ: akár két óra alatt is át lehet dőngetni rajta, de én kicsit kényszeresen bekukkantva minden sarokba nagyjából öt óra alatt végeztem vele. Hossza tehát elfogadható, maga a terület pedig a játék egészéhez képest kelőképp újszerű, hogy jó vételt jelentsen – de aki igazán ráfüggött a *Dark Souls II*-re, az jó eséllyel már úgyis végigdőngetett rajta.

mazur

HARDVER

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

- + változatlan kihívás
- + ötletes ellenfelek és bossok
- + eredeti továbbgondolása az alapjátékban
- a kapcsolgatók pályaszerkezet eleinte frusztrálóan átláthatatlan

MAZUR

Jöhet a *Crown of the Old Iron King!*

86

AKIT A STEAMPUNK FÜSTJE MEGCSAPOTT

A Rise of Nations DLC-je mellett még büszkélkedhet egy önállóan játszható spin-offal, a Rise of Legendsszel, ami három fantasyalopokra épülő nemzet összecsapásait meséli el. Maga a játék teljesen rendben volt, jó kritikákat is kapott, az eladások azonban csapnivalóak voltak, mindössze harmadannyit sikerült értékesíteni belőle, mint a Rise of Nationsból. Kicsi az esély, hogy ez a rész is megkapja az amúgy megérdemelt ráncfelvarrást. Kár érte.



A kubai agresszorok már a középkor derekán is komoly veszélyt jelentettek az észak-amerikai területekre nézve. Viva la revoluciój!



A németek már Murmanszk kapujában állnak, itt az ideje bevetni a Vörös Hadsereg összes tartalékát



A víz textúrája az egyik olyan újítás, ami miatt érdemes lehet beruházni a felújított változatba. Vagy inkább mégsem

Azok a boldog békeidők!

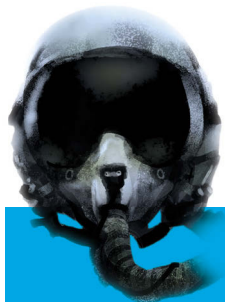
RISE OF NATIONS EXTENDED EDITION

BŐ 11 ÉVEL EZELETT MÉG MINDEN, MAGÁRA VALAMIT IS ADÓ JÁTÉKOS GÉPÉN MEGTALÁLHATÓ VOLT VALAMIFÉLE VALÓSÍDEJŰ STRATÉGIAI JÁTÉK.

Az teljesen mindegy volt, hogy zöldben pompázó úrkristályokért, csengő aranytalérokért vagy termékeny földekért ment a harc, a lényeg az volt, hogy legyőzzük a rivális hadurakat. A *Rise of Nations* iskolapéldája volt annak, hogyan kell olyan játékokat készíteni, amely hónapokra lekötötte a játékosokat, és még egy évtizeddel a megjelenése után is akkora értéket képvisel, hogy megéri felújítani.

PUSKALÖVÉS NÉLKÜL

Nem véletlenül utaltam arra korábban, hogy ez volt minden idők egyik legösszetettebb RTS-e, hiszen azon kevés valósidejű játékok közé tartozott, amelyekben megvalósíthattuk világhódító terveinket úgy is, hogy közben nem kellett örülni sebességgel hatalmas hódító hadseregeket felépíteni és átgazolni szomszédainkon. A területfoglalást sokkal agyafúrtabb módon is meg lehetett oldani, elégnek bizonyult okosan tologatni birodalmunk határait, és máris miénk volt a győzelem. A mesterséges intelligencia is jól teszi a dolgát, számtalan helyzetben okozott kellemetlen meglepetéseket a védtelenül hagyott települések megtámadásával. Kicsit zavart viszont, hogy szinte soha nem mérte fel a túlerő nagyságát, és nélkül nekirontott a tüzérség-



INFO

Kiadó **Microsoft Games**
 Fejlesztő **Skybox Labs/Big Huge Games**
 Platform **PC**
 Röviden Minden idők egyik legjobb és legösszetettebb RTS-ének újrafeldolgozása. PEGI 7+

gel megerősített hadseregemnek magányos gyalogosaival.

A VÁLTOZÁSOK KORA

Maga az alapjáték nem sokat változott, főként, ha az egyjátékos részt nézzük. Tizennyolc nemzet öt különböző korban indulhat hódító hadjáratba. Meghódíthatjuk Indiát Nagy Sándor makedón harcosaival, eltiporhatjuk a felvilágosult Európa koronás főit Napóleon francia seregeivel, felfedezhetjük és leigázhathatjuk az Újvilágot, fellemelegíthetjük a hidegháborút, de akár az egész világgal is szembeszállhatunk. Az *Extended Edition*ben az egyik legszembetűnőbb változás a HD-grafika jelenti, 1980×1200-as felbontásban élvezhetjük a csatákat új textúrákkal és egész képernyős élsimítással. Ez persze nem jelenti azt, hogy hirtelen ez lesz a grafikai csúcs, de bőven elég ahhoz, hogy minőségi megjelenésekhez szokott szemünk ne kapjon sokkot a 2003-as grafikai megoldásoktól. Az igazi megmérettetést a multi rész fogja jelenteni, mely megkapta a steames támogatást (ranked matches); lesznek remekbe szabott acsik, cserélhető kártyák és persze az elmaradhatatlan Twitch TV-támogatás is.

HÓDÍTÁS KIS BUKKANÓKKAL

A Skybox eddig már két klasszikus RTS-t is felújított, szóval nem lehet rájuk azt mondani, hogy kezdők lennének, de ettől függetlenül figyelemreméltóan csúnya hibákat képesek a játékban felejtetni. Nagyon sokszor

fagy a játék, a panaszok gombamód szaporodnak a fórumon. Nem kétkem, hogy a fejlesztők idővel kijavítják ezeket a hibákat, de egy tizenegy éves újrafeldolgozásnál kicsit érzékeny az ember ezeket a hibákra. Ráadásul még elég rendszeresen meg is kéri az árát a játéknak, a *Rise of Nations* (a *Thrones and Patriots* kiegészítővel együtt) 20 euróba (6300 forint) kerül a Steamer, ami azért nem kevés, főként ha figyelembe vesszük a steames akciók arcpírítóan alacsony árait. A hibák ellenére (illetve bizva abban, hogy ezeket belátható időn belül javítják) ajánlom a játékot azoknak, akik szeretik ezt a stílust, és nem félnek egy kis retrótól annak érdekében, hogy emlékezetes élményt szerezzenek maguknak ebben a zseniális stratégiai játékban.

Mocsy

HARDVER
 1,6 GHz CPU, 1 GB RAM, DirectX 10 VGA, 3 GB HDD, Windows Vista/7/8

- + az egyik legjobb RTS
- + HD-felbontás
- + időtálló élmény
- bughegyek

MOCZY
 Veni, vidi, vici!

81



Hidam, hidam, te mindenem BRIDGE CONSTRUCTOR PLAYGROUND

INFO Kiadó **Headup Games** Fejlesztő **ClockStone** Platformok **PC, Mac, Linux, Android, iOS, Windows Phone** Röviden Hídépítés, miközben a büdzsére és a szerkezeti felépítésre is oda kell figyelnünk. PEGI 3+

RÉSZEGEN MEGVETTEM, INKÁBB MARADTAM VOLNA JÓZAN - OLVASHATÓ A JÁTÉK STEAM-ADATLAPJÁN EGY PÓRUL JÁRT KOLLÉGA ÉRTÉKELÉSE. Nem értek vele egyet, maximum annyiban, hogy érdemesebb lett volna telefonra beszereznie, semmint gépre. No de miről is van szó pontosan? Amikor megkaptam tesztelésre a játékot, én sem számítottam sok jóra: gyermekesen grafika, bugyuta zenei aláfestés és egy, tőlem igen távol álló téma, a hídépítés várt rám. Az első pár pálya után viszont rá kellett jönnöm, hogy mindezek ellenére egy szórakoztató darabról van szó, ami hamar be tudja zippantani az embert.

A koncepció nincs túlbonyolítva: különböző területeken kell hidakat építenünk. Ehhez fa, fém, beton és acélsodrony építőelemek állnak rendelkezésünkre, valamint személygépjárművek és teherautók, melyekkel tesztelhetjük egy-egy művünk teherbírását. Végigrohanni a pályákon nem nagy kunszt, hiszen a vasbetonszerkezet-acélsodrony kombóval sehol sem foghatunk mellé, a kihívás inkább a különböző plecsnik megszerzésében rejlik. Ebből minden pályán öt szákolható be: a tesztautók és -teherautók sikeresen végigmentek a hídon (ez kettő), adott büdzsé keretein belül alkottunk (három), a híd egyet-

len pontján sem kapott a megadottnál nagyobb terhelést (négy), csak a meghatározott építőelemeket használtuk (öt). A plecsniket külön-külön és egyszerre is megszerezhetjük, egy idő után viszont logikázni kell rendszeren, hogy mit hova kell tenni ahhoz, hogy a szerkezet bírja a terhelést, és ennyiből kijöjjön az építés. Persze az is vicces, amikor egy önmagát alig elbíró hídra ráküldjük a tesztautókat, azok pedig túlterhelik a szerkezetet, és az összeomlik. A legizgalmasabb pillanatok pedig azok, amikor a terhelésmérő 90% körül jár, mi pedig magunkban fohászunk, hogy kitartsa az utolsó elem is, amin épp áthalad a kocsi.

Dudu

HARDVER
WinXP/Vista/Win7/Win8;
1,8 GHz CPU; 1 GB RAM;
DirectX9, SM 2.0 GPU

- + egy pillanatra elhiteti velünk, hogy értünk az építéshez
- rövid
- PC-re drága

DUDU
Telefonon mindenképp megéri az árát, Steamen még nem.

65



Ne cipeld, inkább lökd el, s ments meg mindenkit! ROAD NOT TAKEN

INFO Kiadó **Spry Fox** Fejlesztő **Spry Fox** Platformok **PC, PlayStation4, PS Vita** Röviden A Road Not Taken egy rogue típusú máskálós logikai játék, amelyben véletlenszerűen generált pályákon kapjuk a fejtörőket. PEGI 3+

NÉHA JÓ JÁTSZANI VALAMI ARANYOSSAL ÉS BÁJOSSAL, AMI MEGNYUGTATJA AZ

EMBERT. A „roguelike” játékok stílusa ma is virágzik, köszönhetően legfőképp az indie fejlesztőknek, akik rengeteg új ötlettel színesítik az öreg stílust. A *Road Not Taken* legnagyobb szenzációja kétségtelenül a véletlenszerűen generált játékmene, ennek köszönhetően a helyszín, a szereplők és maga a történet is minden egyes alkalommal változik. Ez azt jelenti, hogy az újrajátszhatósági faktor nagyon magas, ami igen hasznos lehet, ha egy ilyen játékkal akarjuk elütni az időnket. A *Road Not Taken* fejtörői a klasszikus tologatós játékoktól kezdve a hármat (vagy többet) összekötő fejtörőig terjednek, ezzel meglehetősen nagy variációs lehetőséget adva a random sztorinak. Először szkeptikus voltam, hogyan lehet egy történet véletlenszerű, azonban a Spry Fox fejlesztői nagyon jól megoldották a feladatot: a tündérmesékbe illő történeti elemek megfelelően illeszkednek egymásba olyan történeti vonalat alkotva, melynek fejezetei bár függetlenek, egésze mégis hiteles és hihető. Minden egyes szint egy újabb fejtörő, amit karakterünk egyetlen képességével tudunk megoldani. Felvehet tárgyakat, és ezeket el tudja dobni a testével ellentétes irányban. Azonban cipekedni elég sokba kerül – erőteljesen fogyasztja az energiát. Szerencsére lehet

ételt/potionokat készíteni, illetve mindenféle segítséget igénybe venni. Ezek között a legfontosabb, hogy bárholnan vissza lehet ugrani a kezdőhelyre, újra elkezdve a fejtörőt, így több próbálkozásra is van lehetőségünk. Maguk a fejlesztők is azt tanácsolják, hogy ne cipekedjünk, hanem vegyük fel és dobjuk el a dolgokat. Mivel a játék nem való idejű, hanem rogue típusú, lépésenként veszítünk energiát – ez azt jelenti, hogy adott helyzetben van időnk gondolkodni azon, mit csináljunk. Ne is tegyünk másképp, gondolkodjunk – ezt segíti elő a *Road Not Taken* aranyos és jópofa fejtörőivel, bájos grafikájával.

Gyu

HARDVER
WinXP/Vista/Win7; Celeron E1500 Dual-Core 2,2 GHz/Athlon 64 X2 Dual Core 4800+ CPU; GeForce GT 330/Radeon HD 3600 Series GPU; 2 GB RAM

- + véletlenszerűen generált pálya/sztori
- + kihívást jelentő fejtörők
- + bájos grafika/zene
- „fapados” irányítás
- véletlenszerűség miatt limitált kalandelemek

GYU
Nagyon kedves, bájos „megmentős” játék végtelen újrajátszással.

84



Csak az internet számít Modern Combat 5: Blackout

INFO Kiadó Gameloft Fejlesztő Gameloft Montreal Platformok IOS, Android, Windows Phone Röviden Folytatódik a legjobb mobilos FPS-sorozat, és pont úgy, ahogy a rajongók szerették volna. PEGI 17+

HA EGY JÁTÉKSOROZATNAK NINCS KONKURENCIÁJA, A FEJLESZTŐK SOKSZOR EGYÁLTALÁN NEM TÖREKSZENEK AZ INNOVÁCIÓRA. A *Modern Combat* sorozatnak, mint ahogy a Gameloft több játéksorozatának, szintén nincs komoly riválisa, de azért erős túlzás lenne azt állítani, hogy nem próbálnak meg mindig újítani. Nagyjából másfél éve jelent meg a *Modern Combat 4*, ennyi idő pedig elég volt ahhoz, hogy a folytatás nagyobb, több és szebb legyen. Csak egy funkció van, amit nagyon nem hiányolnánk. Hasonlóan a *Battlefield* és *Call of Duty* játékokhoz, a *Modern Combat 5: Blackout* is kapott egy jelképes kampányt, de a multiplayer fogja hosszú távon életben tartani. A sztoriban Caydan Phoenixet alakítjuk, akinek egy bevetés után rá kell jönnie, hogy az ügynökség (a privát katonai szervezet, hol is hallottunk ilyenről legutóbb?), melynek dolgozik, csúnyán felültette. Tisztázni kell nevét, és ezt nyilván nem is lehetne máshogy, mint sok-sok lövöldözéssel. A küldetések pár perces szegmensekre vannak bontva, melyek közé olykor beékelődik egy-egy minijáték formájában talált melléklet. Ha egy menetben akarjuk lezúzni az egészet, nem kell túl sok időt rászánni, de ha valaki nem veszi komolyan a mobilos gaminget, az is jól szórakozhat. Semmit nem veszíthettek azzal, ha kihagyják a sztori módot, a történet nem kimondottan emlékeztető, de gya-

korlásként, belerázódásképpen tökéletesen megfelel, mielőtt belevetitek magatokat a többjátékos módba. A legszembetűnőbb újítások nyilván itt figyelhetők meg: most négy kaszt közül választhatunk (assault, heavy, sniper, recon), melyek mindegyike egyedi perkelkel, tulajdonságokkal bír. A többjátékos pályák nagyobbak, változatosabbak lettek, a fegyverek és a felszerelhető módosítók száma szintén nőtt. Egy dolog van, amit a Gameloft továbbra is erőltet, pedig nagyon nem hiányozna: az állandó online kapcsolatot, ami még a single-playerhez is kell. A múlt havi *Pókember* játéknál sem szerettük, most is csak megkeseríti az életünket. Ha stabil a netetek, az *MC5* kötelező, ha nem, várjatok, amíg a Gameloft belátja, hogy ez így nem megy.

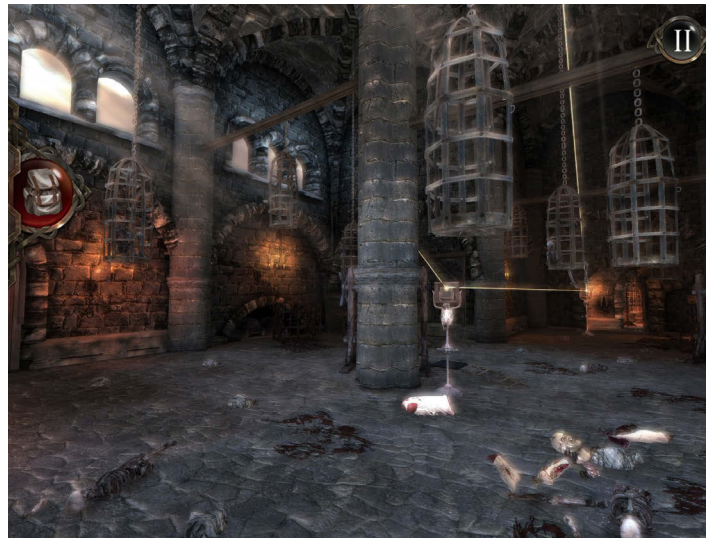
Paca

- + nagyobb multis pályák, több fegyver
- + nincs IAP, mindenért küzdeni kell
- + rövid, de szórakoztató küldetések
- állandó internetkapcsolatot igényel
- lapos sztori
- semmi átitó újítás

PACA

Több, szebb, jobb – olyan, amilyennek lennie kell.

83



Minden egy szökéssel kezdődik Hellraid: The Escape

INFO Kiadó Techland Fejlesztő Shortbreak Studios Platformok IOS Röviden Még mielőtt megjelenne a Techland új fantasyjátéka, egy mobilos szösszenettel hangolódhatunk rá. iTunes Rating 12+

NAGYON KEVÉS TRAILER ÉS KÉP JÖTT EDDIG A TECHLAND ÚJ JÁTÉKÁHOZ, PEDIG A FEJLESZTŐCSAPAT AZ ÉPP SZÜNETELŐ CALL OF JUAREZ ÉS A ZOMBIS DYING LIGHT MELLETT MÉG EGY ÚJ FRANCHISE BEINDÍTÁSÁN IS MUNKÁLKODIK. Ugyanakkor az is igaz, hogy nem sok játékot tudunk említeni, amihez mobilos felvezetőt kaptunk – a *Hellraid* viszont, ha másért nem, emiatt különleges. A *The Escape*-ben nem démonokat kell visszavernünk, és egyáltalán nem az akción van a hangsúly: a lényeg, hogy fejtörők megoldásával megszökjünk egy börtönből. Innen az alcím. Trükkös, nemde?

Szóval egy rabot irányítunk, aki maga sem tudja, hogy kicsoda, és miért került börtönbe. Egy másik rab a létesítmény különböző pontjain elhelyezett levelekben tudatja vele, hogy ő már régóta bent van, és ha rátalál, segít neki kijutni. Mivel nyilván nem két szobával arrébb fogjuk megtalálni, be kell járnunk mindent az egyébként meglehetősen ijesztő kamrákban. Minden kamrában fejtörők sora vár, meg kell keresnünk tárgyakat, elkerülnünk az ellenfeleket, vagy ha elég extrémek vagyunk, megkereshetünk egyéb elrejtett kristályokat is. A feladványok fokozatosan nehezednek, és tényleg fontos, hogy ne kerüljünk összetűzésbe az ellenfelekkel, mert még egy fogkeféből faragott szűrőeszköz sincs a zsebünkben. A környezet vi-

szont rengeteg használati tárgyat kínál, és ezeket megtalálni sem nehéz, lévén hogy fényesen csillognak, és nagyjából pont úgy működnek, mint bármely más korábbi játékban. Nem lehet különösebb panasz az irányításra sem: annak ellenére, hogy a játék más műfajba sorolható, mint később megjelenő nagy testvére, a fejlesztők maradtak a saját szemszögű nézetnél. Egyetlen analóg karral mozoghatunk, minden mást az adott objektumra való tapintással kell megragadni. Néha akadhatnak nehézségek, de semmi olyan, ami több óra bosszúságot okozhatna.

Az a helyzet, hogy kicsit már kifűjt az FP-puzzlerek kategóriája, és a *Hellraid: The Escape* sem mutat újat. Ennek ellenére szórakoztató, és kiválóan rá lehet vele hangolódni a várhatóan jövőre érkező új generációs játéokra.

Paca

- + pokoli környezet
- + jól optimalizált motor
- + változatos kirakások
- semmi olyan puzzle-elem, amit ne láttunk volna
- a felhasználói felületen még kell dolgozni

PACA

Ilyen börtönt én még nem láttam.

78



A pizzériák őrei TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

INFO Kiadó **Nickelodeon** Fejlesztő **The Game Bakers** Platformok **Android**
Röviden Michael Bay egy robbanásokkal teli Tini Nindzsa Teknőcök
filmmel készül, amihez játék is dukál. **GPR Everyone**

MIKOR EZT A CIKKEZT
OLVASSÁTK, A
TINI NINDZSA TEK-
NŐCÖK FILM MÁR A VILÁG
TÖBB PONTJÁN A MOZIKBA
KERÜLT - MOST AZONBAN ÉN
MÉG NEM TUDHATOM, MILYEN
LETT A MICHAEL BAY PRODU-
CER FELÜGYELTE MOZI (AZ
ELŐZETESÉK ALAPJÁN SÁRBA
TIPORJA GYERMEKKORUNKAT),
MIVEL MAGYAROSZÁGRA CSAK
AUGUSZTUS 28-ÁN ÉRKEZIK.

A Nickelodeon ugyanakkor már elkészítette az adaptációt, ami nem is lett olyan rossz, mint mondjuk az utóbbi három-négy *Tini Nindzsa* játék. Egy picit sem fogtok meglepődni azon, hogy a *Teenage Mutant Ninja Turtles* mit kínál: harcot, sokat. Míg a nemrég megjelent *Rooftop Run*-ban csak futni kellett (a maga kategóriájában egyébként az a játék sem volt rossz), itt változatosabb a játékmenet. Választunk egyet a teknőccé változott itáliai művészek közül, és a képernyő megfelelő helyen történő tapogatásával, illetve olykor suhintásokkal szabályozhatunk. Figyelni kell arra is, hogy a rosszarcúak mikor támadnak, de ilyenkor elég jókor megérinteni a képernyőt, és vissza is vertük a támadást. Nem nehezebb, mint egy óra alatt elfogyasztani egy óriás pizzát. Mármost azoknak, akik szeretik a pizzát. És enni. Egyébként a sztori szerint a Talpas klán el akarja foglalni az összes pizzériát a városban, és hőseink-

nek ezt kell megakadályozni. Értitek. A 35 szint során mindössze három bosszarcban veszünk részt, és a szintek is „egyképernyősek”, azaz nem mozgathatunk sehova, az ellenfelek jönnek hozzánk. Továbbá azon teknőcök, akiket nem választottunk, csak különleges mozdulatsorok végrehajtásához jelennek meg, egyébként egyedül vagyunk. Az érme- és gemrendszer is ehhez igazodik: a pályák tökéletes teljesítésével is csak annyi drágakőhöz jutunk, hogy egy karaktert maximumra húzhassunk. Persze valódi pénzzel áthidalható a probléma, de egy mondhatni prémium áron kínált játéknál ez nem olyan jó megoldás. Ettől eltekintve a *Tini Nindzsa Teknőcök* jó, csak nem tökéletes. Jobb, mint egy szimpla adaptáció, és itt most ez elég.

**Az Android-rovat támogatója
a Samsung**

- ✦ pizzériákat kell megmenteni
- ✦ a végére egész nehéz lesz
- ✦ érintőképernyőhöz illő irányítás
- ✖ néha túl pontosnak kell lenni
- ✖ drága IAP egy prémium játékban
- ✖ nincs coop

PACA

A város nem számít, csak a pizzériáknak ne essen baja.

70

Mosómedve általi halál GUARDIANS OF THE GALAXY: THE UNIVERSAL WEAPON

INFO Kiadó **Marvel** Fejlesztő **Marvel Games** Platformok **Android**
Röviden A galaxis őrzi tökéletes játék-alapanyag, csak tudni kell vele
bánni. Nem mindenki tud, de a Marvel igen. **GPR LM**

VÉGRE! - KIÁLTOTT FEL AZ
EGYSZERI JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ,
AMIKOR KIDERÜLT, HOGY A
GUARDIANS OF THE GALAXY: THE
UNIVERSAL WEAPON NEVŰ JÁTÉK-
KAL NEM CSAK LEHŰZNI AKARJÁK
A GYANÚTLAN RAJONGÓKAT. Olyan
sok játéknak jut keserű sors: amelyeknek
adaptációként eleve kevés esélyük van
arra, hogy ne egy elsietett, összecepa-
pott valami legyen belőlük, ráadásul
free-to-play modellben értékesítik őket,
amin majd mindegyikük elbukik. A *The
Universal Weapon*-ért legalább fix árat
kell fizetni, de néhány játékelem azt
sugallja, hogy nem így tervezték.

Ugyanakkor a rosszul vagy – esetünkben – jól megválasztott pénzügyi modell önmagában még nem tette meg egy játékot sem. A Marvel által fejlesztett (ez fontos, ugyanis a legtöbb Marvel játékot a Gameloft készítette) *Guardians of Galaxy: The Universal Weapon*-ben az őrzőkből és egyéb karakterekből összeállított négyfős csapatunkat oldalnézetből látjuk, támadni pedig úgy tudunk, hogy egy vonalat húzunk az egyik karakterünk és a megtámadni kívánt ellenfél között. Így kell a több mint hetven pályán végighaladva összerakni azt a bizonyos fegyvert az útközben talált darabokból. Minden őrzőnek megvan a maga erőssége és gyengesége, amiket kutyúikkal és fegyvereikkel együtt fejleszhetünk. Van, aki gyógyítani tud, van aki buffolni, míg mások akkor képesek használni képességeiket, ha egy bizo-

nyos csapattársuk a közelükben van. A free-to-play elemeket a kétféle játékbeli pénz idézi, érméket a craftolásra és a fejlesztésekre, gemeket pedig új karakterek feloldására költethetünk, de egyiket sem vásárolhatjuk meg valódi pénzért. És ez jó. Ráadásul vért sem kell izzadni értük, és úgymint újrajátsszuk a szinteket, ha „háromcsillagosra” szeretnénk teljesíteni. Ha végeztünk a sztorival, a játékídot az arénában nyújthatjuk a végtelenségig, ahol egyre erősebb ellenfelek törnek ránk. A fejlesztőcsapat emellett megígérte, hogy havonta ad ki új frissítést, úgyhogy az 1138 forintos ár abszolút nem sok érte. Szórakoztató, tartalmas, látványos, és nem csak a rajongókat szolgálja ki.

Paca

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

- ✦ igényes, képregényes kidolgozás
- ✦ a filmtől független történet
- ✦ nincs IAP
- ✖ ha egyhuzamban sokáig játszunk, repetitív
- ✖ néha kicsit robotolni kell a pénzért

PACA

Mindegy, ki van a csapatomban, de a mosómedvét nem hagyom ki.

75

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYŰJTŐI KIADÁSOK

The Sims 4
– Collector's Edition

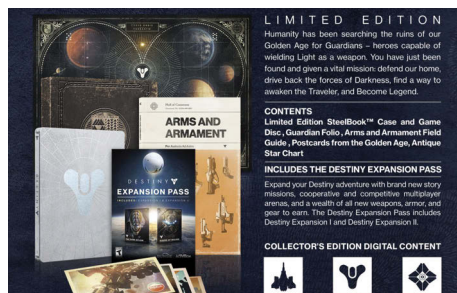


Platform PC
2014. SZEPTEMBER 4. Ár 18 999 Ft

GameStar
N/A

A Sims 4 a szimpla családvezérlés, házzszipítés és hasonló, jól ismert funkciók mellett elképesztő mértékű gif-gyártási potenciállal rendelkezik. Az alapjáték mellett két változat lát napvilágot, ezek közül a nagyobbik a Collector's Edition nevet kapta. Ebben a játék mellett két letölthető kiegészítőt kapunk, miénk lesz a játék zenéje digitális formában és egy keménykötésű útmutató is. A legnagyobb extra a SteelSeries által gyártott USB-s... izé, ami a simválasztó ikon színváltásával jelzi karaktereink hangulatát. Reméljük, stroboszkóp-üzemmódja is lesz!

Destiny
– Limited Edition



Platform PS4/X0ne
2014. SZEPTEMBER 9. Ár 32 999 Ft

GameStar
N/A

A béta teszt valószínűleg milliókat győzött meg arról, hogy a Bungie nem felejtett el játékot csinálni. Noha készül ehhez egy szoborral felturbózott óriáscsomag is, azokat villámgyorsan elkapkodták – de szomorkodás helyett itt van a Limited Edition, amelynek doboza még szebb, mint a nagy testvére. Ebben a játék egy gyönyörű fémdobozban lapul, kapunk egy könyvecskét a játék világáról és elsősorban fegyvereiről, képeslapokat, csillagterképet és ami a leghasznosabb lesz, egy bérletet az első év minden kiegészítőjéhez.

Dragon Age Inquisition
– Deluxe Edition



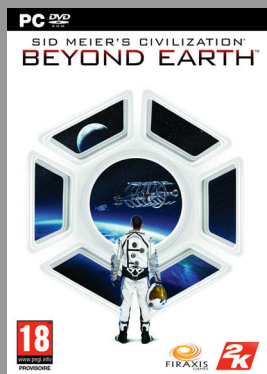
Platform PC(Origin)/PS3/PS4/X360/X0ne
2014. NOVEMBER 11. Ár 15 999/18 999 Ft

GameStar
N/A

Noha nemrég sajnos elhalasztották, a harmadik Dragon Age szerencsére még idén megjelenik – és lesz belőle egy felturbózott kiadás is. A Deluxe Edition elsősorban digitális tartalmakkal lesz feldobva, melyek közül kiemelkedik a játék zenéi anyaga, de természetesen inkvizitorunk is kap néhány ajándékot. Például két extra hátast (az élőhalott, oszladozó mocsári unikornis vélhetően sokak pacija lesz), teljes páncélszettet, illetve fegyvereket minden kaszt számára és extra bónuszként egy sárkánycsont trónust a főhadiszállásunkra. Hiába, háborúzni csak stílusosan, szépen...

ELŐRENDELŐI AKCIÓK

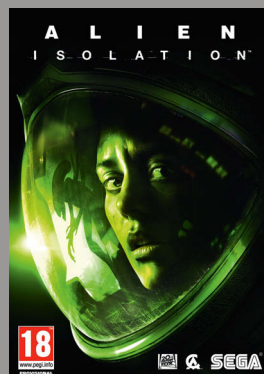
CIVILIZATION: BEYOND EARTH
2014. OKTÓBER 24.



Sid Meier és barátai köre ismét hónapokat készül elvinni az életünkből a sci-fibe ültetett Civilizationnel (más néven az Alpha Centauri spirituális örökösével). A különlegesnek ígérkező kalandot előrendelő játékosok egyfelől kapnak hat extra scenáriót,

melyek egyedi exobolygókon játszódnak, illetve az 576 KByte-nál egy képváltós egérpadat is, ami természetesen különféle Beyond Earth festményeket villant fel eltérő szögekből.

ALIEN: ISOLATION
2014. OKTÓBER 7.



Mindenki tudja, miről van szó: magányosan egy alig működő űrhajón, ahol egyedüli „társunk” a túlélésben egy halálos xenomorf lesz. A játék előrendelői egész seregnyi ajándékban részesülnek, melyek közül talán a Crew Expendable és a Last Survivor DLC-duó a legna-

gyobb durranás, ezekben az eredeti film túlélőivel (elsősorban Ripleyvel) játszhatjuk le a filmek egy-egy legendás jelenetét. Művészeti album és az 576 KByte-nál egy Sevastopol Úrállomás-felvarró is az előrendelők jussa.

BUDGET MEGJELENÉSEK



GOAT SIMULATOR
1990 FT

Nem tévedés, az egész világot meghódító kecskeszimulátor már dobozos formában is elérhető, így végre mindenki kiderítheti, hogy vajon alfa-hím lesz-e belőle reinkarnációjakor.



FIFA 14
5990 FT

Érkezik szeptemberben az ideai rész is, persze, ám az EA most megdöbbenően levitte a FIFA 14 árát – ami így már tulajdonképpen kihagyhatatlan ajánlat a labdarúgás kedvelőinek.



LORDS OF THE FALLEN
6999 FT

Az elképesztően látványos Lords of the Fallen a Dark Souls által kitaposott úton halad – de októberi megjelenésekor a PC-s verziót igen kedvező áron veheted majd meg.

PC

XBOX

PLAYSTATION



RISEN 3: TITAN LORDS

GS 2014. AUGUSZTUS - NA
8999 FT

Egy egész világot kapsz játszótérként a Risen 3-ban; egy világot, amit a titánháborúk feldúltak, a mágusok felégettek, a gonoszok meghódítottak.



WILDSTAR

GS 2014. AUGUSZTUS - 83%
14 999 FT

A WildStar egy elképesztően színes és aranyos sci-fi univerzumot mutat nekünk, amely bohókás karakterei ellenére közel sem veszélytelen.



SACRED 3

GS 2014. AUGUSZTUS - 65%
8999 FT

Ha már kicsit unod a Diablót, de szeretnél haverokkal együtt hentezni, adj egy esélyt a Sacred 3-nak és fura karaktereinek.



SNIPER ELITE III

GS 2014. JÚLIUS - 85%
8999 FT

A mesterlövészjáték Észak-Afrikában játszódik, ahol ha nem lenne elég megküzdeni a katonákkal, akkor ott a hőség, ami nem segít a célzásban.



LEGO HOBBIT THE VIDEO GAME

GS 2014. MÁJUS - 80%
7999 FT

Ha nem untátok meg a LEGO-játékokat, akkor vessetek egy pillantást Zsákos Bilbó kalandjára. Tolkien meséje nem lesz kevésbé csodálatos a kockáktól.



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.



THE ELDER SCROLLS ONLINE

GS 2014. ÁPRILIS - 81%
10 999 FT

Ismét ellátogathatunk sokunk kedvenc fantasyvilágába, ezúttal viszont nem egyedül megyünk. A TES univerzumból MMO lett, de megtartotta varázsát.



DIABLO III: REAPER OF SOULS

GS 2014. MÁRCIUS - 84%
10 990 FT

A Blizzard mindent megtett azért, hogy újra hónapokig terheljük az egeret. Új történet, új játékmód, új tárgyak és egy új kaszt vár a kiegészítőben.



METRO REDUX

GS 2014. AUGUSZTUS - 90%
11 999 FT

Ha szeretnéd felderíteni a moszkvai metró mélyét, ennél jobb alkalmad nem lesz rá – most két hangulatos játékot kapsz egyben, grafikailag is felturbózza.



GRID AUTOSPORT

GS 2014. JÚLIUS - 81%
15 999 FT

A Codemasters ismét egy tartalmas versenyjátékkal jelentkezett, hogy lenyűgözzé az autók szerelmeit. Új aszfaltcsíkok, rengeteg négykerékű, sebességmámor.



MURDERED: SOUL SUSPECT

GS 2014. JÚNIUS - 70%
13 999 FT

Főszereplőnk éjszakája eseménydúsabb lett, mint tervezte. Nemcsak hogy betöréshez riasztják, még meg is ölik. Már csak meg kell találnia, ki volt a tettes.



WATCH DOGS

GS 2014. JÚNIUS - 88%
13 999 FT

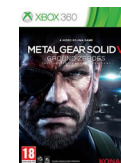
Az olyan hackereknek, mint Aidan Pearce Chicago tökéletes játszótér. A központi hatalommal szembeszegülő jövőjé kezében a telefon valódi fegyver.



PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE

GS 2014. MÁJUS - 76%
7999 FT

A zombik még mindig agyunkra éheznek, és ezúttal is csak mindenre elszánt kerti növényeink menthetnek meg minket, akiket most nekünk kell irányítanunk.



METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES

GS 2014. ÁPRILIS - 78%
9999 FT

A Metal Gear sorozat következő részében mindent megtalálnak a rajongók. A csodálatos látványvilágon kívül teljes szabadságot is kapnak a játékosok.



SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

GS 2014. MÁRCIUS - 88%
13 999 FT

A sorozat főszereplőjéhez társulunk egy könnyfakasztó kalandra, amiben feltűnnek olyan gonosztevők is, melyek közül az UFO-k jelentik a legkisebb gondot.



FABLE ANNIVERSARY

GS 2014. FEBRUÁR - 70%
11 999 FT

Albion kapuja ismét megnyílik, de ezúttal új történet helyett egy régit élhetünk át. A Fable HD-grafikával és rengeteg finomítással tér vissza.



THE LAST OF US REMASTERED

GS 2014. AUGUSZTUS - 98%
14 999 FT

Talán még nem volt játék, ami ennyi „év játéka” elismerést kapott volna – és a felejthetetlen Last of Us most megszépítve tér vissza diadalmasan PlayStation 4-en.



MOTOGP 14

GS 2014. JÚLIUS - 75%
10 500 FT

A motorok rajongói most minden eddiginél realiztikusabb élményt kapnak. Kiforrott játékmenet és izgalmas multimóka vár a kormány mögött.



FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN

GS 2014. JÚNIUS - 83%
9999 FT

A Final Fantasy XIV újjászületett. Rengeteg friss tartalom dobtá fel az MMORPG-t, melyet most már konzolokon is élvezhettek. Ideje rendet vágni.



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

GS 2014. JÚNIUS - 87%
15 999 FT

A Wolfensteinben egy olyan világ lesz a csatater, amit a náci uralom dobtá fel a feladat, hogy életben tartsa a reményt.



INFAMOUS: SECOND SON

GS 2014. ÁPRILIS - 85%
17 999 FT

A sorozat next-gen epizódjában Seattle a játszótérünk, ahol Delsin Rowet irányítva oldhatunk meg több száz küldetést szupererőnk segítségével.



DARK SOULS II

GS 2014. MÁRCIUS - 84%
14 999 FT

Visszatérünk a sötét fantasyvilágba, hogy felfedezzük azt. Az új epizód sokkal érthetőbb és érdekesebb történettel, de nem kevesebb kihívással érkezik.



THIEF

GS 2014. FEBRUÁR - 89%
11 999 FT

Sokéves pihenő után visszatért a Thief széria. Ismét Garrett bőrébe bújva kell meglopunk a gazdagokat, és az árnyékok rejtekéből elintéznünk tildözönket.



GRAN TURISMO 6

GS 2014. JANUÁR - 80%
8999 FT

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

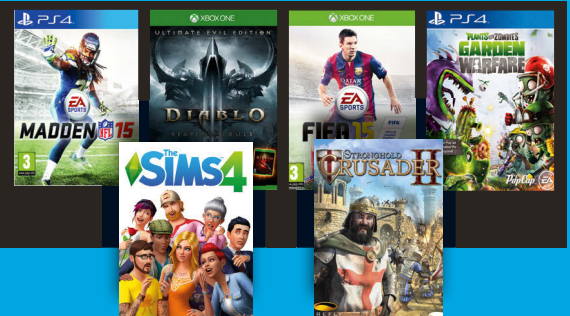
VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Diablo III: Ultimate Evil Edition
Plants vs. Zombies:
Garden Warfare (PS3 és PS4)
Madden NFL 15

augusztus 19.
augusztus 22.
augusztus 29.

Stronghold Crusader 2
The Sims 4
FIFA 15

szeptember 2.
szeptember 4.
szeptember 26.



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

HARDVER

Egyesülnek a Windows rendszerek

Ugyanaz fut tableten és PC-n

Mióta Steve Ballmer távozott Redmondból, a Microsoft már nem ugyanaz. Aki követte a nagy múltú céggel kapcsolatos híreket, az tudja, hogy az új ügyvezető, Satya Nadella nem igazán a PC-kben és a Windowsban gondolkodik. A jelentős szervezeti átalakulásokon átesett vállalat a jövőben a felhasználókra, a felhőre és a szolgáltatásokra, a mobilplatformra, valamint az Xboxra akar koncentrálni. Ennek jeleként korábban már

megszelídztették, hogy egyesítik a Windows operációs rendszereket, azóta pedig meg is erősítették ezt a jövőképet. Satya Nadella a Microsoft pénzügyi eredményeiről szóló konferencián elárulta, hogy a jelenlegi három Windows operációs rendszert a jövőben egybe akarják olvasztani. Az OS így minden eszközön egyforma lesz a képernyő méretétől függetlenül. Az egyesítés itt persze nem áll meg: összevonják az áruházakat és



Micro



a fejlesztői platformokat is, hogy egységesebb felhasználói élményt nyújtsanak, illetve nagyobb lehetőségeket a fejlesztőknek. Ugyanezen elgondolásból univerzális appok születnek, amelyek a Windows mellett Windows Phone- és Xbox-eszközökön is futnak majd.



Intel lapkákra várakoznak a gyártók

Még tovább késik a Broadwell

Az Intel gyorsaságát mostanában kevés dicséret érheti. Miközben a Broadwell processzoroknak már a piacon kellene lenniük, újra és újra további csúszásokról hallani. Emiatt ráadásul egy gyártó sem tud igazán új laptopot vagy PC-t bemutatni. Kínai források szerint a Broadwell K és a Broadwell Y processzorok még tovább késnek a tervezetthez képest, ami a csúcscategóriás és a Core M lapkákat érinti. A Core M SoC-ok főként hibrid laptopokban, tabletekben, HTPC-kben tehetnek jó szolgálatot, de az olcsóbb

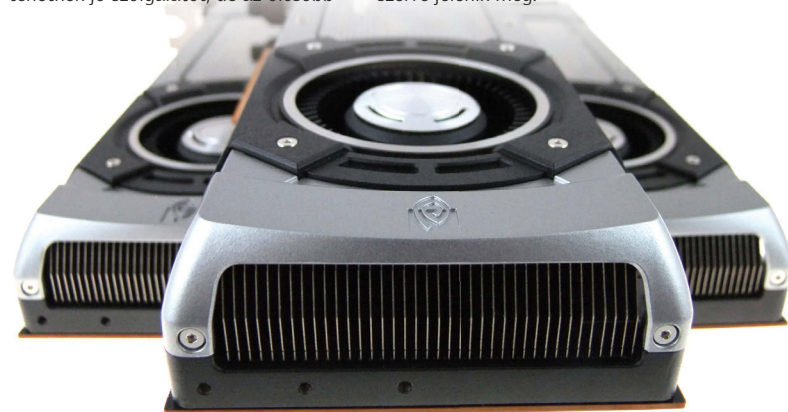
vagy a kifejezetten lapos eszközökben is szerepet kapnak. Az idén szeptemberi megjelenés helyett úgy néz ki, csak decemberben vagy januárban kerülhetnek elő az első darabok. A felső kategóriás Broadwell K CPU-k ennél is többet csúsznak, csak 2015 közepén vagy még később kerülnek piacra. Furcsa módon az Intel azt mondja, hogy a Broadwell késése nem érinti a Skylake kiadását, ami menetrend szerint érkezik – ha viszont így folytatódik, a két platform kis túlzással egyszerre jelenik meg.

Jön az új Nvidia adapter

Tesztelik a GeForce GTX Titan II-t

Megkezdte GM200 A1-es grafikus processzorának tesztelését az Nvidia. Az „A1” a cégnél általában a termelés előtti állapotot jelzi, és némi tesztelés után szokták frissíteni A2-re, amikor is megindul a sorozatgyártás. A 3Dcenter.org információi szerint a GM204-hez hasonlóan a GM200 is a jelenlegi 28 nm-es gyártástechnológiával készül, melynek háttérben az áll, hogy az Nvidia és az AMD partnere, a TSMC képtelen volt idő-

ben átváltani a 20 nm-es technológiára. A GM200-t több mint négyezer CUDA-maggal látják el, a memóriabuszt pedig 512 bitesre szélesítik. A jelenlegi technológia mellett a GPU 600 négyzetmilliméternél is nagyobb lesz. Vélhetően az Nvidia a Maxwell-nél szerzett tapasztalatok segítségével kénytelen kompenzálni a nagy méret miatti melegedést. A GM200-ra építő GeForce GTX Titan II-re 2015 első felében számíthatunk.



Androidos játékok 65 hüvelyken

Jön a Philips 4K-s Ambilight tévéje

Egy okostévén már nem csak a kábeles csatornák és a DVD-filmek nézhetők. Rákötethetjük például a konzolokat és tableteket, de böngészni is lehet rólok. A Philips egy csúcsmoddal igyekszik odaragasztani a felhasználókat a képernyő elé. A 9800-as széria zászlóshajójának beharangozott 65PUS9809 legérdekesebb tulajdonsága, hogy Android rendszerrel érkezik, így pedig a szó legszorosabb értelmében okostévé – ráadásul 4K-s kijelzővel és négyoldali Ambilight háttérfénnyel rendelkezik, ami az aktuális képek megfelelően változik.

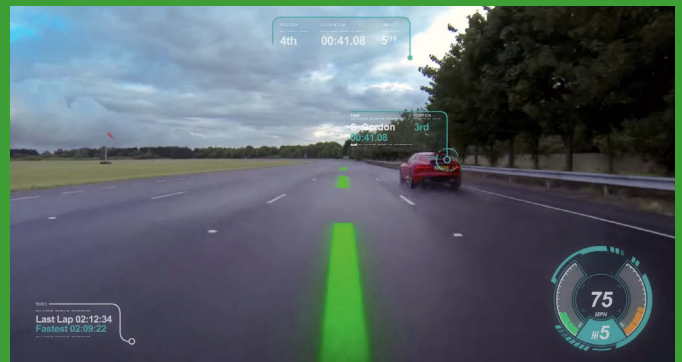
A 65 hüvelykes tévé ultra HD-felbontást kínál, a kép feljavításáról pedig a Micro Dimming Premium és a Bright Pro technológiák gondoskodnak. A normál felbontású tartalmak felskálázása gyárilag megoldott a Philips Ultra Resolution eljárással. A 164 centis képernyőn a Google Play áruház kínálata mellett a Philips Smart TV felhozatalából is lehet válogatni a játékok, alkalmazások és szolgáltatások között. A tévéhez jár egy vezeték nélküli mélysugárzó is a tökéletes hangzáshoz. Sajnos a készülék pontos ára nem ismert, de Európában már az ősszel hazavihető lesz.

A Jaguar megszégyeníti a legjobb autós játékokat is

„Videojáték” az autók szélvédőjén

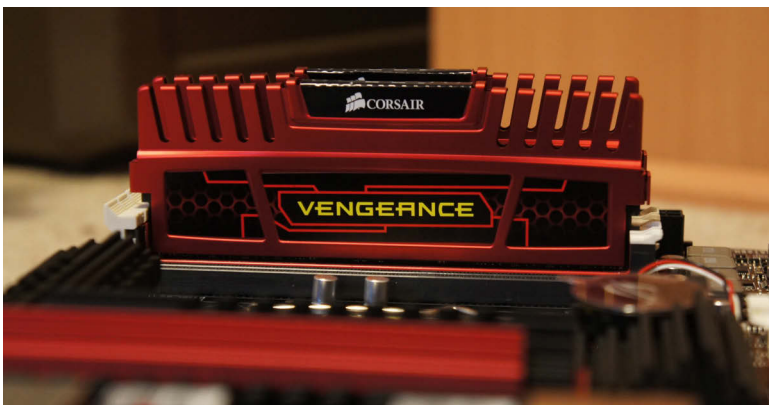
A head-up display már kicsit sem újdonság az autóiparban, a Jaguar azonban mégis valami olyat tudott mutatni, amiért minden autómániás azonnal rohan a márkakereskedésbe. A gyártó virtuális szélvédője úgy jeleníti meg például egy-egy tesztpályán haladva a legfontosabb adatokat, hogy bármelyik autós videojátékot megszégyeníti. A sofőrök a pályákon teljesített köridők mellett az ideális ívet és a fékezési pontokat is követhetik, de még szellemautókat is megjelenít a rendszer, amelyek a saját vagy a mások korábbi körei sze-

rint haladnak. A további extrák között például virtuális bóják vannak, ha épp szalozni vágynánk, de akár a hátsó kamera képe is kivetíthető. A Jaguar újítása az Apple CarPlay és az Android Auto rendszerek előretörése után újabb bizonyíték arra, hogy az IT-szektor és az autóipar házasodni készülnek, elképesztő újdonságokat ígérve számos területen. Már csak arra kell majd vigyázni – feltéve, hogy van elég pénzünk egy ilyen autóra –, nehogy összekeverjük, éppen a valóságban autózunk, vagy a tévé előtt, a konzolon.



Játékosok növelik a keresletet

Megdrágult a memóriapiac



Korábban a legkevésbé költséges befektetés egy RAM-modul vásárlása volt, ma már azonban egyáltalán nem ez a legolcsóbb PC-alkatrész. A DRAMeXchange elemzése szerint 2013-ban a globális PC-memória-piac 7,3 milliárd dolláros árbevételnek örülhetett, ami éves szinten 32 százalékos növekedést jelentett. A siker hátterében az egyre növekvő vételárak és a fokozódó kereslet álltak – ez utóbbi részben a gamereknek köszönhető. A tíz legnagyobb gyártó a teljes piac 88 százalékát tudhatja magáénak: az élen

továbbra is a Kingston áll az ADATA, a Ramaxel és a Micron előtt. Az utóbbi időben bekövetkezett változások igen kedvezők a vállalatok számára, amelyek irányítás alá vették az egész ágazatot. Mivel a nagyobb gyártók részben áttáltak a mobilmemóriákra, a PC-s készleteket remekül szabályozzák, és persze az OEM-ügyfeleket is előnyben részesítik. Ennek következtében egy 4 gigabájtos DDR3-as memóriamodul ára 114 százalékkal emelkedett, a kereskedelmi forgalomban pedig 88 százalékkal lett drágább.

Így építs egymillió forintos álom-PC-t!

Amikor a pénz nem számít

EGYMILLIÓ FORINT NEM KEVÉS PÉNZ, ENYNYIBŐL RAKTUNK ÖSSZE EGY BRUTÁLIS SEBESSÉGŰ ASZTALI PC-T, AMI A NEXTGEN KONZOLOKAT IS LEMOSSA A PÁLYÁRÓL. Hétköznapi pénztárcával rendelkező olvasóink se riadjanak vissza összeállításunktól, mert bár az elkövetkezőkben fittyet hányunk az árakra, és egészségre ártalmas költekezésbe kezdünk, nem foglalkozunk az egyes komponen-

sek árcédulájával, csak a minőségre és a teljesítményre koncentrálunk, célunk nemcsak az, hogy maradéktalanul elköltsünk egymilliót, az összeválogatott hardvereket pedig végül összeszereljük, hanem az így megszületett gépszörny teljesítményét le is mérjük. És hogy kiderüljön, vajon érdemes-e ennyi pénzt elkölteni, összeállítunk egy 250 ezres „átlag” konfigurációt is, hogy referenciamezéseket végezhesünk.



1 Processzor



Intel Core i7-4790K 4,0 GHz

Ár: kb. 101 000 Ft

Garancia: 3 év

Gépünk mozgatórugóját érdemes körültekintően megválasztani, mert a statisztikák szerint a CPU-t cseréljük legritkábban.

A négymagos Core i7-4790K a legfrissebb szorzózárméntes Haswell, ami bár 4 GHz-es órajellel és 4,4 GHz-es Turbo frekvenciával bír, videovágáshoz, 3D-rendereléshez jól jön az ereje.

2 CPU-hűtő



Corsair Hydro H100i

Ár: kb. 38 000 Ft

Garancia: 3 év

Minden high-end rendszer alapja egy jó CPU-hűtő. A gyári hűtőket érdemes elfelejteni, pláne, ha szorzózárméntes processzorunk minden rejtett erőforrására igényt tartunk. Tuninghoz, tartós játékhoz jó választás a Corsair két darab 120 mm-es ventilátorral szerelt rendszere. Ez a rész CPU-hűtő talppal és alacsony zajszinttel rendelkezik.

3 Alaplap



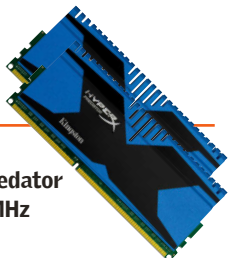
MSI Z97 Gaming 9 AC

Ár: kb. 77 000 Ft

Garancia: 3 év

Alaplapra viszonylag sokat költöttünk, hiszen sok szempontból ez az egyik legfontosabb eleme a gépnek. A legújabb Haswell processzorhoz az LGA-1150 foglalatos MSI Z97 Gaming 9 AC-t választottuk, ami maximum 32 GB memóriát képes befogadni, rendelkezik a létező összes extrával, támogatja a tuningot, és kifejezetten játékokra ajánlható.

4 Memória



Kingston HyperX Predator 16 GB DDR3 2400 MHz

Ár: kb. 50 000 Ft

Garancia: 5 év

Elvileg 8 GB memória mindenre elég, de ha kifejezetten RAM-igényes programot szeretnénk futtatni, akkor célszerű és indokolt lehet 16 GB-ot pakolni a gépbe. A Kingston HyperX Predator egy valódi csúcsragadozó, eleve magas órajelre kihegyezve. A BIOS-ban állítható XMP-profilban CL11-13-13-30 időzítés mellett éri el 2400 MHz-et.

5 VGA-kártya



Powercolor Radeon R9 295X2 8 GBi

Ár: kb. 489 000 Ft

Garancia: 2 év

Általában a VGA-kártya gépünk legdrágább alkarésze, főleg ha játékról van szó. Mi is közel félmilliót költöttünk az AMD brutális szörnyetegére. Az R9 295X2 igazából nem is egy, hanem két VGA-kártya, csak egy nyákon kapott helyet a dupla GPU-mag. A komoly teljesítmény ára a hangos működés, a plusz folyadékűtőnek rendszeresen kell dolgoznia.

6 SSD



Samsung 500 GB 2,5" 840 EVO MZ

Ár: kb. 62 000 Ft

Garancia: 3 év

Megfelelő számú SSD meghajtóval könnyen csinálhatnánk a konfigurációnkból két- vagy akár hárommillió PC-t is. Nem érdemes elszállni a NAND chipek beszállásával, 500 GB bőven elég a rendszer és a gyakran használt programok számára. Komolyabb mennyiségű adat tárolására még mindig jobban megéri venni párat a hagyományos HDD-ekből.

7 Merevlemez



Seagate Barracuda 3 TB 7200 rpm

Ár: kb. 26 000 Ft

Garancia: 2 év

Videók, zenék és ritkán használt, nagyobb méretű állományok tárolására verhetetlen a csendes, gyors és hűvös Seagate Barracuda. A 7200 rpm sebességű tányérokrol gyorsan beolvasható minden adat, 64 MB-os puffere is megfelel a kor követelményeinek. Aki nem elég a 3 TB, az plusz pénzért választhat 4 vagy akár 5 terás változatot is.

8 Optikai meghajtó



LG Blu-ray író BH16NS40

Ár: kb. 25 000 Ft

Garancia: 2 év

Manapság nagy divat az optikai meghajtó száműzése, de az LG BH16NS40-t nem érdemes kispórolni a rendszerből. Nemcsak egy mezei, 16-szoros DVD-íróról van szó, de ez a drive képes beolvasni és írni is a két-, három- és négyrétegű BD-R-lemezeket. Ezen felül pedig az sem elhanyagolható tény, hogy támogatja a 3D-s Blu-ray-technológiát.

9 Táp



Enermax Revolution 87+ 1000 W

Ár: kb. 46 000 Ft

Garancia: 3 év

Komoly grafikus kártya és processzor esetén minimum 500 wattos, minőségi tápot kell választani, de jelen esetben az R9 295X2 és az i7-4790K már együtt elfogyaszt ennyit. A 12 centis ventilátorral rendelkező, 1000 wattos, 80 Plus Gold minősítésű Enermax táp jó ár-érték aránnyal bír. Csendes működése mellett komoly előnye a félmoduláris felépítés.

10 Ház



Aerocool XPredator X3

Ár: kb. 35 000 Ft

Garancia: 2 év

A legjobb hardvereket a legolcsóbb lemezházba is beszerelhetjük, a teljesítményen ez mit sem változtat. Azért adjuk meg a módját, és válasszunk egy tágas, könnyen szerelhető, minőségi házat, amiben jól mutatnak majd a gondosan összeválogatott komponensek. A piros XPredator X3 esztétikus, plexiabla is van, ráadásul kiválóan felszerelt.

11 Hangkártya



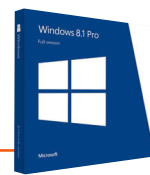
Alaplaphoz integrált

Ár: 0

Garancia: 3 év

Mivel az MSI Z97 Gaming 9 AC eleve prémiumkategóriás hangrendszerrel rendelkezik, külön kártyára nem kell költeni. A Creative Sound Blaster Cinema 2 alapon nyugvó nyolccsatornás megoldás nagyon korrekt. Mintavételi frekvenciája 32 bit /192 kHz, jel-zaj viszonya pedig 120 dB. A C-Media CM6631A chip házimozijához, játékhöz is bőven elég lesz.

12 Operációs rendszer



Microsoft Windows 8.1 Pro 64 bit OEM

Ár: kb. 38 000 Ft

Garancia: -

Minden gép elengedhetetlen kelléke a fejlett operációs rendszer, mi a Microsoft Windows 8.1 64 bites változatát választottuk, ami Professional kiszerelesben települt a gépre. Az olcsóbb OEM-verzió megfelel a célnak, a drágább dobozos változatra költendő plusz pénzt inkább fordítsuk a teljesítményt befolyásoló hardverekre.

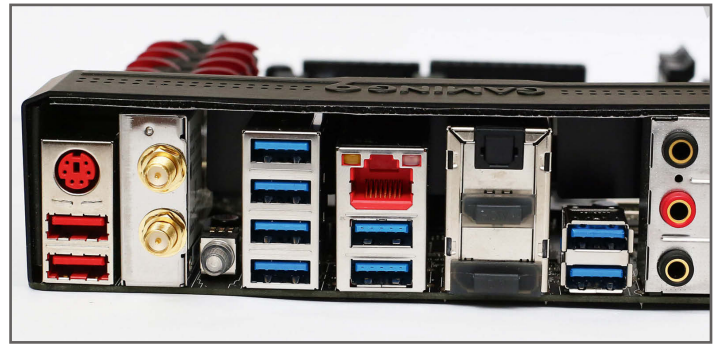
MIÉRT KELL ELKÖLTENI EGYMILLIÓT?

Ahhoz, hogy egymillió forintot PC-re akarjunk költeni, nagyon nyomós indokunknak kell lennie, hiszen egy átlagos asztali gép nem kerül többé, mint két-, maximum háromszáz-ezer forint. Ráadásul ebben már minden benne van, talán futja még belőle operációs rendszerre is. A piacon csak az Apple MacPro közelíti meg a milliós álmot, az alapmodell egészen pontosan 950 ezertől indul, és ezért már Xeon E5 processzort, 12 GB memóriát, két nem túl erős VGA-t és egy exkluzív házat kapunk. Ilyen vagy hasonló gépet csak az vesz, aki vagy fel akar vágni, vagy valóban ki is tudja használni teljesítményét. Főként munkára, videóvágásra, komolyabb 3D-s modellezésre ajánlhatók ezek a gépek, de a többség értelemszerűen inkább játékokra vásárolja őket. Mikor összeállítottuk az egymillió álm-PC-t, mi is hosszasan gondolkodtunk, hiszen az átlagfelhasználó nem minden komponენტ tud maximálisan kihasználni. Végül úgy döntöttünk, hogy olyan gépet építünk, ami próbál mindenkinek kedvezni: játékokhoz és munkára is egyaránt a maximumot nyújtja. A kezdetben soknak tűnő egymillió határt könnyen átléptük volna, ha mindenképp a legdrágábbat választjuk, azonban célunk nem az észszerűtlen pazarlás volt, hanem olyan komponensek összeválogatása, melyeknek van létjogosultságuk. Nem

költöttünk 300 ezret egy Intel Core i7-3970X-re csak azért, mert lehetne, vagy nem tettük a gépbe három csúcskategóriás VGA-kártyát – az ár-érték arány olyannyira torzult volna, hogy értelmetlen lett volna megépíteni a gépet. Helyette igyekeztünk mindenből a lehető legerősebbet, de árban még éppen megfelelő összeválogatni. Mindezek mellett pedig ügyeltünk arra is, hogy ne szaladjunk túl pénztárcánk képzeletbeli lehetőségein, mert még ebben a kategóriában is igen gyorsan áteshetünk a ló túloldalára.

ÍGY VÁLASZTOTTUNK FŐBB KOMPONENSEKET

Miközben a világ javában Broadwell-lázban ég, a várakozást a Haswell család felfrissülése feledtetni. A teszt-hez mi is egy friss és ropogós Devil's Canyon szériás processzort választottunk, amin a gyártó egy új hővezető anyagot húzott a processzor felülete és a hűtősapka közé. Ennek és a szorozármentességet jelölő K-jelzésnek köszönhetően ez a modell tuningra is alkalmas. Másrésztől ha nem nyúlunk hozzá, akkor is eleve magasabb órajelről indulunk, egészen pontosan 4 GHz-es alap- és 4,4 GHz-es boostfrekvenciát kapunk a közel százezer forintunkért. Úgy tartják, hogy játékokra elég egy erősebb i5-ös is, de munkára és maximalista konfigurációkhoz azért érdemesebb a legerősebb processzort keresni. Bizonyos területeken egy-



MSI Z97 Gaming 9 AC: egy álm-PC-hez komoly mennyiségű és minőségű csatlakozókínálat dukál

általán nem számít a VGA teljesítménye, van, amikor tényleg a processzor nyers erejére kell támaszkodni, ilyenkor pedig jól jöhet az i7-4770K-t leváltó i7-4970K. Bár mi csak az alapárjaleket mértük, természetesen a kiszemelt alaplappal és memóriákkal a kísérletező kedvűek akár 4800 MHz-re is gyorsíthatnak, ami 1,4 V feszültséggel már stabilan megtartható, egy jó hűtővel 70 fok környékén mozog majd a hőmérséklet. Erős processzorunkhoz hasonló tudású és minőségű alaplapot kerestünk. Itt nem az árcédula volt a döntő, igyekeztünk olyan példányt választani az i7-es mellé, ami minden igényt kiszolgál, és rengeteg egyéb lehetőség van benne. (A kiválasztott MSI Z97 Gaming 9 AC-ről külön keretes részben olvashattok.) Memóriaválasztáskor sokat tana-

kodtunk, hogy kihasználjuk-e a lehetőséget, miszerint a négy foglalatba akár 32 GB memória is rakható. Végül úgy döntöttünk, 16 GB is bőségesen elegendő lesz, azt a megközelítőleg plusz 50 ezer forintot, amit ezzel nyertünk, inkább a sebességet valójában befolyásoló elemekre fordítottuk. Arra viszont ügyeltünk, hogy minőségi RAM-okat válasszunk: a kiszemelt példányok a Kingstontól érkeztek, a HyperX Predator család 2400 MHz-es alapárjával és CL11-es időzítéssel nem bizonyult rossz választásnak. Memóriából célszerű a legnagyobb kapacitását használni: a 2x8 GB-os KIT kiszerelést emeljük be, mivel nem akartuk szétaprózni a modulokat; később még dönthetünk úgy, hogy igénybe vesszük a maradék két foglalatot is. A legtöbb pénzt a grafikus kártyára köl-

Biztos alapok az MSI Z97 Gaming 9 AC-vel

Az alaplap mindig kitüntetett szerepet kap, főleg egy egymillió PC-nél, ahol rengeteg drága komponens találkozik általa. Sokat tanakodtunk, hogy milyen szempontok alapján döntünk, végül az MSI Z97 Gaming 9 AC lett a befutó. A Z97-es chipsetből igen nagy a választék, már 25-30 ezertől vásárolhatunk szerényebb felszereltségű modellt. Az MSI-t azért választottuk, mert aki játékokra szeretné használni erőművét, annak fontosak lehetnek a speciális gamerszolgáltatások, a minőségi komponensek, a tuning lehetősége és nem mellesleg a kinézet, amire manapság egyre több gyártó figyel. Bevalljuk, erre mi is próbáltunk ügyelni, és bár a hardvereket sohasem a kinézetük alapján kell választani, azért igenis érdemes e szempont alapján is megtervezni leendő gépünket. A Z97 Gaming 9 AC jól passzol rendszerünkhöz, piros-fekete dizájnt kapott, ez pedig illik a VGA-hoz és a változtatható színű Corsair H100i folyadékűtőhöz. Tudását tekintve sem kell aggódnunk, mert az Intel Core i7-4970K jól megoldozható vele, ha esetleg erre kerülné sor. A négy memória-

foglalatba akár 32 GB DDR3 memória is kerülhet, ezek lehetnek speciális OC-modulok is, így elméletileg 3300 MHz-es frekvencia is elérhető. Portokat nézve nyolc darab SATA III, három darab PCI-Ex16-csatoló és egy M.2-foglalat is található rajta, ami speciális alaplapi SSD-hez lesz jó. USB 3.0-ból tizenkettő, USB 2.0-ból pedig ennek fele használható. Extrák közül a nyolccsatós profi hangkártya, az E2200-as

gamer LAN-vezérlő és az Nvidia SLI-, illetve az AMD CrossFire-támogatás emelhető ki. De kapunk olyan ingyencégeket is, mint például a Dragon Armor védőpanel vagy az elektromos interferenciákat csökkentő csatlakozóburkolat. Az alkalmazott Klik BIOS4 beállítása könnyű, az OC Genie 4 pedig a tuningolásban segít, ezen felül kapunk Wi-Fi 802.11ac-, Bluetooth 4.0- és Intel Wireless Display-támogatást is.



MSI Z97 Gaming 9 AC: főként játékokra kihegyezett rendszerekhez ajánlható, de tuningra is alkalmas



Enermax Revolution 87+ 1000 W: félig moduláris felépítése miatt rendezett lesz a ház belseje is

” A LEGTÖBB PÉNZT A GRAFIKUS KÁRTYÁRA KÖLTÖTTÜK – MAJDNEM FÉLMILLIÓ FORINTOT – AZ AMD CSÚCSRAGADOZÓJÁRA

töttük – majdnem félmillió forintot – az AMD csúcsragadozójára, ami a legerősebbnek kikiáltott TITAN Z-t is lenyomja. Tehettünk volna a rendszerünkbe két R9 290X-et is, mivel azonban azt a szabályt hoztuk, hogy nem a darabszám növelésével akarunk teljesítményt fokozni, ezt a változatot elvetettük. Így esett a választás a Powercolor R9 295X2-re, ami egy dupla GPU-val szerelt szűrnyeteg, 8 GB saját GDDR5 memóriával, vízhűtéssel és irdatlan hangerővel – de erről később ejtünk szót.

HŰTÉS, ADATTÁROLÁS ÉS KÜLCSÍN

Mivel a VGA-kártya komoly vízhűtést kapott, a CPU gyári hűtőjét száműztük. Az általunk választott folyadékűtő egy kompakt rendszer a Corsairtól, mely két darab 120 milliméteres ventilátorával eredményesen képes lehűteni a forróbb fejű processzorokat is. Az igazat megvallva ez a megoldás bármelyik házban jól néz ki, mert a hűtőblokk LED-fényét éppúgy testreszabhatjuk, mint a pumpa vagy a ventilátorok sebességét. Az igazi profik itt többet költöttek volna, 38 ezer helyett akár ennek többszörösét is kifizethetnének, ha mi magunk állítanánk össze egy moduláris rendszert.

Adattárolásra érdemes az átlagosnál jobban rágyúrni, mivel az SSD-k ára folyamatosan csökken, így e tekintetben mi sem apróztuk el a dolgot. Az 500 GB-os Samsung 840 EVO-ra esett a választásunk, amit már korábban is teszteltünk, és sebességét tekintve nagyon elégedettek voltunk vele. 500 GB elég lesz a Win-

dows 8.1-hez és az összes frissítéshez, de a felhasználói programok és akár egy komolyabb méretű Steam-könyvtár is elfér majd rajta. Aki imádja a filmeket, esetleg komoly fotó-, videógyűjteménye van, annak külön HDD-t is érdemes beszereznie. Mi ezt egy 3 TB-os Seagate Barracudával oldottuk meg, ami kevesebb mint a felébe került a hatod akkora tárhelykapacitást kínáló SSD-nek. Itt még érdemes elgondolkodni a RAID funkciókon: lehetett volna trükközni és gyorsítani a rendszert, de a költségek féken tartása végett erre nem akartunk költeni.

Optikai meghajtóra szintén nem kötelező áldozni, ma már mindent megoldhatunk USB-ről vagy internetről. Mi beszereltünk egy LG Blu-ray-írót is, ami nemcsak 3D-rajongóknak lehet fontos, de archiválni is hatékonyabban lehet vele.

A tápra viszont sokat költöttünk, közel annyit, mint egy jobb processzorra. Az Enermax Revolution 87+ szintén vendégeskedett már tesztlaborunkban, ennek most az 1000 wattos változatát választottuk, mivel a VGA-CPU páros önmagában is habzsolja a wattokat. Ilyenkor rá-

adásul nemcsak a jelenlegi fogyasztást kell mérlegelnünk, hanem a jövőbeli fejlesztéseket is. Érdemes felülméretezni, mert mindegyik rendszernél fennáll a későbbi bővítés lehetősége.

A gépháznak ugyan nem sok jelentősége van, de azért igyekeztünk egy kellően csinos, jó minőségű és extrákkal teli változatot beemelni: az Aerocool XPredator X3 tágas, könnyű a szerelése, és profi előlapi vezérlőpultja van, emellett jó a szellőzése, ami azért fontos, hogy nyáron ne süljenek meg az átlagnál erősebb hardverek – jó ventilációval az egyes komponensek élettartama is növelhető. Az X3-as alából két ventilátort, egy 12 centiset és egy 14-es LED-fényűt tartalmaz. Ezeket érdemes később bővíteni, amihez rendelkezésünkre áll további hét hely. Ráadásul be is kukucskálhatunk a ház oldalán, tisztán láthatjuk a gondosan megválogatott komponensek mutató rendszerét.

A KIHÍVÓ GÉPET IS ELFOGADNÁNK

Az összeállított egymillió PC-t nem lett volna értelme egymagában tesztelni, ezért arra gondoltunk, hogy összerakunk egy szerényebb modellt is, ami jól szemlélteti a különbségeket. Negyedmillió forintot szántunk az átlagnál picit erősebb PC összeállítására, amit igyekeztünk úgy kitálcálni, hogy alkalmas legyen játéokra, szórakozásra, munkára, és lehetőleg ne a legolcsóbb komponensekből álljon. Processzornak egy erős negyemgost választottunk, az Intel i5-4690



Boncasztalon a Radeon R9 295X2: dupla GPU, dupla hűtőblokk és természetesen dupla zajszint

High-end kiegészítők, plusz százezrekért

Egymilliót elkölteni nem is olyan nehéz, pláne, ha komoly teljesítményű PC építéséről van szó. Sőt, perifériákra is lazán elszórható majdnem ugyanennyi, minden csak az igényektől és a lehetőségektől függ. Könnyen megszaladhat a büdzsé, ha például a ma elérhető legnagyobb felbontásban, 4K-ban szeretnénk játszani, hiszen az összeállított konfiguráció erre is alkalmas. Egy átlagos 24-28 hüvelykes, full HD LED-monitor már 40–80 ezer forint között megvásárolható, míg a 4K élményért ennél lényegesen mélyebbre kell túrnunk a pénztárcánkban. Amennyiben nem vagyunk nagyra vágyók, és megelégszünk egy 28 hüvelykes TN-panellel szerelt Samsung U28D590D-vel, akkor ezt megúszhatjuk relatíve „olcsón” is. A piac egyik legjobb ár-érték arányú, 3840×2160 pixel felbontásra képes megjelenítője 1 ms válaszidővel, 370 cd/m² fényerővel és 1000:1 statikus kontrasztarány-

nyal bír. Az adatok és az ár alapján ez igen jó belépőnek számít a nagy felbontású játékok világába. A 4K-megjelenítők egyre népszerűbbek, ez esetben a körülbelül 160 ezres árcédula is nagyon korrektnek mondható. Nem is olyan régen még ennyiért lehetett beszerezni egy tisztességes 1080p-s modellt. Aki ennél lényegesen nagyobb képre vágjuk – esetleg tévéként is használná PC-jét –, annak a 31,5 hüvelykes képátlóért már irreálisan magas árat kell fizetnie, ami körülbelül 500-600 ezer forintot jelent. A kijelző mellett ne feledkezzünk meg a jó minőségű hangról sem, ez például egy Thonet & Vander Hoch Bluetooth 2.0 hangszóróval olcsón elérhető. A 45 ezer forintos rendszer bőven elég lesz a legtöbb PC-tulajnak, játékokhoz és filmekhez egyaránt ajánlható, de nem jön zavarba az energikus, magas bpm-tartalmú szettekkel sem. Végezetül ne maradjon le a gameregér és a hozzá passzoló billentyűzet

sem képzeletbeli PC-s bakancslistánkról. A legújabb Logitech G402 Hyperion Fury USB-n kapcsolódik a gépünkhöz, 1 ms-os válaszidőre képes, valamint Delta Zero szenzor, gyorsulásmérő és giroszkóp is található benne. A most megjelenő, kb. 25 ezer forintos rágcsáló mellé pedig érdemes megfelelő klaviatúrát választani. Itt körülbelül 10-12 ezertől indul a móka, aki viszont nem kedveli a membrános megoldásokat, az 20 ezer környékén már válogathat a mechanikus gombokkal ellátott példányokból is. Ezek a modellek átlagosan 20–40 ezer forint között tanyáznak, ilyen például a GeIL EpicGear DeziMator MX Red is, ami mechanikus MX Brown és MX Red kapcsolókkal operál, gyakorlatilag ez egy örök életre szóló modell. Ára ennek is elég borsos, hiszen majdnem 30 ezret kérnek el érte, és természetesen ez is, mint sok más gamertermék, csak angol kiosztásban érhető el.

kb. fele annyiba kerül, mint i7-es ellenfele. Alaplapból egy extrákkal kevésbé jól eleresztett, de megbízható változatot kértünk, ami szintén Z97-es chipsetre épül. Memóriából 8 GB-ra esett a választásunk, az 1600 MHz-es Kingston modul jó ár-érték aránnyal bír. A grafikus kártyánál éreztük leginkább, hogy nagyon észnél kell lenni, mert könnyen borulhat a 250 ezres keret. Itt szintén a processzor árkatóriájához illő 50-55 ezres szegmensből kerestünk 2 GB-os modellt, így lett az FXF R9 270X a befutó. Normális méretű SSD-re sajnos nem futotta, ezért egy 1 TB-os, 7200 rpm sebességű merevle-

mezt választottunk. Végezetül az egész konfigurációt a tetszetős és kényelmes AeroCool XPredatorba költöttük, na nem a legújabb, hanem az X1-esbe. Mivel itt a rendszer fogyasztása nem haladja meg a 200 wattot, egy olcsóbb Chieftec tápot szemeltünk ki, ami 600 wattos névleges teljesítményével magában hordozza a későbbi bővíthetőség lehetőségét is. Összességében a negyedmiliós konfiguráció sem lett rossz gép, biztosan sokan elfogadnák. Nekünk pedig jól szimulálja azt a középkategóriás játékoskonfigurációt, amit az egymillió PC ellen küldhetünk a mézárészékre.

NÉGYSZERES ÁR, NÉGYSZERES TELJESÍTMÉNY?

Az összeállított álom-PC-t több tesztprogrammal is lemértük, hogy kiderüljön, mennyivel gyorsabb a negyedrű, átlagos konfigurációhoz képest. Játékokkal kezdtük a méréseket, hiszen a közel 500 ezres VGA-kártya igazából erre született. A teszteket 1920×1080-as, illetve 2560×1600-as felbontásban is végrehajtottuk, a grafikai részletességet pedig minden esetben a maximumra állítottuk. Az eredmények szerint szinte minden gépigényes játék 100 fps fölött tudott teljesíteni, ez 1080p-ben több, mint amit vártunk. Magasabb, 1600p felbontáson sem esett a számláló 65-70 fps alá, ami ultra beállítások tekintetében nagyon meggyőző eredmény. Ezzel szemben 250 ezres konfigurációnk rendszeresen izzadt, a legtöbb játékban hatalmas különbségek rajzolódtak ki. Ennek oka az 50 ezres VGA-kártya, ami játékoknál jelenti a szűk keresztmetszet. Például *Battlefield 4* alatt a közel 750 ezer forintos differencia 75 fps különbséget eredményez, ami azt jelenti, hogy egy-egy plusz fps-re tízezret költöttünk. *Tomb Raider*-ben hasonló volt a helyzet, de a 100 fps különbség szinte felfoghatatlan, erre még a nextgen konzolok sem képesek. A *Crysis 3* viszont feladta a leckét az R9 295X2-nek is, de azért sikerült egy tisztességes 80 fps-t kiizzadni magából, ami az ellenfél 31 fps-ével szemben jelentős fegyvertény. A nagyobb felbontásokat nem bírta lekövetni a 250 ezres PC, a 2560×1600-as felbontásban pedig a legtöbb játék 20-25 fps között kínlódott, ami már jelentős szaggatással járt együtt. Amennyiben folyamatos ságot várunk az olcsóbb konfiguráci-

ótól, csökkenteni kell a grafikai részletességet. Az élsimítás kikapcsolásával és közepes beállításokkal itt is duplázhatunk, triplázhatunk az fps-értékeken.

Operációs rendszert futtatva nem sok különbséget lehet felfedezni a két gép között, egyedül az SSD hiánya érezhető, pár másodperces késéssel indulnak el a programok, és a bootolás is lényegesen tovább tart HDD-ről. A processzorigényes tesztekben viszont érezhető, hogy a két CPU között is van némi különbség, de ez közel sem olyan megdöbbentő, mint a két VGA esetén. Törmörítéses teszt során majdnem fél perccel gyorsabban végzett az i7-4790K, mint az i5-4690-es, de videokonvertálás közben is érezhetően gyorsabb volt az i7-es. A táblázatban található eredmények látványosak, de igazából csak egymáshoz viszonyítva tűnnek fel a különbségek, ellentétben az fps-számokkal, ahol a VGA gyengesége nagyon is érződik. A tesztek alapján a GPU mindent eldönt, ha játékról van szó, általános PC-s tevékenységünk során viszont nincs érezhető különbség a két gép között, feltéve, ha nem rendezünk RAR-csomagoló versenyt. Komolyabb munkára azért érdemes az erősebb, nyolc szálon tevékenykedő i7-es processzort választani, de csak akkor, ha valóban fontos a gyors feladat-végrehajtás. Hétköznapi feladatokra vagy játékokra nem feltétlenül kell ennyit költeni, akkor inkább a két processzor közti 50 ezret költsük egy erősebb grafikus vezérlőre.

A CSÚCSGÉPEK HÁTRÁNYAI

Az egymillió PC-be nehéz belekötni, jelenleg nem is igen tudjuk kihasználni a benne rejlő lehetőségeket, hiszen



Intel Core i7-4790K: a leggyorsabb Devil's Canyon processzor remek tuningpotenciállal rendelkezik

100-120 fps-re egyáltalán nincs szükségünk, ez pedig biztató a jövőre nézve – valószínűleg ehhez a konfigurációhoz nem is kéne hozzányúlnunk az elkövetkező pár évben. Más lesz a felállítás viszont, ha elterjednek az elérhető árú 4K-monitorok, akkor valószínűleg minden megváltozik majd, a 250 ezres PC például komoly gondban lesz.

A brutális teljesítmény ellenben negatívumokkal is jár. Sajnos a dupla GPU dupla fogyasztást és komoly hőterhelést eredményez. Villanyszámlánk megpörgetése persze benne van a pakliban, főleg, ha 6-700 wattos fogyasztású szörnyet kreálunk, és azt folyamatosan terhelés alatt tartjuk. A nagyobb baj – ami minket is zavar –, hogy ezek a komponensek komolyabb hűtést is igényelnek, így általában melegebbek és zajosabbak. VGA esetében ez nagyon zavaró, hiszen eleve hangos a ventilátor. Az Asetek folyadékűtő-kombinációja ráadásul rátesz még egy lapátal. Játék közben rendszeren felpörög a rendszer, és a pumpával együtt 45-50 dbA zajt produkál az R9-es, ami már tényleg bántó tud lenni. Gazdasági szempontból sem biztos, hogy meg-

éri egymilliót költeni, a számítástechnikai eszközök gyors értékvesztése miatt két év múlva valószínűleg már a felét sem fogja érni konfigurációnk. A félmilliós értékcsökkenés magas – egy 250 ezres PC-nél lényegesen kisebb veszteséggel szállhatunk ki az üzletből –, már ha egyáltalán valaki meg akar venni egy igazi álom-PC-től.

Mady



Egymillió vs. 250 ezres PC

	Egymillió PC	Ár	Ár	250 ezres PC
CPU	Intel Core i7-4790K 4 GHz	101 000 Ft	55 000 Ft	Intel Core i5-4690 3,5 GHz
Hűtő	Corsair Hydro H100i	38 000 Ft	8 000 Ft	Enermax ETS-N30
Alaplap	MSI Z97 Gaming 9 AC	77 000 Ft	26 000 Ft	ASRock Z97 Pro3
VGA	Powercolor Radeon R9 295X2, 8 GB DDR5	489 000 Ft	51 000 Ft	FX R9 270X 2 GB DDR5
RAM	Kingston 16 GB HyperX Predator DDR3 2400 MHz CL11	51 000 Ft	21 000 Ft	Kingston 8 GB HyperX DDR3 1600 MHz CL9
SSD	Samsung 500 GB SATA3 2,5" 840 EVO MZ	62 000 Ft	-	-
HDD	Seagate Barracuda 3 TB 7200 rpm 64 MB SATA III	26 000 Ft	16 000 Ft	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm 64 MB SATA III
Táp	Enermax Revolution 87+ 1000 W	58 000 Ft	17 000 Ft	Chieftec GPS-600A8 600 W
Ház	Aerocool XPredator X3	35 000 Ft	18 000 Ft	Aerocool XPredator X1 Devil red
ODD	LG Blu-ray-író BH16NS40	25 000 Ft	-	-
OS	Microsoft Windows 8.1 Pro 64 bit OEM	38 000 Ft	38 000 Ft	Microsoft Windows 8.1 Pro 64 bit OEM
Összesen		1 000 000 Ft	250 000 Ft	

Tesztek			
Battlefield 4 (ultra / 4xMSA - 1920x1080)	100 fps	34 fps	Battlefield 4 (ultra / 4xMSA - 1920x1080)
Battlefield 4 (ultra / 4xMSA - 2560x1600)	71 fps	20 fps	Battlefield 4 (ultra / 4xMSA - 2560x1600)
Tomb Raider (ultimate / 4xSSAA - 1920x1080)	127 fps	35 fps	Tomb Raider (ultimate / 4xSSAA - 1920x1080)
Tomb Raider (ultimate / 4xSSAA - 2560x1600)	89 fps	23 fps	Tomb Raider (ultimate / 4xSSAA - 2560x1600)
Crysis 3 (very high / 1092x1080)	80 fps	31 fps	Crysis 3 (very high / 1092x1080)
Crysis 3 (very high / 2560x1600)	59 fps	19 fps	Crysis 3 (very high / 2560x1600)
Far Cry 3 (ultra / 4xMSAA / 1920x1080)	108 fps	37 fps	Far Cry 3 (ultra / 4xMSAA / 1920x1080)
Far Cry 3 (ultra / 4xMSAA / 2560x1600)	91 fps	26 fps	Far Cry 3 (ultra / 4xMSAA / 2560x1600)
BioShock Infinite (ultra / 1920x1080)	129 fps	47 fps	BioShock Infinite (ultra / 1920x1080)
BioShock Infinite (ultra / 2560x1600)	101 fps	31 fps	BioShock Infinite (ultra / 2560x1600)
Hőmérséklet (üresjárat)	35 °C	31 °C	Hőmérséklet (üresjárat)
Hőmérséklet (játék)	63 °C	64 °C	Hőmérséklet (játék)
Átlagfogyasztás (üresjárat)	102 watt	49 watt	Átlagfogyasztás (üresjárat)
Átlagfogyasztás (játék)	589 watt	198 watt	Átlagfogyasztás (játék)
CPU-teszt (Handbrake tömörítés x264 / DVD)	596 fps	509 fps	CPU-teszt (Handbrake tömörítés x264 / DVD)
CPU-teszt (Handbrake tömörítés x264 / UHD)	26 fps	17 fps	CPU-teszt (Handbrake tömörítés x264 / UHD)
PCMark8 v2 Work 2.0 IGP	4962 pont	4611 pont	PCMark8 v2 Work 2.0 IGP
WinRAR 5.0 teszt (1,6 GB)	52 s	78 s	WinRAR 5.0 teszt (1,6 GB)



Sok jó hardver kis helyen

ASRock VisionX 420D

A Z EGÉSZ CSALÁD SZÁMÁRA KÍNÁL SZÓRAKOZÁST AZ ASROCK MINI-SZÁMÍTÓGÉPE, AMELY KOMPAKT MÉRETE ELLENÉRE MEGLEHETŐSEN ÜTŐS FELSZERELTSÉGET KAPOTT A GYÁRTÓTÓL. Az apró (200×70×200 mm-es) házba épített, mindössze 3,1 kg-ot nyomó készülék nagyméretű rokonait megszágyenítő hardveres felszereltséggel rendelkezik. A mini-PC formás külseje ugyanis egy i5-4200M típusú – Haswell szériás – Intel processzort rejt, ami 2×4 GB DDR3-as RAM-mal kiegészülve gondoskodik a zökkenőmentes működésről.

JÁTÉK ÉS MULTIMÉDIA

A bonyolult grafikák megjelenítése sem okozhat gondot a kicsikének, ugyanis a gyártó egy AMD Radeon HD8850M típusú, 1 GB VRAM-mal felvértezett videokártyával egészítette ki az integrált grafikus vezérlőt, melynek köszönhetően az erőforrás-igényes csúcsjátékok is viszonylag hibátlanul szaladnak a gépen. Tesztünk során a *Crysis 3* normál beállítások mellett stabil 30-40 fps-értéken hasított, azonban az ultra részletesség nem volt a gép ínyére, itt már kissé elkeserítő módon csupán 12-15 fps-t kaptunk. Másik tesztjátékunk, a *Thief* komolyabb animációi során néhol kissé belassult ugyan, de a részletesség enyhe csökkentése megfelelő orvosságnak bizonyult e problémára. A tapasztalatok alapján tehát elmondható: az apróság kisebb kompromisszumok-

kal ugyan, de lehetővé teszi, hogy akár a frissen megjelent játékokat is gond nélkül végigjuttathassuk.

Természetesen nem csupán a gamerigények kielégítésére lehet alkalmas a készülék, multimédiás tulajdonságainak köszönhetően akár saját médiacenterrünként is üzemeltethetjük az ASRock mini-PC-jét. Találunk is egy MCE Remote Controller típusú multifunkciós távirányítót a készülék dobozában, melynek segítségével a médiatartalmak böngészése és géptünk vezérlése (az eszköz többek között a PC bekapcsolását is lehetővé teszi) rendkívül kényelmessé válik. A teljes élményhez persze önmagában kevés lenne egy „szimpla” távvezérlő, ám ha vetünk egy pillantást a készülék hátlapjára, azonnal feltűnhet a számos csatlakozóval megáldott, 7,1-es audiorendszer kezelésére is alkalmas hangkártya, amely DTS-támogatással is rendelkezik.

A mini-PC optikai meghajtójáról is érdemes szót ejtenünk: a beépített lemezolvasó minden gond nélkül képes megbirkózni még a Blu-ray-korongokkal is, sőt a megfelelő megjelenítőre csatlakoztatva akár a 3D-tartalmakat is előcsalhatjuk a lemezekről. A méretes fájlok tárolása miatt sem kell aggódnunk, a pöttöm számítógépben ugyanis egy 1 TB-os HDD-t helyeztek el a készítőök.

BÁRMIT RÁKÖTHETSZ

Csatolófelületek is szép számmal akadnak az apró eszközön: hat 3.0-s és egy

2.0-s USB-bemenet, egy DVI-port, valamint egy kártyaolvasó is helyet kapott a készüléken. A számítógép két HDMI-csatlakozója közül az egyik az ASRock által kifejlesztett MHS-technológiát is támogatja, melynek köszönhetően a mellékelt kábel segítségével (a PC-t katalizátorként használva) mobilos tartalmainkat közvetlenül a csatlakoztatott megjelenítőre küldhetjük, így kedvenc androidos játékaikat akár televíziónk képernyőjén is élvezhetjük. A vezeték nélküli kapcsolatok kezelésére szintén lehetőséget kínál az ASRock mini-PC-je, így a beépített Wi-Fi-portnak, valamint a 4.0-s Bluetoothnak köszönhetően az adatforgalom lebonyolításához még a kábelekkel sem kell bíbelődnünk.

A készülék talán egyetlen hibája, hogy a monitorok csatlakozói közvetlenül a hűtőventilátor szellőzője alatt kaptak helyet (bár igaz, hogy egy ekkora házon nehéz lett volna máshová pakolni őket), amely komolyabb terhelés hatására jelentős hőt ont magából – érdemes odafigyelni a csatlakoztatott kábelek megfelelő elhelyezésére.

A felszereltségét tekintve a nagyok közé sorolandó miniatűr erőgép sajnos viszonylag súlyos árcímkevel került a boltok polcaira, azonban aki egy szinte minden igényt kielégítő, ám mégis apró PC-t keres (és nem szeretne saját kezűleg összeállítani egy konfigurációt), fontolóra veheti a korrektil összerakott modell beszerzését.

INFO

Forgalmazó:
ASRock Inc.
Ár: 263 000 Ft
Web: asrock.com

Specifikáció:
200×70×200 mm-es méret, Intel Core i5-3210M processzor, 8 GB DDR3, 1600 MHz RAM, AMD Radeon HD8850M 1 GB VRAM, 7,1-es HD Audio, Bluetooth 4.0, 1 TB-os HDD, 5×USB 3.0-s csatlakozó, eSATA-csatlakozó, 2×HDMI-port (MHS-kompatibilitás), távirányító

Pro:
kompakt méret, rengeteg extra, Blu-ray 3D

Kontra:
magas ár, szellőzőnyílás elhelyezése

80

Gamertáblagép

Xiaomi MiPad 7.9

AZ ALIG NÉHÁNY ÉVES FENNÁLLÁSA ALATT AZ OKOSTELEFON-PIAC EGYIK JELENTŐS KÉPVISELŐJÉVÉ VÁLT KÍNAI CÉG, A XIAOMI A TABLETEK GYÁRTÁSÁBA IS BELEKÖSTOLT, ÉS ELKÉSZÍTETTE AZ ANDROIDOS MEZŐNY EGYIK LEGERŐSEBB TÁBLAGÉPÉT, A MIPADET.

Az eszköz 7,9 hüvelykes, IPS LCD-megjelenítővel rendelkezik, ami – az Apple által csak retinakijelőnek hívott – 1536×2048 pixeles felbontásával kívánja magához csábítani a vásárlókat. Hardveres erőforrásainak köszönhetően a készülék akár hordozható kézi konzolként is megállja a helyét: az Nvidia legújabb, Tegra K1-es chipje teljesít szolgálatot a hátlapja alatt, amely kiegészül további 2 GB RAM-mal, valamint egy Kepler GPU-val. Sajnos egyelőre még kevés a direkt e processzorra (és GPU-ra) optimalizált tartalom (a chip még csupán néhány eszközben található meg), ám a hónapok előrehaladtával szépen lassan érkeznek majd a lenyűgöző grafikával felvértezett játékok, melyeket táblagépünk minden

gond nélkül képes lesz futtatni. A trendeknek megfelelően két kamera is helyet kapott a készüléken, ám komoly fotós teljesítményt ne várjunk egy csaknem nyolc-hüvelykes eszköztől. A hátlapi, 8 megapixeles szenzor közreműködésével készült felvételek minősége azért eléri az átlag okostelefonok szintjét, az 5 megapixeles frontkamera pedig a videohívások során lehet nagy segítségünkre. A gyors lemerülés miatt biztosan nem kell aggódnia a készülék tulajdonosának, a beépített 6700 mAh-s akkumulátor intenzív terhelés (teljes fényerős játék vagy filmnézés) mellett órákon át képes állni a sarat, visszafog-



gottabb használatl pedig akár több napos üzemidő elérése is lehetséges. A készülék az Android legújabb, 4.4-es verzióját futtatja, és a Xiaomi által fejlesztett – ennek köszönhetően remekül optimalizált – MIUI felülettel kerül a boltok polcaira. Ez rendkívül könnyen testreszabható, iPhone stílusú ikonokkal és menürendszerrel érkező, magyar nyelven is elérhető UI-t kínál a felhasználóknak.

INFO

Forgalmazó:

Xiaomishop.hu

Ár: 88 900 Ft

Web: xiaomishop.hu

Specifikáció:

7,9 hüvelykes képátlójú, 1536×2048 felbontású, IPS LCD-kijelző, Tegra K1-es processzor, Kepler GPU, 2 GB RAM, 6700 mAh-s akkumulátor, 8 megapixeles kamera, MIUI kezelőfelület, Android 4.4, 202,1×135,4×8,5 mm, 360 g

Pro:

Tegra K1, hosszú üzemidő, kedvező ár

Kontra:

melegsik a hátlap

91

Univerzális GX gaming füles

A GENIUS JÁTÉKOSOKNAK TERVEZETT GX TERMÉKSOROZATÁBAN KÉT HEADSET, A HS-G600 MORDAX ÉS A HS-G850 ZABIUS HASZNÁLHATÓ NEMCSAK PC-HEZ, HANEM MACINTOSH, PS3 ÉS XBOX360 KONZOLHOZ IS.

Most a magyar piacon néhány hónapja megjelent Zabiust próbáltuk ki. A fekete műanyagból készült, a fülpárnákon és a fejpánton piros puha szövetborítású headset jól néz ki, ha szeretjük a fekete-piros színkombinációt. Mikrofonja minden irányban hajlítható és levehető. A szabályozókat a szintén piros kábelben lévő, csipetűs dobozka rejt. Itt kapcsolható ki-be a mikrofon, állítható a hangerő, és Xbox 360-hoz használva külön a többi játékkal lebonyolított beszélgetés hangereje. Ha bekapcsoljuk a mikrofont, a dobozán lévő zöld LED színe pirosra vált, figyelmeztetve, hogy most más is hallhatja, amit az orrunk alá dörmögünk. Apró, de időnként nagyon hasznos funkció. A dobozán lévő kapcsolóval válthatunk Xbox360 üzemmódra is. A PC-hez és a konzolokhoz is az USB-porton csatlakozik a Zabiust. A headsethez minden kábelt mellékelnek, ami a konzolokhoz való használathoz kell. Az USB-kábel 3 méter hosszú, toldásra így várhatóan nem lesz szükségünk. A jó kontaktushoz a csatlakozók aranyozottak. Az USB-portról való tápellátás teszi lehetővé, hogy a fülkagylók működés közben piros színnel világítsanak, a fényerő a basszus hangszín ütemében változik. Ez kétségtelenül látványos, bár ha a fejünkön van, akkor csak a tükörben láthatjuk. A fülkagylók 90 fokban elforgathatók, így könnyebben alkalmazkodik a fejformához. Az USB-portra csatlakoztatás

után a Windows külső hangkártyaként ismeri fel, és a szokott módon konfigurálható.

Fontos a külső, ám a lényeg nyilván a jó hangzás.

A Zabiust 40 mm-es neodímium hangszórójának hangja kiegyensúlyozott, de természetesen nem számíthatunk ugyanarra a minőségre, mint egy hifi-fejhallgatótól, amelynek persze az ára is más. Egy jó 2.1-es vagy 5.1-es hangfalhoz képest pedig a legjobb fejhallgató is kompromisszum. A szép hangzás ízlés dolga is, vásárlás előtt mindenképpen érdemes felpróbálni és meghallgatni a kiválasztott típust. (x)

Bővebb információ: gx-gaming.com

TÁJÉKOZTATÓ ÁR:
16 000 FT

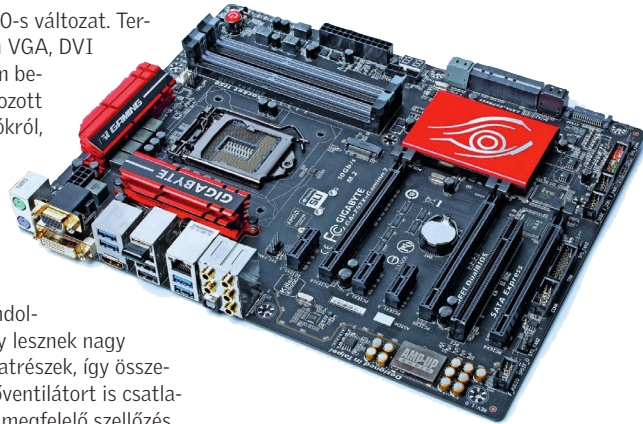


Piros-feketében a játékosokért Gigabyte Z97X-Gaming 7

NEMRÉGIBEN MUTATTA BE A GIGABYTE AZ INTEL Z97 CHIPRE ÉPÜLŐ ALAPLAPJAIT, KÖZÖTTÜK TERMÉSZETESEN A GAMEREK SZÁMÁRA OPTIMALIZÁLT VÁLTOZATOT IS.

A legújabb Z97X-Gaming7 alaplapon minden megtalálható, amit ma egy játékos kívánhat. Fejlett tuningolási lehetőségek, három PCI Express bővíthető hely természetesen a több VGA-s rendszerek támogatásával, SATA Express és M.2 csatlakozók az SSD-k lehető leggyorsabb adatátviteléhez, valamint a Gigabyte híresen jó minőségű GI-es hangvezérlője. Dobozában találunk négy darab SATA-kábelt, valamint egy SLI-hidat is a szokásos leírások és meghajtóprogramok mellé. Nem mintha egy alaplagnak bármilyen szempontból is fontos lenne a színe, de a vörös-fekete kombináció nagyon jól áll neki, biztosan ki is fogják használni a különböző customházakat építő gamerek. A lapon USB-csatlakozók gamrada található: összesen négy-

négy 3.0-s és 2.0-s változat. Természetesen van VGA, DVI és HDMI is, nem beszélve az aranyozott audiocsatlakozókról, valamint a digitális S/PDIF hangkimenetről. Egy gamer-alaplagnál természetesen gondoltak arra is, hogy lesznek nagy hőtermelő alkatrészek, így összesen akár 8 hűtőventilátort is csatlakoztathatunk a megfelelő szellőzés elérése érdekében. Bár ennyi ventilátor valószínűleg már a szobában is keresztthuzatot csinálna, ebből a szempontból semmiképpen sem érheti szó a ház elejét. Szerencsére sikerült a még megfizethető árkategóriába préselni a lapot, Magyarországon valamivel 50 ezer forint alatt juthatnak hozzá a szemfülesek. Azzal együtt, hogy a Gigabyte négy év garanciát vállal termékére, jó vá-



lasztásnak tűnik; ha most kezdünk gamer-PC összeállításába, mindenképp vegyük figyelembe ennek az alaplagnak az erőnyeit is. Mind a játékok, mind a processzor erejét leginkább kihasználó alkalmazások terén bőven tartja a lépést legnagyobb konkurensével, például az MSI Z97 Gamniggal vagy az Asus Sabertooth Z97 Mk 1-gyel is.

INFO

Forgalmazó:
First Computer
Ár: 45 000 Ft
Web: gigabyte.com

Specifikáció:
Intel Z97 chipset,
4× DDR3 1600 MHz,
2×PCI-E 3.0,
1×PCI-E 2.0 x16,
3×PCI-E 2.0 x1,
8×USB 2.0,
6×USB 3.0,
D-SUB, DVI,
HDMI

Pro:
minőségi kialakítás,
jó teljesítmény,
megfelelő ár

Kontra:
-

95

Ezzel mindenkinek vetíthetünk Philips PicoPix 2340

EGÉSZEN BIZTOSAK VAGYUNK BENNE, HOGY HA VALAKI SZERETI A KÜTYÜKET, AKKOR EGYSZER EGY MINIPROJEKTORT SZERETNE A GYŰJTEMÉNYÉBEN TUDNI. Kihaszni

ennél már sokkal kevesebben tudnák, de mégis egy olyan örületesen menő gadgetről van szó, amelyenél ez talán nem is olyan fontos szempont. A Philipsnek nem ez az első terméke a szegmensben, bár a méretet és a tömeget tekintve ez az egyik legkisebb és legkönnyebb. Megvalósult az, hogy a nadragzsebben elfér egy valamivel nagyobb, mint 150 centis tévé, bármikor, bárhol előkapva movizhatunk egy jót. Na, ez természetesen nem igaz, hiszen az apróság 40 lumenes fényerővel rendelkezik, ami azt jelenti, hogy csak megfelelően lesötétített, de legalábbis szürkületre hajazó fényviszonyok között nyújt élvezhető képet. Persze ez a termék nem is elsősorban movizásra való,



sokkal inkább gyakran prezentáló cégvezetőknek, marketingeseknek, látványtervezőknek jön jól, akiknek mindennapi munkája során valóban bármikor felmerülhet az igény, hogy több ember előtt prezentáljanak valamit. A DLP-technológiájú projektor saját akkumulátorral is rendelkezik, aminek előnyeit talán nem kell ecsetelni, de az még ennél is nagyobb feature, hogy 4

GB saját belső tárhellyel és hangszóróval (!) rendelkezik, így akár notebook vagy bármilyen egyéb kiegészítő nélkül is használható. A miniprojektor felbontása 640×360 pixel, amiből szintén látszik, hogy nem HD-tartalmak megjelenítésére tervezték, de például óriási előny, hogy akár 35 centiméterről is egészen méretes képet vetít, így szűkebb helyeken is jól használható. Tömege mindössze 130 gramm, így tényleg hihetetlenül könnyű, és bárhol elfér. A Philips PicoPix 2340 65 ezer forint körüli áron vásárolható meg Magyarországon, ami nagyjából egy középkategóriás monitor ára. Persze a két eszköz sokkal inkább kiegészítő, semmint egymást helyettesítő jószág, mindenesetre ezért az áráért nem tűnik drágának még akkor sem, ha valós felhasználási területei korlátozottak.

INFO

Forgalmazó:
Miniprojektor.hu
Ár: 64 000 Ft
Web: philips.hu

Specifikáció:
40 lumen fényerő,
640×360 pixel
felbontás,
0,354–2,125 m
vetítési távolság,
25,4–152,4 cm
ernyőméret

Pro:
nagyon kicsi és
könnyű,
beépített
akkumulátor és
hangszóró

Kontra:
gyenge fényerő

90

Megtöri a csendet

Sennheiser HD 219S

BIZONYÁRA NEM KELL BEMUTATNI A SENNHEISER TERMÉKEIT AZOKNAK, AKIK MEGUNTÁK PÉLDÁUL A MOBILTELEFONHOZ MELLÉKELT, CSAPNIVALÓ MINŐSÉGŰ FÜLHALLGATÓKAT. Az 1945-ben családi vállalkozásként alapított német cég egészen briliáns hangzású termékeket dob piacra hosszú évtizedek óta. Persze a minőségnek legtöbbször megkérjük az árát, ami érthető is, hiszen a Sennheiser olyan etalonnak számít a piacon, mint a szintén audiotermekeket gyártó dán Bang & Olufsen vagy az amerikai Bose. A Sennheiser HD 219S ultrakönyű kialakításával leginkább az okostelefonok és tabletek minőségére érzékeny tulajdonosait célozzák meg, annál is inkább, mert a hang-erőszabályozó-egységébe mikrofont és hívásfogadó-gombot is építettek. Nagy hangsúlyt fektettek arra is, hogy a környezeti zajokat kiszűrje, ami leginkább a sokat tömegközlekedő vagy éppen repülő felhaszná-

lónak jöhet jól. A száraz technikai specifikációkra gerjedőknek elmondjuk, hogy az eszköz 16 ohmos impedanciával és 19-től 21 000 Hz-ig terjedő frekvenciaátvitellel rendelkezik. A csomagban találunk egy adaptert is, amely a nem szabványos, 3,5 mm-es jackcsatlakozóval rendelkező telefonokhoz jöhet jól (jellemzően Nokia és régi Sony Ericsson készülékekhez). A körülbelül hússzezer forintért megvásárolható HD 219S-től persze nem várhatunk olyan hangzást, mint a gyakran sokszoros áron elérhető nagyobb testvéreitől, de ha egyszer kipróbáljuk ezt a telefonhoz adott gyári füles helyett, soha többet nem akarjuk majd azt használni. Visszatérve a hangzásra, a nagyon mély basszusok terén lenne még mit csiszolni, főleg nagy hangerőn képes torzításra az eszköz, így talán a hip-hop és az elektronikus zene rajongóinak nem ő a legmegfelelőbb választás, a többiek viszont egész biztosan maradéktalanul elégedettek lesznek vele.



INFO

Forgalmazó:
Speedshop
Ár: 21 000 Ft
Web: sennheiser.com

Specifikáció:
3,5 mm jackcsatlakozó,
16 ohm impedancia,
108 dB hangnyomásszint,
91,7 g

Pro:
minőségi és könnyű
kialakítás, megfizethető ár

Kontra:
a mély basszus
szólhatna jobban

91

Energia a mindennapokra FSP Hyper 700

ATÁPEGYSÉG FONTOS-
GÁT GYAKRAN MÉG MA IS
HAJLAMOSAK LEBECSÜLNI
EGY-EGY KONFIGURÁCIÓ ÖSSZEÁ-
LÍTÁSOKOR. Ez nemcsak azért hiba,
mert a rendszer stabilitása nagymér-
tékben függhet tőle, de még az értékes
alkatrészek is tönkremehetnek egy-egy
nem megfelelő védelmi mechanizmu-
sokkal ellátott táp használata esetén.
Az FSP sokszor bizonyította már, hogy
jól ért ehhez a szakmához, és most egy
olyan szériával jött ki, amely nem a
legdrágább szegmenst, hanem inkább a
minőségre megfizethető áron vágyókat
célozza meg.
A Hyper 700-as változat a legtöbb ren-
dszernek elegendő teljesítményt tud lead-
ni úgy, hogy 120 milliméteres ventilátorá-
val zajkeltését is sikerült minimálisra han-
golni. Sokat elmond megbízhatóságáról,
hogy a gyártó öt év garanciát vállal rá, és
hogy támogatja a legfontosabb bizton-
sági technológiákat: az OCP-t (Optimal
Capacitor Placement), amely a feszültsé-
gingadozásokat igyekszik megszüntet-
ni, az OVP-t (Overvoltage Protection), az-



az a túlfeszültség elle-
ni védelmet, és az SCP-t (Short Circuit
Protection), ami a rövidzárlattól igyekszik
megkímélni gépünk komponenseit.
A 700 wattos teljesítmény mindenké-
pen elegendő arra, hogy ellásson ener-
giával egy csúcskategóriás VGA-val sze-
relt konfigurációt és perifériáit, vagy pe-
dig egy középkategóriás videokártyával
felépített SLI vagy Crossfire rendszert.
Ez utóbbiak csatlakoztatásához egyé-
ként rendelkezésre áll négy 6+2 pines
PCI-E csatlakozó, ezen kívül összesen
négy hagyományos molex-, nyolc SATA-
és egy négypines csatlakozó, ha valaki

még használna floppy meghajtót. A gyá-
ri specifikációk szerint az átlagos zajkel-
tés 36 decibel körüli, ami valóban lehető-
vé teszi egy csendes konfiguráció össze-
állítását. Az FSP Hyper 700 ára 17 ezer
forint körül alakul – van egyébként két
kisebb testvére is 600 és 500 wattos tel-
jesítménnyel, amelyek ebben a sorrend-
ben egy-egy ezressel kerülnek kevese-
be. Mivel mindössze ennyi az árkülönbség
köztük, mi az erősebb változat mellett
tennénk le a voksunkat.

INFO

Forgalmazó:
PCLand
Ár: 17 000 Ft
Web:
fsp-europe.com

Specifikáció:
700 watt összteljesítmény,
120 mm ventilátor,
túlfeszültség elleni
védelem, fekete szín

Pro:
5 év garancia,
jó ár-érték arány

Kontra:
csak két darab
molexcsatlakozó

90

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GAMERBILLENTYŰZET

Logitech G19s



Forgalmazó: Logitech
Ár: 50 900 Ft
Web: logitech.hu

Megérkezett a Logitech legújabb csúscategóriás hardcore gamer billentyűzete. A G19s tizenkét darab, három különböző módon programozható extra billentyűt 16 millió színű háttérvilágítással, UV-bevonatú, vízutasító gombokat és GamePanel névre keresztelt LCD-kijelzőt kapott. Ez utóbbihoz a Logitech nyújtja az SDK-t, így gyakorlatilag bármilyen játékkal kombinálható, ha van rá vállalkozó szellemű fejlesztő. Az ötvénezer forint körüli ár ijesztő, de ez tényleg az abszolút csúscategória.

TABLET

Lenovo IdeaTab A7-50



Forgalmazó: Lenovo
Ár: 30 000 Ft
Web: lenovo.hu

A Lenovo tabletei nem tartoznak közvetlenül az élvonalba, de az utóbbi időben számos olyan típust dobtak piacra, amelyek ár-érték arányban a legjobbak között voltak. Az IdeaTab A7-50 is igyekszik ezt a vonalat tovább vinni, hiszen 30 ezer forintos árával az olcsóbbak közé tartozik, kialakítása viszont nagyon tetszetős és minőségi, ráadásul a négy Cortex-A7 mag, illetve a PowerVR SGX544MP2 grafikus gyorsító fűrgén hajtja a héthüvelykes, 1280×800 pixel felbontású tabletet.

PC-HÁZ

Nanoxia Deep Silence 3



Forgalmazó: Nanoxia
Ár: 30 000 Ft
Web: nanoxia-world.com

Aki a csili-vili külső helyett inkább a letisztult formákat kedveli, valamint a csendesség fontos szempont, az nehezen találna jobb gépházat a Nanoxia legújabb midi-tornyánál. A Deep Silence 3 mini-ITX, microATX és ATX méretű alaplapon képes fogadni. Nem spóroltak a zaj- és rezgés csillapító anyagokkal, és csendesen – 14,2 dB –, de jó hatással működnek az előre beépített, 120 milliméteres ventilátorok is. A házba három darab 5,25", öt darab 3,5" és három darab 2,5" meghajtórekesz került. A boltokban 30 ezer forintot kérnek el érte.

BILLENTYŰZETEK



- Logitech K120**
4 690 Ft
logitech.com
- Logitech Wireless Desktop MK270**
7 700 Ft
logitech.com
- Genius Emperor Gaming**
8 500 Ft
geniusnet.com
- Microsoft Sculpt Comfort**
15 000 Ft
corsair.com
- ASUS Echelon Gaming**
33 990 Ft
asus.com

PROCESZOROK



- AMD Quad-Core A8 5600K**
22 000 Ft
amd.com
- Intel Core i3-2120**
27 000 Ft
intel.com
- AMD FX 8-Core FX-8350**
43 000 Ft
amd.com
- Intel Core i5-4440**
44 790 Ft
intel.com
- Intel Core i7-4770**
74 000 Ft
intel.com

MONITOROK (24 HÜVELYK)



- BenQ GL2450 LED**
38 900 Ft
benq.com
- Philips 246V5LSB LCD**
39 000 Ft
philips.com
- Acer V246HLBD LED**
42 000 Ft
acer.com
- ASUS ML249HR LED**
42 900 Ft
asus.com
- Samsung T24C300EW LED**
48 900 Ft
samsung.com

VIDEOKÁRTYA 55 EZER FT ALATT



- Gainward GeForce GT 740**
26 000 Ft
gainward.com
- ASUS Radeon R7 260**
29 000 Ft
asus.com
- ASUS GeForce GTX750TI-OC**
41 500 Ft
asus.com
- Sapphire DUAL-X R7 265**
45 000 Ft
sapphiretech.com
- MSI R9 270 Gaming**
52 200 Ft
msi.com

PC Konfiguráló

bluechip.hu/pckonfigurator

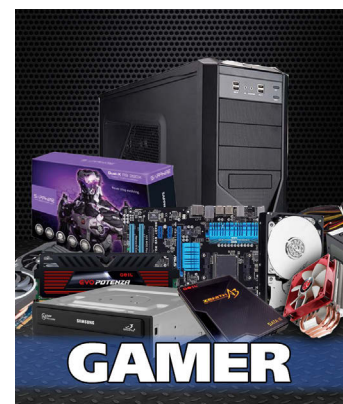
OFFICE	
100 000 Ft-os PC	
Processzor Intel Core i3-4130	29 000 Ft
Processzorhűtő Gyári	×
Alaplap ASUS H81M-A	13 740 Ft
Memória Silicon Power DDR3 PC10600 1333MHZ 4GB CL9	11 000 Ft
Grafikus kártya Intel® HD Graphics	×
Hangkártya Integrált	×
Merevlemez WD 1TB 7200RPM 64MB SATA-III Caviar Blue	14 500 Ft
Optikai meghajtó Samsung SH-224DB/BEBE DVD-író SATA OEM Fekete	4 000 Ft
Ház ANTEC VSK-3000E	9 000 Ft
Táp Zalman ZM450-GS 450W	14 000 Ft
ÖSSZESEN	95 240 Ft
Monitorral Samsung S19C150FS	24 000 Ft

GAMER	
200 000 Ft-os PC	
Processzor AMD FX-6350	32 000 Ft
Processzorhűtő Rajjintek Themis	8 000 Ft
Alaplap Asus M5A97 EVO R2.0	25 600 Ft
Memória Geil EVO Potenza DDR3 PC12800 1600MHZ 8GB KIT2	25 000 Ft
Grafikus kártya SAPPHIRE R9 280X Dual-X 3GB DDR5 OC	65 000 Ft
Hangkártya Integrált	×
Merevlemez WD 1TB 7200RPM 64MB SATA-III Caviar Blue	13 000 Ft
Optikai meghajtó Samsung SH-224DB/BEBE DVD-író SATA OEM Fekete	4 000 Ft
Ház Zalman Z9	17 000 Ft
Táp Zalman ZM500-LX 500W	14 500 Ft
ÖSSZESEN	204 100 Ft
SSD-vel Geil Zenith A3 2,5" 120GB	21 000 Ft

KILLER GAMER	
400 000 Ft-os PC	
Processzor Intel Core i7 4790K	108 000 Ft
Processzorhűtő Arctic Freezer i30 CO	13 000 Ft
Alaplap Gigabyte Z97X-GAMING 5	40 000 Ft
Memória Geil EVO Potenza DDR3 PC12800 1600MHZ 8GB KIT2	25 000 Ft
Grafikus kártya Gainward GeForce GTX 770 Phantom 4GB	113 000 Ft
Hangkártya Integrált	×
SSD Geil Zenith A3 2,5" 120GB	21 000 Ft
Merevlemez WD Black 7200rpm 64MB SATA-III 1TB	21 000 Ft
Ház Zalman Z11 Plus	24 000 Ft
Táp Zalman ZM650-XG 650W moduláris 80+ Gold	42 000 Ft
ÖSSZESEN	407 000 Ft
Digitalizáló kártyával AVerMedia Live Gamer HD	45 000 Ft
Vízhűtéssel Enermax Liqtech 120X	25 500 Ft
Hangkártyával Asus Xonar DGX	9 700 Ft



OFFICE



GAMER



KILLER GAMER



ZALMAN Z12 PLUS MIDI HÁZ

Luxus ház profi felhasználóknak!

Ez a matt fekete számítógépház tényleg a profiknak készült. Igényes megoldások tömkelegét felvonultató jól szellőző, könnyen szerelhető – tágas, de egyben csendes ház lett a végeredmény. A Zalman ismét hozta a tőle elvárható minőséget – visszafogott, elegáns dizájnos porszűrő panellal szerelték elöl, hátul és alul, ennek eredményeként a hűtés sokkal hatásosabb lett, nem akadályozzák különféle áramlásba belógó elemek. A hűtés 5 rendszerventilátorig kényelmesen bővíthető, ezek vezérlése is pofon egyszerű –

egy szabályozó kapcsolóval állítható erőteljesebbre vagy csendesre. A hűtés tervezésekor gondoltak még a külső merevlemezek hűtésére is a ház tetején kialakított szellőzőrácsok elhelyezésével. A masszív gumilábak hatékonyan elnyelik, csökkentik a keltett rezgéseket és a merevlemezeket is gumírozott rögzítő gyűrűkkel tudjuk megfelelően beszerelni a házba. A ház tetején található két USB 3.0 valamint az előlapon elhelyezett szintén két darab USB 2.0 csatlakozóval, jelentősen növelik a komfortérzetet egyszerűsítik az USB eszköz csatlakoztatását. Like it!

TOVÁBBI JELLEMZŐK

- Akár 290 mm hosszú videokártyák használhatók
- 2,5"-os HDD/SSD telepíthető az alaplap alsó részére
- Kényelmes processzorhűtő-telepítés
- 3-in-1 adaptortálcá mellékelve 3,5"-os és 2,5"-os HDD és SSD használatához
- Hátsó kivezetések vízűtő csövek számára



ZALMAN RESERATOR 3 MAX DUAL

A Zalman egyik egyedülálló újítása a nanofluidos hűtőfolyadék használata. Ez az új hűtőközeg maximalizálja a hűtési teljesítményt, mert nagyban javítja a folyadék hővezető képességet – sőt a kiváló működéshez szükséges légmenetességet az előre feltöltött hűtőfolyadékkal biztosítják. Az egyébként is kiváló rendszert megkoronázták még egy rendkívül csendes a nagy teljesítményű vízvivattyúval, továbbá a rozsdamentes nikkelbevonatú hűtőbordázat nagyon modern és elegáns megjelenést nyújt. A könnyebb telepítés és a nem kívánt érintkezések minimalizálása ér-

dekben a hűtőszerezett egy exkluzív védőburkolattal is ellátták. A duális megoldás, a két hűtőventilátor a hűtőkön keresztül rendkívül nagy hő elvonásra képes, így az ki a Zalman Reserator 3 Max Dualt szereli fel a forrófejű processzorára, megnyugodhat, mert processzora szinte minden helyzetben kelően hűvös lesz.

TOVÁBBI JELLEMZŐK

- Optimalizált négyes radiális radiátor kialakítás
- Mikrolemez réz-alap, gyors hő szállítás
- 90 l/h teljesítményű beépített vízpumpa
- Hatékony VRM (feszültségszabályzó modul) hűtés
- Kék LED-es ventilátor és vízűtőblokk



KULT



Térdzokni és kockás szoknya – felülmúlhatatlan



Manapság is pácba kerülnek a hölgyek



Elena: Nate bajtársa

Játékpszichológia

NŐK A VIDEOJÁTÉKOKBAN

A KORAI VIDEOJÁTÉKOKBAN MÉG ALIG FORDULTAK ELŐ NŐK, ÉS HA ELŐFORDULTAK IS, NEM JÁTSZHATTUNK VELŰK. SZEREPŰK TÖBBNYIRE ARRÁ KORLÁTOZÓDOTT, HOGY KI KELLETT SZABADÍTANUNK VAGY MEG KELLETT MENTENÜNK ŐKET. A Nintendo 1981-ben megjelent *Donkey Kong*-jában például egy óriás gorilla által elrabolt, védtelen nőt (Ladylt, később Pauline-t) kellett az általunk irányított áccsal (Jumpmannel, később Marióval) megmentenünk. Ez volt az első játék, amely a „damsel in distress” forgatókönyvet alkalmazta, és amely mintául szolgált a megszámlálhatatlan hasonló történetű játék számára a későbbiekben.

HÖLGYEK A PÁCBAN

A damsels in distress („hölgy a pácbán” avagy „a bajbajutott várkisasszony”) egy klasszikus téma a világirodalomban és egyéb művészeti ágakban (főleg a festészetben és a filmművészetben), mely egészen

KIK VAGYUNK?

Nevünk Király Orsolya szociológus és Naggyörgy Katalin pszichológus. Az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának Ph.D. hallgatóiként néhány éve Prof. Demetrovics Zsolt vezetésével a videojátékok pszichológiai vonatkozásait vizsgáljuk, ezen belül is elsősorban a játékosok motivációit és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).

a görög mitológiáig nyúlik vissza. Általában egy gyönyörű, fiatal lány esik egy gonosztevő vagy egy szörny áldozatául, és csak egy hős mentheti meg, aki aztán jutalmul elnyeri a lány kezét. Gondoljunk például Popeye-re és a mindig újból és újból elrabolt, majd kiszabadított Olíviára. Fontos, hogy a lány kiszolgáltatott és tehetetlen, a hős férfi segítsége nélkül örök fogságra lenne ítélve. A Nintendo „mentsük meg a királylányt” képlete hamar a videojáték-ipar egyik legjobban működő receptjévé vált. A fiatal férfiak hatalmi és szuperhősi fantáziáira építő motívum jövedelmezőnek bizonyult, ezért a nyolcvanas és kilencvenes évek játéka egyre-másra alkalmazták. A két legismertebb hölgy a pácban valószínűleg Princess Peach és Princess Zelda. Peach hercegnőt a *Mario* sorozatból ismerhetjük, Zeldát pedig a *Zelda legendája* játékokból. Zelda nem játszható karakter, hanem a kiszabadításra váró hercegnéasszony, akit a játékos által irányított Linknek kell kiszabadítania.

NŐI SZEREPEK

Örömmre ma már nem csak kiszolgáltatott, fogságban tartott nőket találunk a játékok-

ban, azonban a férfidominancia továbbra is uralkodó (ennek okaira hamarosan kitérünk). A legfőbb női szerepek, amelyekkel találkozhatunk, a következők – és persze ezek között sok az átfedés, vagyis bizonyos hősnők egyszerre több szerepet is betöltenek az alábbiak közül.

Harcos hősnők: például Kitana, a női Shepard, Lara Croft vagy Jill Valentine, a *Resident Evil* hősnője.

Pozitívan megjelenített karakterek: például Chell, a *Portal* sorozat hősnője, Jade, a *Beyond Good and Evil* főszereplője vagy a tavalyi év két kedvence: Jodie és Ellie.

Erotikusan megjelenített (szexualizált) karakterek: Catwoman, a *Silent Hill* ijesztő nővérei, a *GTA* játékok női szereplői, és még nagyon hosszan sorolhatnánk.

Megmentésre váró női szereplők (manapság is vannak még): például Alice, aki arra vár, hogy a férje, Alan Wake megmentse vagy Victoria, akit 47-es ügynökként védelmezhetünk.

MIT MONDANAK A SZÁMOK?

Mi a helyzet mostanában a férfidominanciával? Ezt sajnos statisztikai adatokra támaszkodva nehéz megmondani, mert a játékipar



Kirin Robinson, a Women Fighters In Reasonable Armor weboldal megálmodója:
„Semmi gondom a szexiséggel, mindennek megvan a maga helye. De szeretem az olyan képeket, amelyeken a nők tényleg beleválóak. A nőket, akik nem magassarkúban harcolnak. A nőket, akik törődnek az életveszélyes helyzetek gyakorlati részével is. A nőket, akik tutira szétrúgnák a seggemet. A nőket megfelelő páncélzatban és fegyverzetben.”

olyan szédületes sebességgel fejlődik, hogy a kutatások képtelenek lépést tartani vele. A témában található legfrissebb kutatások a 2005-ös év játékeit vizsgálták meg: az akkoriban legsikeresebb 150 játékban a felnőtt fehér férfiak erőteljesen felülreprezentáltak voltak, azaz sokkal nagyobb arányban fordultak elő a játékokban, mint a valóságban. Ezzel szemben a nők, az idősek, a gyerekek és a színesbőrűek alig szerepeltek a játékokban. Például a karakterek csupán tíz százaléka volt nő, és mindössze három százaléka latin-amerikai. A fekete bőrű karakterek nagyobb arányban fordultak elő, de leginkább a sportjátékokban, illetve az olyan játékokban, amelyekben ez sztereotipikus elvárás (például *50 Cent: Bulletproof*).

NEMI ELOSZLÁS A BORÍTÓKON

Egy másik, hasonló időszakban készült kutatás alapján, amely a 225 legnépszerűbb konzolos játék borítóit elemezte, a karakterek között három és félszer több férfi karakter volt

megtalálható, mint női. Ez az aránytalanság az M besorolású (azaz a 17 éven felüliek számára ajánlott) játékok esetében volt a legszembetűnőbb, de az E és T besorolású játékok (vagyis a mindenki, illetve a serdülők számára ajánlottak) esetén is jelentős volt. A férfiak négy és félszer többször jelentek meg elsődleges karakterként (főszereplőként), a női karakterek pedig jóval többször tárgyiasított formában. A főszereplők esetén (vagyis ha a női és a férfi főszereplőket hasonlították össze) a tárgyiasításra vonatkozó arány körülbelül hat-szoros volt, a mellékszereplők esetén viszont több mint tizenötszörös. Tárgyiasítás alatt azt kell érteni, hogy egy önálló egyéniséggel rendelkező emberi lényt tárgyként kezelnek. Ez a videojáték-borítókra a következőkben nyilvánult meg: a karaktert alárendelt vagy passzív szerepben (például mozdulatlanul, a háttérben, bármiféle eszköz vagy fegyver nélkül) ábrázolták, elnyerhető jutalomként, a játék célja szempontjából szükség-

telenként (például autóversenyjátékborítón a nő díszítésként áll az autó mellett – bár akár versenyző is lehetne, érzéki ábrázolása miatt nyilvánvaló, hogy nem az) vagy megmentésre váróként. Ide tartozik továbbá az erőteljesen erotikus megjelenítés, mint például a szexuálisan kihívó testtartás, a túlzottan nyitott és/vagy testre simuló öltözék, a túlhangsúlyozott keblek (nemcsak a testmérethez képest aránytalanul nagy mellemek tartoznak ide, de a természetellenes formájuk is, például a tökéletesen gömbölyűek, amelyekre látszólag nem hat a gravitáció). A férfi karakterek esetén az eltúlzott izomzat a gyakori, ez azonban összhangban áll az erős férfi hős képével. Az erős és kompetens női hősök ezzel szemben többnyire nem kifejezetten izmosak, de óriási és gyönyörű mellekkel, valamint darázsderékkel dicsekedhetnek, és bikinire emlékeztető harci felszerelésben küzdenek – ami az ellenség figyelmének elterelésén kívül annyira azért nem tűnik hasznosnak.

Jó hír azonban, hogy egyre nagyobb igény mutatkozik a valódi személyiségekre, és egyre kisebb a tárgyiasított, jellegtelen szexbombákra. Az eladásokból is kitűnik, hogy egy dögös női szereplő immár kevés az átütő sikerhez, a játéknak magának kell jónak lennie. És ehhez a ma már gondosan kidolgozott, hiteles személyiségek sokkal többet tesznek hozzá, mint a túlhangsúlyozott idomok.

OKNYOMOZÁS

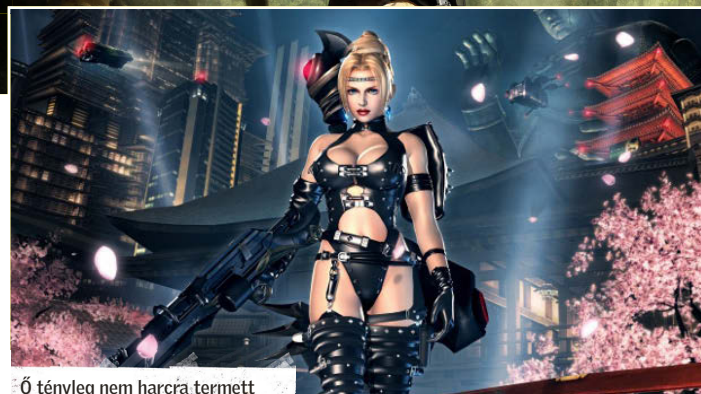
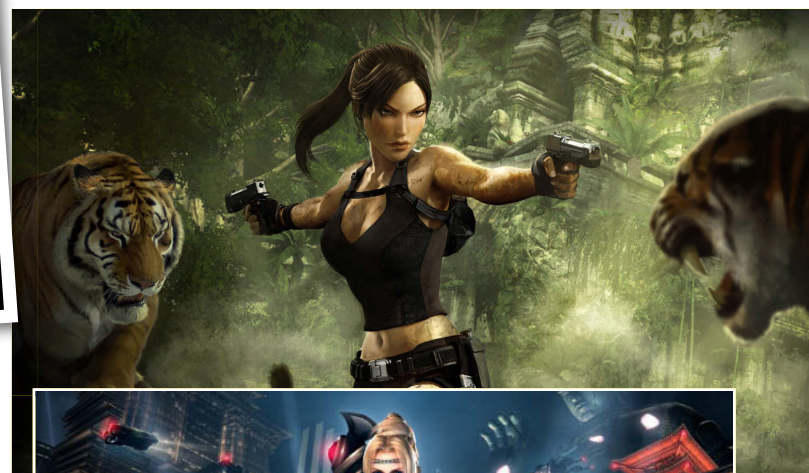
Az ESA (Entertainment Software Association), a videojáték-ipar üzleti társulásának sokat idézett adatai szerint az amerikai játékosok 48%-a nő, és a felnőtt női játékosok aránya kétszerese a 18 éven aluli férfi játékosok arányának. Ezeket az adatokat szokták idézni akkor is, amikor azt találgatják, hogy miért van még mindig ilyen nagy aránytalanság a férfi és női karakterek között. Annyit azonban érdemes itt megjegyezni, hogy ezek az adatok meglehetősen csalókák. Egyrészt nyilvánvaló, hogy az ESA-nak érdeke

MI IS VALÓJÁBAN LARA? FEMINISTA IKON VAGY SZEKUALIS TÁRGY? POZITÍV NŐI KARAKTER VAGY PUSZTA FÉRFIFANTÁZIA?



AZ L.A. NOIRE ÉS A SZEKUALISZMUS

Nőként játszani az L.A. Noire-t olyan, mint betévedni egy bárba, és rádöbenni, hogy te vagy az egyetlen nő a vendégek között. Ez nem azt jelenti, hogy a játékban nincsenek nők, csak azt, hogy semmilyen érdemi szerepük nincs (bár ez némileg vitatható, hiszen a gyilkosságok áldozatai nélkül nem lenne mi után nyomoznunk, és a szomszéd néni tanúvallomása nélkül nehezebben tudnánk kideríteni, ki volt gyilkos). Mivel a játék az 1947-es Los Angelesben játszódik, azt gondolhatjuk, hogy csupán az adott kort akarja híven tükrözni: egy időszakot, amikor még nem hemzsegték a női rendőrök, orvosok vagy vállalkozók. A Los Angeles-i rendőrség (LAPD) azonban egy kimagaslóan haladó szellemiségű intézmény volt. 1910-ben ők alkalmazták az első női rendőrt, Alice Stebbins Wellset, aki harminc évig szolgált náluk, és hozzájárult ahhoz, hogy az LAPD más nőket is alkalmazzon. A Rockstar Gamesnek semmi bemelegítője sem kellett volna, hogy Cole társai közül legalább egy-egy nő legyen. Valószínűleg mindannyian élvezték volna a kettejük közti interakciókat.

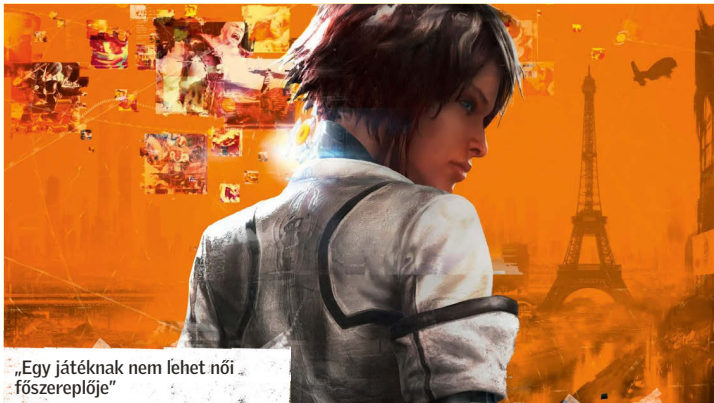


Ő tényleg nem harcrá termett

HA TE MONDOD

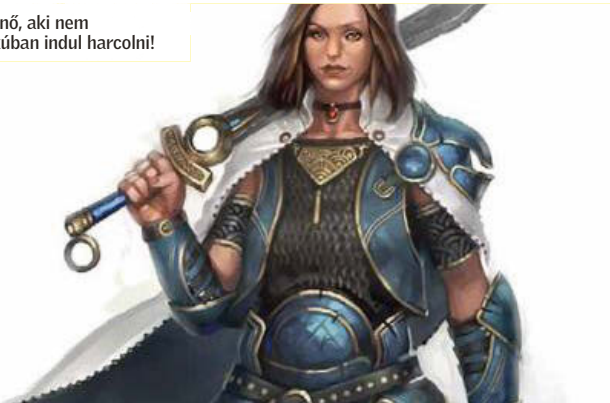


Rhianna Pratchett, videojátéktörténet-író: „Ma már a nők számára is lehetséges az első sorokban harcolni egy valós háborúban, viszont ugyanez még mindig elképzelhetetlen virtuális hádviselés esetén. Szomorú, amikor a képzelőerő a valóság mögött kullog.”



„Egy játéknak nem lehet női főszereplője”

Végre egy nő, aki nem magassarkúban indul harcolni!



Zelda, a megmentésre váró hercegnő



olyan eredményeket hangoztatni, melyek szerint mindkét nem és minden korosztály játszik – mivel így a videojáték egy mindent átható, népszerű és biztonságos szórakozásnak tekinthető, és kevésbé támadható olyan szempontokból, mint az agresszió vagy a függőség. Másrészt kutatásokból tudjuk, hogy bár a nők tényleg egyre nagyobb arányban játszanak, más játékokat kedvelnek, mint a férfiak. Ezek leginkább a puzzle-típusú játékok (például *Jewellery Saga*, *Angry Birds*), a Facebook-játékok, és a *Sim*-szerű szociális játékok. Ezekben pedig gyakran nincsenek is karakterek, vagy nem különösebben fontos a nemük. A férfiak ezzel szemben az akciós játékokat kedvelik, és sokkal nagyobb arányban játszókat azokat, amelyekben nemiségükben felismerhető karaktereket irányíthatunk. Ezért kevésbé kell csodálkozni azon, hogy a játéktervezők és játékforgalmazók (még manapság is) elsősorban a férfi játékosokat próbálják kielégíteni.

ÜZLET, REKLÁM ÉS MÍTOSZOK

Ez viszont önmagában még nem magyarázza, hogy miért van ilyen kevés női hős, azt meg végképp nem, hogy a férfi hősök miért olyan egyformák. A játékipar eladásait fürkészve az derül ki, hogy azokat a játékokat, amelyekben kiválaszthatjuk karakterünk nemét, valamivel jobban értékelik (a kritikusok), mint azokat, amelyekben nincs választási lehetőségünk. A kizárólag férfi főszereplőjű játékokból mégis többet adnak el, mint azokból, ahol opcionálisan női főszereplőt is választhatunk, és lényegesen többet, mint a csak női főszereplőjű játékokból. Ezek alapján egyszerűnek tűnik a képlet: aki jó pénzt akar keresni, felejtse el a női hősöket (annál is inkább, mivel olcsóbb egyetlen férfi karaktert fejleszteni, mint egy nőt és egy férfit). Van azonban valami, amit nem vettünk számításba: mégpedig a marketingre szánt költségvetést. Tény ugyanis, hogy minél többet költ egy vállalat reklámra, annál több játékot fog tudni eladni még akkor is, ha a szakmai kritikák nem egy-

értelműen pozitívak. És itt jön a csavar: a kizárólag női főhőst alakító játékokat az ipar speciális és szűk piaci szektornak tekinti, olyasminek, amire nem érdemes túl sokat költeni, mert úgyis csak egy kis játékosréteg számára vonzó. Versenyképes reklámköltségvetés nélkül pedig tényleg kisebb az érdeklődés ezek iránt a játékok iránt. Az ok tehát sokkal inkább annak a mítosza, hogy a nőkkel operáló játékok kevésbé jövedelmezőek, mint az, hogy ezek a játékok nem érdeklik a játékosokat.

HŐSNŐK, AKIKET IMÁDUNK

Vannak azonban pozitív példák is: beleváló női hősök és segítők, társak, akikkel törődünk, és akik miatt öröm játszani. Ahogy már írtuk, ilyen például Chell és Jade, April Ryan (a *The Longest Journey* főszereplője), Faith (a *Mirror's Edge* hősnője), Alyx Vance (a *Half-Life 2* kísérőkarakterek) vagy Jodie és hozzá kötődő túlvilági entitás, Aiden. Ellie, Joel túlélőtársa a poszt-apokaliptikus világban és Clementine (a kislány, akit előbb Lee-ként kell

DONKEY KONG: PAULINE EDITION

Tavaly novemberben röppent fel a hír, miszerint Mike Mika meghackelte a Donkey Kongot, kicserélve a két szereplőt, Mariót és Pauline-t. A játéktervező apuka gyakran játszotta együtt a játékot hároméves kislányával, amíg az egy szép napon megkérte őt, hogy hadd játszhasson lányként, és legyen Mario az, akit ki kell szabadítani. Némi töprengés után Mike készített egy modot, amiben ez a forgatókönyv érvényesült – kislánya legnagyobb öröme. A hír hallatán más programozók is moddolásba kezdtek. Így született meg például a „Zelda starring Zelda” patch, amiben Zeldát irányítjuk, és Linket kell kiszabadítanunk.

FÉRFI JÁTÉKOS, NŐI KARAKTER, FÉRFI SZERETŐ

A Remember Me sci-fi kalandjáték fejlesztői napvilágra hozták, hogy a kiadók egy része azért utasította el a játékot, mert annak női főszereplője van. Nílin alakja és az a tény, hogy a játék során egy férfivel kerül intim viszonyba, komoly ellenállást váltott ki a kiadókból. Ahogy Jean-Maxime Moris kreatív igazgatótól hallottuk: „Volt néhány vállalat, amelyik azt mondta: „Nem akarjuk kiadni, mert nem lesz sikere. Egy játéknak nem lehet női főszereplője, csak férfi. Ennyire egyszerű.” Nílin magánéletének részleteibe is bepillantást akartunk nyújtani, és szerettünk volna egy olyan jelenetet, ahol megcsókol egy férfit. Erre ilyen visszajelzéseket kaptunk: „Nem várhatod, hogy egy fickónak tessen, ahogy az avatárja megcsókol egy másik fickót a játékban. Kínos lenne számukra.”



” EGY 2009-BEN MEGJELENT KUTATÁS ALAPJÁN A 2005-ÖS ÉV LEGSIKERESEBB 150 JÁTÉKÁBAN A FELNÖTT FEHÉR FÉRFIAK ERŐTELJESEN FELÜLREPREZENTÁLTAK VOLTAK, AZAZ SOKKAL NAGYOBB ARÁNYBAN FORDULTAK ELŐ A JÁTÉKOKBAN, MINT A VALÓSÁGBAN. EZZEL SZEMBEN A NŐK, AZ IDŐSEK, A GYEREKEK ÉS A SZÍNES-BŐRŰEK ALIG SZEREPELTÉK



Lara, a megosztó



Férfiuralom az LAPD-nél

megóvnunk a zombiktól, majd később főszereplőként láthatunk viszont) az elmúlt időszak legklasszabb női szereplőit, akiket csak szeretni lehet. Kicsit más ugyan, és lehet, hogy ti másképp gondoljátok, de én megkockáztatnám ide sorolni a misztikus hangulatú Journey lepelbe burkolt (női?) alakját is. Természetesen ilyen hős Lara Croft, a Tomb Raider játékok főszereplője; ő volt az első igazán figyelemreméltó videójáték-hősnő, aki immár nem szorult bátor férfiai védelmére. A női játékosok nagy kedvence (és nem csak az övék), aki azonban sok vitát kavart, és számos – a nemek szerepét vizsgáló – tanulmányt ihletett.

LARA CROFT, TE MEGOSZTÓ!

A kérdés pedig, amit ezek a tanulmányok taglaltak, hogy mi is valójában Lara. Feminista ikon vagy szexuális tárgy? Pozitív női karakter vagy pusztán férfifantázia? Toby Gard, Lara alkotója szerint „egyik sem, és egy kicsit mindkettő”. Larát kemény (ha őszinték akarunk

lenni: férfias), önálló és intelligens nőnek tervezték, ugyanakkor rendkívül vonzó külsővel ruházták fel. Egyfelől tehát Lara minden, amit a (feminista) nők kívánhatnak, másfelől mindez csak úgy volt lehetséges, hogy nagy és gömbölyű idomai révén kiharcolta és megállta a helyét a mainstream kultúrában. Azonban a legújabb trenddel összhangban, a játékiparra egyre inkább jellemző „deszexualizáció” szele Larát is elérte, mert a 2013-as Tomb Raider hősnőjét már tetőtől talpig felöltöztették, és kebelméretét is jelentősen csökkentették. Bár óvakodunk az általánosítástól, egy tanulmány szerint a két nem eltérő módon viszonyul a főszereplőhöz. A nők azonosulnak Larával, és élvezik, hogy a játék hősnői lehetnek. Számukra Lara egy példakép, aki a kalandot, a függetlenséget, az erőt és a lehetőségeket szimbolizálja. A férfiak ezzel szemben irányítják Larát. Nem azonosulnak vele, viszont gondoskodnak róla, és aggódnak érte – és persze mindeközben gyönyörködnek benne.

IDENTITÁSKÉPZŐDÉS

Miért fontos mindez? Ha úgyis főleg fiúk játsszák ezeket a játékokat, nem mindegy, hogy vannak-e a játékokban nők, és hogyan ábrázolják őket? Nem. Egyrészt igenis vannak női játékosok, még ha kevesebben is, másrészt társadalmi szinten is lényeges, hogy a média (filmek, reklámok, játékok) milyen mintákat nyújt. A fiatalok személyiségfejlődését ugyanis nagyon erősen befolyásolják a médiából érkező üzenetek, és sem az agresszív macsók, sem a pusztán díszítő szerepet betöltő, egyéniség nélküli libák nem kedveznek ennek. A játékokban megjelenített sztereotipikus szerepek erőteljesen hozzájárulnak az egyoldalú (fekete-fehér) gondolkodás kialakulásához és fennmaradásához, az előítéletek létezéséhez és a tolerancia hiányához. Ezért van szükség sokféle és sokszínű karakterábrázolásra, aminek felelőssége a teljes iparágat terheli.

Orsi és Kata

FELHASZNÁLT FORRÁSOK:

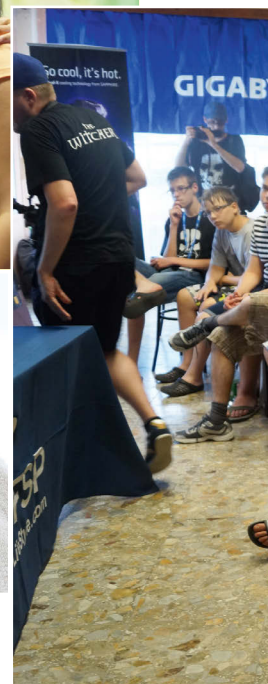
Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., Ivory, J. D. (2009). The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *New Media Society*, 11, 815-834.
Burgess, M. C. R., Stermer, S. P., Burgess, S. R. (2007). Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers. *Sex Roles*, 57, 419-433.
Mikula, M. (2003). Gender and Videogames: the political valency of Lara Croft. *Journal of Media & Cultural Studies*, 17, 79-87.



Nem csak „agyatlan” FPS-ek mentek naphosszat, nagyon komoly Supreme Commander meccsek is vívtak egymással táborozóink



Korra, nemre és konzol-hovatartozásra való tekintet nélkül élvezte mindenki a GS tábort



A nyár legjobb bulija

GAMESTAR TÁBOR 2014

IDÉN IS VOLT GAMESTAR TÁBOR, NEM IS AKÁRMILYEN. Ötven roppant lelkes táborozóval, számítógépekkel, konzolokkal és több kilométernyi hálózati kábellel felszerelve leruccantunk a velencei Ifi szállóba, hogy egy héten keresztül hódolhassunk az összes olyan káros szenvedélyünknek, amittől a szülők falra másznak. A helyekben én nem is nagyon mutatnám meg nekik ezt a cikket, mivel egyáltalán nem biztos, hogy örülnének a teljes igazságnak.

AZ ALVÁS A GYENGÉK FEGYVERE

Most először fordult elő a modern kori táborok történelmében, hogy a hatvan számítógépnek és tíz konzolnak helyet adó nagyterem nonstop üzemmódban működött. Aki hajnali négykor ért vissza az éjszakai fürdőzésből, az is bátran bejöhett a gépterem-

be, mert garantáltan talált magának olyan éjszakai baglyot, aki hajlandó volt dobon kíséni, miközben az amúgy zseniális Bohemian rhapsodyt próbálta elénekelni az álmozságtól kissé kótyagos hangon. Idén már harmadik éve szervezem a GameStar tábort, s a tapasztalat azt mutatja, hogy elég az első három napot megúszni, a negyedikre még a legkitartóbb táborozók is elfáradnak, és beáll egy teljesen vállalható napirend, ami mindenkinek megfelel. Az első napok azonban mindig nagyon ott vannak, sokan képesek akár 48 órát is fennmaradni egyfolytában. Volt olyan táborozónk, aki szemfüles módon felfedezte, hogy a búcsúpartira félretett energiaitalokat Paca elfelejtette kitelepíteni a közös hűtőből, ezért egy éjszaka betölt úgy tíz dobozzal, és pörgött ezerrel. Azóta Paca már tízezer példányban lekörmölte a „Soha nem csinálok több-

bet ekkora marhaságot” mantrát, és ahogy látjuk, komolyan is gondolja. A másik kedvencem az a fiatal táborozó volt, aki valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva első éjjel nem vette a fáradságot arra, hogy elgyalogoljon az amúgy másfél perc sétára lévő szobájáig, ezért inkább három összetölt, de roppant kényelmetlen széken töltötte az éjszaka és a délelőtt nagy részét. Azt már a tábor elején kikötöttem, és a szülőknél is elmondtam, hogy semmilyen körülmények között nem fogok beleavatkozni a táborozók napirendjébe (ameddig nem kerül veszélybe senki és semmi), aki nem akar aludni első nap, azt senki sem fogja erőszakkal bekísérni a szobájába. Majd alszik, ha elfárad, vagy majd otthon. Ugyanezek az elvek vonatkoztak az étkezésre is, mindenki tudta, mikor van kaja, de az már mindenkinek a magánügye volt, hogy

igénybe vette-e az amúgy hibátlan tábori étkezést. Mondanom sem kell, reggelente kongott az ebédlő az ürességtől, táborozóink nagy része egyszer sem jutott le reggelizni.

A LÁNYOK ANGYALOK

Legnagyobb örömünkre idén három lány is úgy gondolta, hogy a nyár közepén nincs annál menőbb dolog, mint félszáz 14 és 27 év közötti fiatal sráccal bulizni egy héten keresztül Magyarországon egyik legszebb vidékén. Bevallom őszintén, kicsit féltem az elején ettől, élénken emlékszem fiatal-koromból, hogy a tomboló hormonok és a gyengébbik nem közelsége milyen hülyeségekre vett rá, de úgy látszik, a mostani generáció már sokkal érettebb ezen a téren, minden nagyobb gond nélkül eltelt ez a hét, és nem kell attól rettegnem, hogy felbőszült apák keresnek a recepción lefűrészelt csöví vadászpuskával a kabátjuk alatt.

MOZGÓKÉPEN

EndreMan minden napról készített egy összefoglaló videót, ezeket azóta már közel harmincezer megnézték a GameStar YouTube-csatornáján. A videók hibátlanul visszaadják a hangulatot, sok első táborozónk a korábbi táborokban készült videók miatt nevezett be ide. Nézzétek meg az ideiket, és jövőre gyertek el a táborba!

TERVEINK KÖZÖTT SZEREPEL MÉG TÖBB LÁNY, MÉG TÖBB AJÁNDÉK ÉS MÉG TÖBB NYEREMÉNY BEVONÁSA, NEM ÁLLUNK MEG ADDIG, AMIG EL NEM ÉRJÜK A BŰVÖS SZÁZFŐS ÁLOMHATÁRT



Ez a látvány fogadott minket a terasról minden este, csoda, hogy szeretünk minden évben visszajönni?



Az FSP előadása nagyon népszerű volt, és ez nemcsak annak volt köszönhető, hogy mindenki kapott ajándékba egy tiszta pólót, amivel eltakarhatta habtestét



Fiatalság, boldogság; ez egy gyönyörű barátság kezdete

Néhány táborozó persze úgy gondolta, hogy az előre lefektetett szabályok (nem lépünk a lányszoba területére) rájuk nem vonatkoznak, sőt odáig merészkedtek, hogy házi videót akartak forgatni a lányok szobájában. Másnap személyesen beszélgettem el ezekkel a kis gézengúzokkal: örökös táboreltitást helyeztem kilátásba arra az esetre, ha ez még egyszer előfordul. Az elkövetőkkel egész héten nem volt több gond. Nagyon tudok ám az érzelmekre (félelem) hatni, ha olyanom van.

A lányok láthatóan végig jól érezték magukat, különösen jeleskedtek a ritmusjátékokban, de egészen ügyesek voltak a MOBA műfajban is. A tábor második felére még két lány csatlakozott a bulihoz, ők annak ellenére, hogy csak kevés táborozót ismertek, hamar feltalálták magukat, és gyorsan beilleszkedtek. Összességében elmondható, hogy ez a koedukált táborozási forma bevált, úgy látszik, apróbb módosításokkal a jövőben is működőképes lesz, szóval a terv az, hogy 2015-ben még több

gamerleányzót vigyünk el magunkkal Velencére.

NEM KOCKÁKNAK VALÓ VIDÉK

A tábori híradások kommentjeiben olvastam olyan véleményeket, hogy „ez az egész táboros dolog meglehetősen szánalmas, mert csak olyan gyerekek töltik a verőfényes nyári napokat a gép előtt izzadva, akiknek egyáltalán nincs életük”. Bátoran ki merem jelenteni, hogy ez az állítás egyáltalán nem állja meg a helyét, mert a GameStar táborozói valami elképesztő módon képesek magukat jól érezni, és a videójátékok csupán keretet adnak mindennapjaiknak. Ezek a lányok és fiúk minden nap több órát töltöttek a strandon (idén adták át a tábor tőzsomszédságában a szabadstrandot, szóval nem kellett messzire mennünk), esténként rendszeresen leültek velünk a teraszra beszélgetni, iszogatni és vízipipázni, de nem jöttek akkor sem zavarba, ha kibontottunk egy társasjátékot, vagy kihívtuk őket egy izasztó pingpong-csatára. Annak is nagyon örültem, hogy nem

volt számottevő az alkoholfogyasztás, a kicsik egyáltalán nem ittak alkoholt; a 16 éves korosztálynál ugyan előfordult, hogy szisszent egy-két sör a teraszon, de ilyenkor diplomatikusan félrelenéztem, és nem vettem tudomást az esetről.

AJÁNDÉKHEGYEK

Nemcsak a táborozók létszámában sikerült továbblépnünk, 2014 az ajándékok terén is komoly fejlődést hozott. Idén tobzódunk a VGA-kártyákban: öt kártyát is hazavihettek azok a szerencsések, akik részt vettek a napi szinten megrendezett versenyeken. A legszerencsebb mégis az a táborozó volt, aki a tábor részvételi díjának közel négy-szeresét vitte haza hardverek formájában, ezúton is gratulálunk neki. Ahogy az minden évben lenni szokott, idén sem ment haza senki üres kézzel. Szokás szerint egy apró szeretetsomaggal vártuk az érkezőket, de a tábor búcsúpartiján is osztogattunk ajándékokat azoknak, akik nem nyertek semmit. Két tábo-

rozó életre szóló élményt nyert idén, az egyhetes Wargaming nyere-ményjátékban egyikük egy tankvezetést, másikuk pedig egy repülést nyert, ahol RG kollégánk lesz a pilóta. Erről természetesen készül majd egy összefoglaló videó is, amit aztán büszkén mutogathatnak az unokáknak a jövőben.

Mindent összevetve a tábor idén is hibátlan volt, bár a napi három-négy órás alvások miatt a végére igen-csak elfáradt az egész stáb. A visszajelzések egytől-egyig pozitívak voltak, így jövőre is fogunk táborozni. A terveink között szerepel még több lány, még több ajándék és még több nyere-mény bevonása, nem állunk meg addig, amíg el nem érjük a bűvös százfős álomhatárt. Bár erre az esetre a szervezők közül többen bejelentették a „felmondásukat”, de van egy olyan érzésem, hogy néhány hét passzív pihenés után mégis beállalnak évente egy ilyen hetet. Én egészen biztosan ott leszek, a világért sem hagynám ki a nyár legjobb buliját.

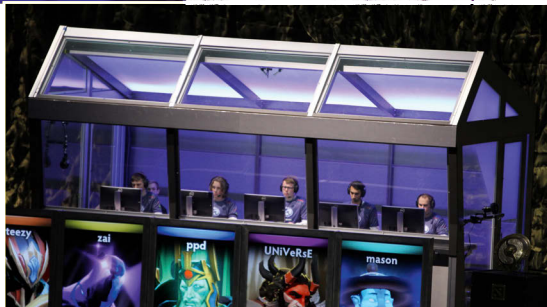
Mocsy



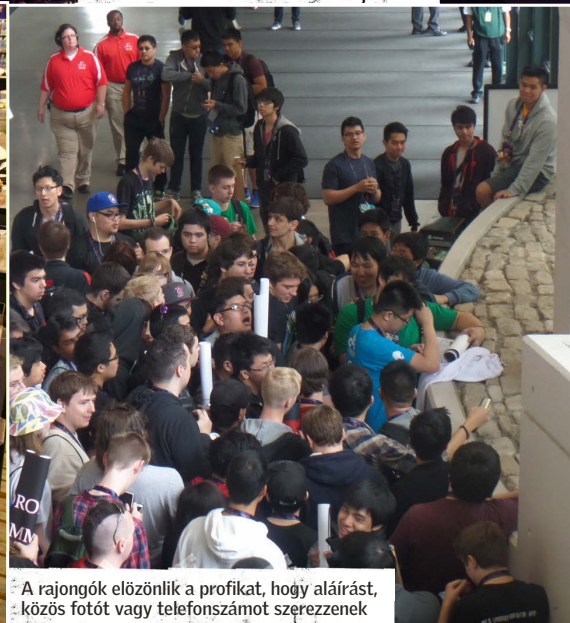
Szélesvásznú óriás kivétlően lehetett élőben követni az eseményeket – a mozik elbújhatnak



A KeyArena már nyitás után pár perccel majdnem tele volt



A játékosok és hozzátartozóik természetesen teljes ellátásban részesülnek



A rajongók előzőlnek a profikat, hogy aláírást, közös fotót vagy telefonszámot szerezzenek



Pérez, dicsőség, hírnév a NewBee játékosainak egy életre

E-sport

THE INTERNATIONAL 2014

E-SPORT INFO

E-sport rovatunk kedvenc elfoglaltságokat (gyk: a játékok) profi, versenyszerű oldalát mutatja be nektek. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.

KÉT HÓNAPNYI SOROZATOS RENDEZVÉNYBESZÁMOLÓ KUTÁN AZT HINNÉ AZ EMBER, HOGY LASSAN VÉGET ÉR MAJD A SZEZON, DE AZ E-SPORTBAN MOST INDUL BE IGAZÁN A NAGYÜZEM, AMI EGÉSZEN ÉV VÉGÉIG TART. A nyár első hónapjához hasonlóan júliusban is egy-egy kiemelt külföldi és hazai megmérettetés zajlott le. Előbbi a Dota 2-es világbajnokság, a The International 2014, míg a hazai a MondoConon megrendezett MondoGames volt.

2,5 MILLIÁRD A DOTA 2-VILÁGBAJNOKNAK

A Dota 2 idei világbajnokságát az eddigiekkel ellentétben nem egyetlen hétvégén tartották, hanem majd két egész hétre volt szükség ahhoz, hogy fény derüljön a föld legjobb csapatának kiletére. A rendezvény szokatlan módon egy keddi napon, július 8-án kezdődött el az amerikai Seattle-ben található mintegy 17 000 fé-

rőhelyes KeyArenában, ami az NBA-ben szerepelt Seattle SuperSonicsnak is ott-hont adott. A csarnok befogadóképessége mellett az összdíjazásra is az „óriási” jelzőt használhatjuk, hiszen az e-sport-történelem legnagyobb nyereseményét sikerült összegyűjteni. Ez egészen pontosan 10 931 105 amerikai dollárt, avagy átszámítva 2,5 milliárd forintot jelent, ami még a július közepi ötös lottó telitalálatánál is 500 millióval több.

SELEJTJZÖK

Az első szakaszban egy mini-rájátszás keretében négy csapat küzdött meg a még kiadó egyetlen második szakaszbeli helyért. Itt a különböző régiók – Oroszország, Kína, Dél-Korea és az Amerikai Egyesült Államok – selejtezőinek második helyezettjei vettek részt, akik közül az amerikai Team Liquid teljesített a legjobban, így velük egészült ki a 15 már biztos csoportkörös alakulat. A második szakasz valamivel több mint 120 mérkőzésére

mindössze három nap állt rendelkezésre, amit a 2013-as bajnok svéd Alliance igencsak rosszul, 1–4-es mutatóval kezdett meg. Több híres sporteseményhez hasonlóan Dota 2-ben sem volt még példa a címvédésre, ennek ellenére sokan várták a skandinávok feltámadását, annál is inkább, mivel a világbajnokság előtti utolsó versenyen, az ESL One frankfurti állomásán 3–4. helyezést értek el. A második napon ennek megfelelően összeszedte magát a svéd ötös, és pozitív mérleggel, 3–1-gyel zártak. A harmadik napnak viszont ismételtelen rossz formában vágtak neki, amivel már szinte biztos kiesőnek számítottak az utolsó forduló eredményeitől függetlenül. A negyedik nap végére a hat kieső között tehát ott szerepelt az Alliance neve, akiket némi meglepetésre az ESL One másik 3–4. helyezettje, az Fnatic is követett. A harmadik szakasz így két erős alakulat nélkül folytatódott. Ez az újabb rosta jelentette az utolsó pillanatban kvalifikált Team Liquid számára a

MAGYAR EREDMÉNYEK

Július 19-én a MondoCon 2014-es nyári rendezvényén, a MondoGames keretein belül több e-sport-játék hazai bajnokságának döntőjét rendezték meg. A MondoCon az ország legrégebb óta futó, legnagyobb „geek” rendezvénysorozata. Kezdetben a manga és az anime köré szerveződött, de idővel, akárcsak

a külföldi nagy rendezvények, kinőtte magát, így mára már saját e-sport-részleggel is rendelkezik bajnokságokkal és élő, nagyszínpados LAN-döntővel. A Hungexpón megrendezett esemény kínálatában négy játék szerepelt: a League of Legends, a StarCraft II, a Hearthstone és a World of Tanks.



Acél dübörgés hangja tölti be a csarnokot a World of Tanks-döntő alatt



- 1. helyezés: **WILD MULTIGAMING**
- 2. helyezés: **DEEP TRANQUILITY**



RobbyG, az új magyar StarCraft II-bajnok



- 1. helyezés: **ROBBYG**
- 2. helyezés: **ANS**
- 3-4. helyezés: **PSZ ÉS FAROOSH**



- 1. helyezés: **ITLDJ**
- 2. helyezés: **WILD.KONTI**

Közvetlenül a Hearthstone-döntő után Konti, itldj és a színpadi showman, nosika



- 1. helyezés: **WILD MULTIGAMING**
- 2. helyezés: **PUSZTITO 5**
- 3-4. helyezés: **GOTOWNED.HU?I ÉS SOLID X10 GO NEXT**

MondoGames nagyszínpad a League of Legends-döntőben

HA NEM IS TARTUNK MÉG OTT, AHOL A KÜLFÖLDI NAGY E-SPORT-RENDEZVÉNYEK, DE LÁTHATÓ ÉS ÉREZHETŐ, HOGY MAGYARORSZÁG ROHAMOSAN FEJLŐDIK ILYEN SZEMPONTBÓL

végállomást a maláj Titan eSportsszal egyetemben. Itt fontos megemlíteni a csak idén februárban összeállt, Newbee névre hallgató kínai ötöst, amely előbb a Natus Vincerét, a 2011-es, majd az Invictus Gaminget, a 2012-es bajnokot is a főverseny nehezebb ágára küldte.

DÖNTŐK

A fő versenyt nyolccsapatos, dupla eliminációs rendszerben bonyolították le, amelynek egyik ágán a Newbee tovább folytatta menetelését, sőt előbb a Vici Gaminget, majd az Evil Geniust is megverte, így bejutott a döntőbe annak ellenére, hogy a csoportkör csak az utolsó előtti, még továbbjutást érő, vagyis a kilencedik helyen zárta. A másik ágon már korántsem volt ilyen egyszerű a helyzet, mivel már az első kanyarban csillaghullásnak lehettünk szemtanúi. Történt ugyanis, hogy mind a 2011-es, mind pedig a 2012-es világbajnok kiesett, amivel nemcsak a címvédésre, de duplázásra sem maradt lehetőségük. De hogy ne csak a ki-

esőkről essen szó, a felső ágon menetelő Newbee-hez hasonlóan az alsó ágon is egy kínai csapat, mégpedig a Vici Gaming csillogtatta meg tudását, és gázolt át a mezőny maradékán. Az Evil Geniust elleni harmadik győzelmük már döntőbe jutást jelentett a számukra. A döntőre szintén egy szokatlan időpontban, mégpedig július 21-én hétfőn került sor. A két kínai gárda összecsapását a Vici Gaming kezdte jobban, és az első felvonás után 1-0-s előnyre tettek szert az egyik fél három győzelméig tartó párharcban. Ezt követően a Newbee rákapcsolt, és szinte esélyt sem adva honfitársainak, zsinórban begyűjtött három győzelemmel megnyerték a döntőt, amivel egy évre felülhettek a Dota 2 trónjára.

Mindent egybevéve júliusban sem unatkozhattunk e-sport szempontból. A legtöbb esemény ugyan egyetlen hétvégére koncentráldott, de aki akarta, így is megtalálhatta az ízlésének legmegfelelőbbet.

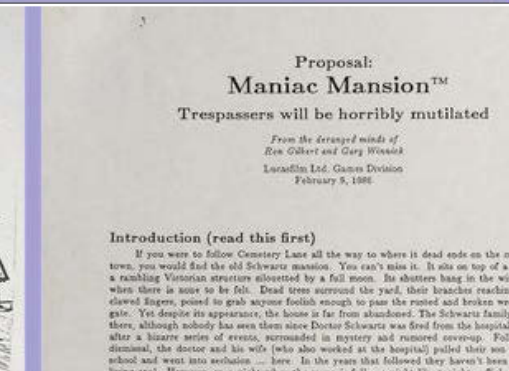
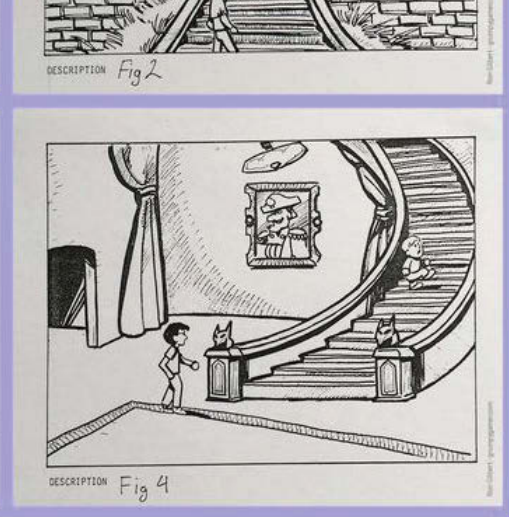
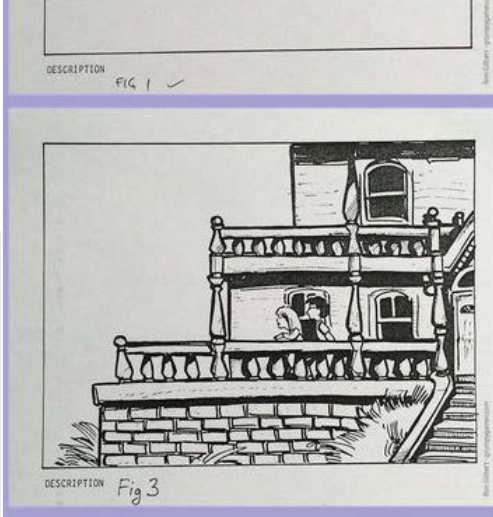
Takács „johnnie” Gábor



Sajtókonferencia – csakúgy, ahogy a Formula 1-ben

TUDDAD-E?

A San Francisco-i székhelyű Twitch.tv jelenleg a legnagyobb játékok online közvetítésének megosztására szakosodott portál. Itt bárki levetítheti PC-, Xbox One- vagy PlayStation 4-játékát (minimális technikai hozzáértéssel), hogy a nagyrészt figyelemmel követhesse. Az online adások közt található komoly, tanító jellegű műsorok és a versenyközvetítések mellett humoros hangvételű anyagok mellett. Márciusban a Twitch a teljes internetes forgalom 1,35 százalékát tette ki a Sandvine szerint.



A Maniac Mansion kulisszatitkai

ÍGY ÉPÜLT FEL A KATTANTAK KÚRIÁJA

A MANIAC MANSION A KALANDJÁTÉKOK FEJLŐDÉSÉNEK EGY MEGKERÜLHETLEN MÉRFÖLDKÖVE, ÉS ERRŐL A REMEK PROGRAMRÓL MOSTANTÓL EGY KISZÍT TÖBBET TUDUNK. Köszönhetően Ron Gilbertnek, a játék vezető fejlesztőjének, aki blogjában (Grumpy Gamer) nyilvánosságra hozta a játék dizájnokumentumát. A kalandjáték-rajongók körében máris ereklyének számító lelet leginkább abba enged betekintést, hogy mennyire másként működött a játék-ipar 28 évvel ezelőtt.

PÁR OLDAL LATEXBEN

Aki esetleg nem tudná: a dizájnokumentum a játékfejlesztési folyamat egy fontos irata, ami valamikor a folyamat elején születik. A fejlesztők ebben nagyon részletesen leírják, hogy elgondolásuk szerint milyen lesz a készülő játék, és a dokumentumot sokszor csatolják is a fejlesztőstúdió és a kiadó közti szerződéshez. Ennek fényében a *Maniac Mansion* dizájnokönyve, amit Gilbert mellett alkotótársa, Gary Winnick írt, elég laza, egy átlagos stúdió követelményeinek ma már bizonyára nem

felelne meg. Alig öt oldal szöveg és néhány kép illusztrációnak – pár játékmechanizmus és ötlet felskiccelése. Mégis, ez a pár oldal egy egész műfajnak adott új lendületet. Szakbarbárok a dokumentum kinézetén is kiszűrhatnak egy érdekes dolgot: nem Worddel vagy valamilyen ma népszerű szövegszerkesztővel készült, hanem Latexszel, egy lassan harminc éve létező szövegforgalmazási programmal. Gilberték Unix operációs rendszer alatt dolgoztak, azon írták a megfelelő fordítóba a játék kódját, és az azon elérhető egyéb programokkal is dolgoztak, így a Latexszel is.

CSAK ÚGY ELKEZDTÉK

Beszédes az is, hogy a dokumentum dátuma 1986. február 9., a játék pe-

dig 1987 októberében jelent meg – vagyis másfél évvel a játék kiadása előtt még csak ötletmorzsák voltak meg. Ma ez legfeljebb kisebb indie játékoknál elképzelhető. A *Maniac Mansion* (szabad magyar fordításban: Kattantak Kúriája) alapjait egyébként Gilbert és Winnick már 1985-ben átbeszélték, de a jelek szerint csak 1986-ban jutottak odáig, hogy papírra is vessék. Előtte mindketten a Lucasarts (illetve akkor még Lucasfilm Games) első játékaiban dolgoztak, melyek főleg szimulátorok voltak. Ezekkel jól elmuzsikált a vállalat, de néhány fejlesztő kreatívabb feladatokat akart, és a vállalatnál akkor nem akadályozták, hogy ezek az emberek saját szerelemprojekteket indít-

sanak. „Nem igazán volt olyan, hogy hivatalosan zöld utat kaptunk volna a cégtől – írja Gilbert a blogjában. – A dokumentum fő célja az volt, hogy a többi fejlesztőnek osztozkodjunk, visszajelzéseket kapjunk, és fenntartsuk a lelkesedésünket. Nem emlékszem arra, hogy bármikor azt mondták volna fentről, oké, csináljátok. Garyval csak úgy elkezdtünk dolgozni a játékon, azt feltételezve, hogy megtehetjük.”

1986 elején egyébként Gilbert még azt sem tudta, hogy a *Maniac Mansion*hoz egy komplett játékmotor, illetve fejlesztői környezet készül majd, ezt később találta csak ki, amikor rájött, hogy kinszenvedés lenne az egész játékot assembly programnyelven leprogramozni. Nagyon sokáig csak ketten dolgoztak: Gilbert a kódon, Winnick a grafikán, a sztorit pedig együtt hozták össze. Aztán amikor elhatározták, hogy



HA TE MONDOD

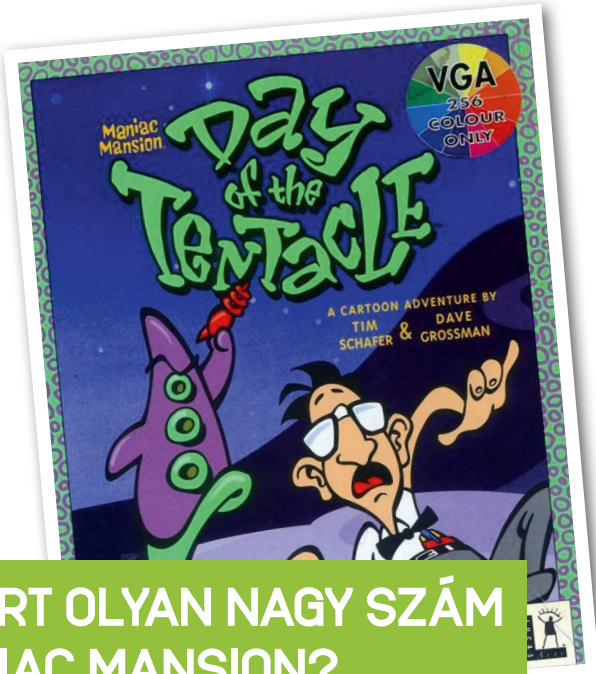
Ron Gilbert a Maniac Mansion fejlesztéséről: „Nagyon kevés dolgot írtunk le. Gary és én csak beszélgettünk, röhögöttünk nagyokat, és ez jött ki belőle.”



USE TOOLS ON BROKEN RECORD

PUSH OPEN GET NEW
PULL CLOSE USE KID
GIVE GO TO READ TURN
ON OFF

TOOLS ↓ SILVER KEY
KEY BOWL OF WAX F



DE MIÉRT OLYAN NAGY SZÁM A MANIAC MANSION?

Mivel a játék 27 éve jelent meg, lehet, hogy van, akinek ezt el kell magyarázani. Azért, mert a Lucasfilm Gamesnél beindította a kalandjátékgyártást, ezen túl pedig a műfaj egy új ágát nyitotta meg, ami a szöveg begépelése helyett a kényelmesebb klikkelgetésre építette az irányítást. De ha a játéktörténeti hatásoktól eltekintünk, akkor is a Commodore-korszak egyik legviccesebb játéka, aminek helyszíne egy csaplányek által megszállt viktoriánus kúria, ahol annak tudatmódosított (egyébként sem túl barátságos) lakói és a játékos által irányított főhősök pedig rengeteg képi és szöveges humort követnek el. Akit érdekel, mindenképpen próbálja ki a Maniac Mansion Deluxe néven készült remake-et, aztán jöhet a még viccesebb folytatás, a Day of the Tentacle, amihez képest a Maniac Mansion csak egy félresikerült Hacsek és Sajó-vicc. (Hogy mi a Hacsek és Sajó, azt már magyarázza el a Google.)



„AZ EREDETI TERV AZ VOLT, HOGY A JÁTÉKOS TÉNYKEDÉSÉNEK KÖSZÖNHETŐEN EDISONÉK (OPPARDON, SCHWARTZÉK) RÁJÖNNEK, HOGY VISSZATÉR A DISZKÓKORSZAK, ERRE PARTIT RENDEZNEK A KÚRIÁBAN, ÉS BARÁTSÁGOSABBAN KEZDENEK VISELKEDNI A JÁTÉKOSOKKAL

kell egy játékmotor, David Fox csatlakozott hozzájuk. „Három ember. Ahogy a játékoknak készülniük kellene” – írja Gilbert (aki a mai napig nehezen találja a helyét a nagy játékcégeknel, és inkább saját kisebb projekteken dolgozik, már amikor nem a régi szép idő-kön lamentál).

A játékmotor neve SCUMM lett, ami a Script Creation Utility for Maniac Mansion (azaz szkriptgyártó eszköz a Maniac Mansionhoz) rövidítése. A motor, amivel később további 12 játék készült, megkönnyítette a grafikus kalandjátékok fejlesztését, és lefektette a Lucasarts-kalandok alapjait. Ikonként kezelt minden fontos tárgyat és utasítást (ennek előzménye Winnick előző játékában, a Labyrinthben tetten érhető), a játékos pedig egérkattintásokkal irányíthatott mindent. Az újfajta kalandjátéktípusnak hamar nevet adott a sajtó: point and click.

SCHWARTZÉK IGÉI

A dizájn dokumentum legérdekesebb része persze az, hogy az eredeti tervekhez képest mennyi minden nem került be a játékba, illetve hogy mi változott meg. A játék sztorija nagy vo-

nalakban az, amit a doki is leír: egy ódon kúria lakói foglyul ejtenek egy fiatal, mire annak barátai felkerekednek, hogy kiszabadítsák. A ház lakói, Ed, Edna és Fred családneve a dokumentumban még Schwartz, de a játékban a jobban alliteráló Edison vezetéknevet kapták.

De ez csak apróság ahhoz képest, hogy az iratban a fogolygyerek mellett csak három karakterről van szó, pedig a végleges verzióban hat közül lehetett a három játszható karaktert kiválasztani. Mindegyikhez kötődött valamilyen különleges fejtörő – ezt viszont sokkal nagyobb léptékben képzelte el Gilberték vázlata; nemcsak pár puzzle, hanem spéci képességek formájában, például lett volna egy karakter, aki gyorsan tud rohanni és egy, aki nehezebb tud cipelni. Még feltűnőbb a változás a már említett, ikon formában megjelenő cselekvéseknél. A Maniac Mansionbe 15 ilyen került (húzni, tolni, nyitni, zárni, adni, olvasni, menni, felvenni, megvizsgálni, használni, kulccsal kinyitni, megjavítani, bekapcsolni, kikapcsolni, másik karakterre váltani), ez aztán a játék folytatásában tízre egyszerűsödött. Az 1986-os doksiban vi-

szont még 28 utasítást álmodtak meg Gilberték, és nyilvánvaló, hogy nem sokat gondolkodtak azon, miképp optimalizálják ezt. Ilyen sok utasítás eleve túl sokat foglalt volna el a játéktérből, de furcsa az is, hogy a sétának rögtön három igét foglaltak le (menni, keresztülmenni, kimenni), külön cselekvést kapott a „megöntözni valamit”, és vajon mit akarthattak „megölni”? A 28 cselekvés mellett egy további lett volna „a játék megnyerése” – nyilván csak a játék végén, de gondolom, második átolvasásra már Gilbertéknek is kicsit körülményesnek tűnt ezért külön kattintani.

NEM LETT ÉTELLIFT, LETT HELYETTE HALÁL

Aztán vannak az iratban rögzített fejtörők, amiket nem találunk a játékban. Például az eredeti terv az volt, hogy a játékos ténykedésének köszönhetően Edisonék (oppardon, Schwartzék) rájönnek, hogy visszatér a diszkó korszak, erre partit rendeznek a kúriában, és barátságosabban kezdenek viselkedni a játékosokkal. Nincs étellift a házban, pedig erről a doki azt írja, hogy kö-te-le-ző. Nincs olyan

rész sem, ahol a padlásról kell valamilyen nagy tárgyat lejuttatni a földszintre trükkös módon (ezt viszont a játék folytatásában megtaláljuk, sőt előtte fel is kell juttatni egy másik tárgyat). Felismerhető ugyanakkor például az, hogy ha a csaplányt megejtjük hússal, a barátunk lesz. A végső változatban két csáp is volt, de a zölddel tényleg lehetett haverkodni (igaz, nem hússal, hanem gyümölcscsel). Érdemes végigbongészni Gilbertnél a teljes listát. És a slusszpoén: Gilberték úgy tervezték, hogy a Maniac Mansionban nem lehet majd meghalni, csak elakadni. Ehhez képest rengeteg módon el lehet halálozni fulladás, sugársternyezés, piros gomb megnyomása által és egyéb szörnyűséges(en vicces) módokon. Csak alátámasztja azt a zárókommentet, amivel Gilbert kitette a netre az iratot: „Sok ötletünk megváltozott, és ez jó. Soha ne félj megváltoztatni az ötleteidet. Finomítsd azokat. Ha a kész játékod úgy fest, ahogy a kezdeti elképzelésben leírtad, akkor nem támasztottál magaddal szemben elég kihívást. Az ötletek átalakulása a kreatív folyamat része.”

Stöki

Minden szintem szinte ingyen

SZABAD(A)JÁTÉK

S4 League

Jó akciójátékot találni az ingyenesen játszható címek tengerében nem egyszerű feladat, de aki kitarító – és az idő vasfogának látható pusztítása sem zavarja –, belefuthat olyan gyöngyszemekbe, mint az *S4 League*. A Koreában startolt MMO lényege nem több, mint berohan-ni a tömegbe, aztán ott szétcsapni az ellent. Ehhez rengeteg eszközt felhasználhatunk, alapvetően két nagy fegyverkategóriát találunk az üzletben: közelharcú és távolsági fegyvereket. Vannak itt kardok, pisztolyok, hatalmas injekciós tűre hasonlító puskák és méretes holoöklök. Ezeket akár egyszerre is bevethetjük. Egyik kézben egy kard, másikban puska, és még parkourözhetünk is a sci-fi stílusú pályákon. A mozgás gyors és lendületes, így lövész legyen a talpán, aki képes követni a célpon-

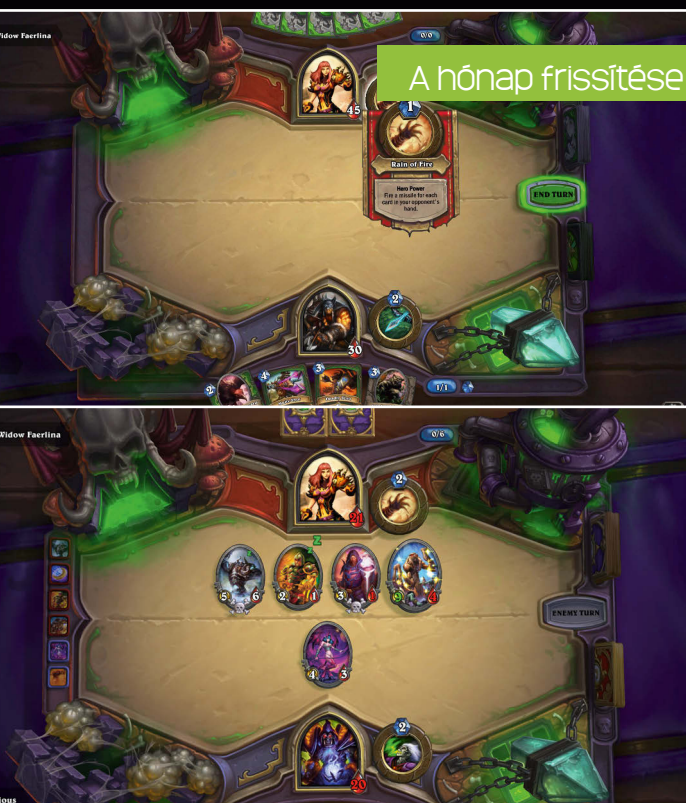
F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban össze-szedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, ami minden-képpen megéri a le-töltést.

tokat. Mivel a játékosok TPS mód-ban követik karaktereiket, természetesen azokat is testreszabhatjuk, de a komoly átalakításokhoz már mélyen a zsebünkbe kell nyúlunk. Szerencsére a játékmélet szempontjából fontos eszközöket mind ingyenesen beszerezhetjük, de kezdetben egy gyengus karddal és egy pisztollyal kell beérnünk. Ennyi bőven elég lesz arra, hogy felvegyük a tempót, beleugorjunk az akció kö-zepébe, aztán idővel bővítjük az arzenált. Az *S4 League* kifejezetten azoknak lesz a kedvence, akik szeretik a koreai stílusú MMO-kat, és azokból is a pörgősebb fajta-kat. Persze a játék közel sem olyan szép, mint versenytársai, de cseré-be hibátlanul fut egy kenyérpírtón is, és rengeteg tartalmat és korlát-lan mennyiségű öldöklést kínál.



A hónap játéka

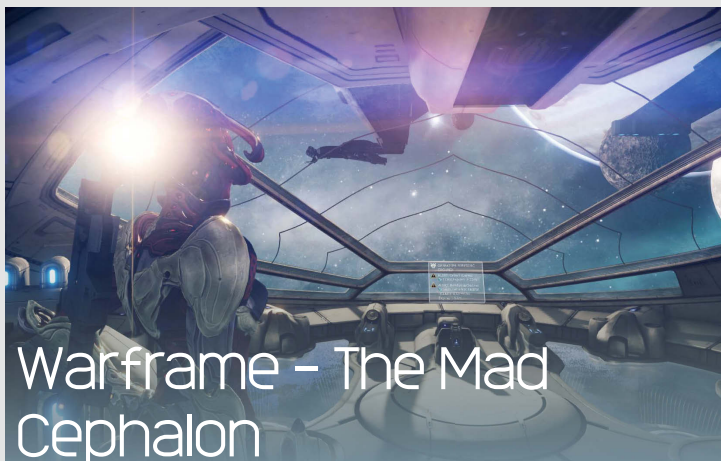


A hónap frissítése

Hearthstone: Curse of Naxxramas

A Blizzard kocsmájában annyira fergeteges a hangulat, hogy Kel'Thuzad úgy döntött, megszállja azt, és beszáll a kártyabizniszbe. A hős paklimágusoknak kell kiűzniük az élőholtat, de ehhez egy tu-catnyi kihíváson kell átverekedniük magukat. Dióhéjban ebből áll a *Curse of Naxxramas*, a *Hearthstone* első kiegészítője és első egyjátékos kalandja. A címből már kideríthető, hogy a *WoW*-ban már millió-szor kitarított Naxxramas termeit fogjuk újra átkutatni, de ezúttal kártyákkal vágunk rendet a borzalmak között. A játékmélet hason-ló, mint amit a tutorialban láthattunk: adott egy számítógép által irá-nyított játékos, aki a dungeon valamelyik főellenfelét és annak pakli-ját kezeli. Különleges képességeivel folyamatosan minket kínoz, amíg le nem győzzük és be nem zsebeljük az első győzelem után járó telje-sen új lapokat. Ha az adott emelet ellenségeit letakarítottuk az asz-talról, akkor jöhetnek a kasztkihívások (adott hőssel kell leküzdenünk egy MI irányította ellenfelét, cserébe kasztspecifikus lapokat ka-punk) és a heroic nehézségű bossok. Mielőtt legyintenének, elárulom, hogy ezek valóban nagyon erősek. A számítógép nem lesz okosabb, de cserébe lapjai és képességei sokkal durvábbak. Példának okáért az első heroic ellenfél két manáért idézhet egy 4/4-es erősségű ször-nyet. Ha mindenen átverekedtük magunkat, akkor várhatjuk a követ-kező szintet. Minden héten új emelet nyílik meg, amit aranyért vagy valódi pénzért oldhatunk majd fel. Aki megunta a Blizzard kártyajá-tékát, annak itt az alkalom a visszatérésre.





Warframe – The Mad Cephalon

Még nem hallottál a *Warframe* című lövöldéről? Sebab, hála a *The Mad Cephalon* frissítésnek hamar meg fogod tanulni ennek az akciójáték-nak minden trükkjét. Az új játékosok egy meglehetősen hosszú és mindenre kiterjedő tutorial küldetés-sorozatban vesznek részt, melynek során elsajátítják az irányítás alapjait, megtanulják a szabályokat a különböző játékmódokban, és kicsit gyakorolnak új avatárjaikkal, mielőtt az éles csatamezőre lépnének. A missziók egyébként a *Warframe* háttér-világát is szépen bemutatják, így ta-

lán a veteránok számára sem lenne haszontalan végigszaladni ezen a kis felvezetőn. Persze számukra adott a lehetőség, hogy a játék új küldetés-rendszerében magasabb nehézségi szinten járják végig a missziókat, így komoly jutalmakat kaphatnak. Ha végeztek a kalandozással, irány a PvP, ahol egy új játékmód, a New Dark Sector Conflict várja őket, ami a régi Solar Rails helyébe lépett. Lényege, hogy választott frakciód nevében védekezz vagy támadj egy több részből álló misszióban, melyben valódi játékosok állják utadat.



Lineage II – Ertheia

Július utolsó előtti napján esett be az elmúlt évek legnagyobb *Lineage II*-frissítése, az *Ertheia*, ami egy teljesen új fajjal egészítette ki a palettát: úgy néznek ki, mintha a *WildStar* aurinlányait kereszteztek volna a Gyűrűk Ura tündéivel. Ez elsőre egy nagyon cuki fajnak tűnhet, és az is. Attól függetlenül, hogy aranyosak, még rendszeren lóbálják a kardot, és a városon kívül pont akkora fenyegetést jelentenek minden játékosra, mint a többi faj képviselői. Természetesen az új néphez új képesség is jár, ez pedig az alchemy, ami két részből áll: a combination se-

gítségével szétbonthatunk tárgyakat, a transmutation segítségével pedig megváltoztathatjuk azokat. Ezt a nagyon menő lehetőséget sajnos csak *Ertheia*-karakterek használhatják a negyvenedik szinttől. Újdonságnak még érkezett két új vadászterület is, melyek egyébként az *ertheia* faj kezdőhelyei, de egy kis utazgatással bármelyik új karakter odajuthat, hogy ott vadássza össze magának az első-től a 20. szintig tartó XP-mennyiséget. A magas szintű, 99-es karaktereknek ott van a Dimensional Barrier, egy új négyfős kaland.

The Lord of the Rings Online – Paths of the Dead

J.R.R. Tolkien világa kifogyhatatlan mennyiségű kalandot kínál, aminek ékes bizonyítéka a most megjelent *Paths of the Dead* frissítés is. A tartalomfelsorolás mindjárt azal nyit, hogy százasa emelkedett a színvonalra, és ezzel öt szintnyi extra történet vár Középfölde kalandozóira, ráadásul egy kedves ismerős útját fogjuk segíteni. Aragorn történetét követhetjük végig, aki éppen azon dolgozik, hogy segítse Rohan és Gondor seregeinek egyesülését. Útja átvezet a Holtak Ösvényén, ahol el-kél majd neki néhány erős kéz, és ezt

a szerepet játsszák majd a *LotRO* hősei. A küldetéseitek során beutazhatjátok Blackroot Vale-t, Lamedont és Belfalast is, mielőtt a holtak birodalmába lépnének. Miközben járjátok a vadont, előfordulhat, hogy olyan különleges tárgyakra bukkan-tok, melyeket felturbózhattok majd különböző essence-ekkel – utóbbiak szintén a mostani frissítéssel kerültek a játékba. Persze ha különleges-ségekre vágytok, a *LotRO* játékbe-li boltja most is rengeteg friss áru-val várja az érdeklődőket. Igaz, nem ingyen.



League of Legends – 4.13

Mire ezt olvassátok, valószínűleg már az éles szervereken is letölthető lesz a 4.13-as frissítés, ami ismét rengeteg plusz tartalmat hozott a ligába. Az egyik legfontosabb újdonság, hogy Sona (az egyik legnépszerűbb támogató hős) teljes felújítást kapott. A modell textúrafrissítésen esett át, ami nemcsak az alap bajnokot érintette, de annak összes skinvariációját és képességeffektjeit is. Ha már utóbbiaknál tartunk, néma zenészdünk csaknem minden varázslata komolyan megváltozott a könnyebb kezelhetőség jegyében. Akik nem anny-

ra rajongói a támogató szerepkörnek, esetleg beruházhatnak Ezreal vagy Vi legújabb külsejére is; mindkettőn rendkívül elegánsan jelenhetnek meg az Idézők Szurdokában, ha kifizetik értük a 750RP-s árat. Aki nem szeretne fizetni, az megcsodálhatja majd a rengeteg új hős képét, beszerezheti a friss ikonokat, vagy csak tanulmányozhatja azt a számtalan balanszmódosítást, melyek ismét felborítják az erőviszonyokat. Ezek mellett egy titokzatos új szereplő is készülődik a háttérben: Gnar, aki új fenyegetést jelent majd a harc téren.

Tényleg ezt írtuk?

$$y + 1/2 [1/x + x/y^2] y^2 = 1/4$$

$$f(x)dx = F(x) + C$$

VISSZAPILLANTÓ

AZ A SZÉP A NYÁR VÉGÉBEN, HOGY BÁR EL KELL ENGEDNI A NAPOZÁS ÉDES ÉRZÉSÉT, MÁR ÉREZHETJÜK A BIZSERGÉST, AMIT AZ ŐSZI JÁTÉKDÖMPING TARTOGAT SZÁMUNKRA. Idén ez különösen igaz, de tavaly ott volt a konzolgeneráció-váltás felemelő (majd azért kis csalódásokat hozó) érzése, öt évvel ezelőtt egy *Wolfenstein* játék hozott minket éppen lázba, tíz éve pedig az EU-csatlakozás mámorában örültünk a magyar-német GameStar-barátságunknak, többek között. Na jó, volt még egy *Doom 3* teszt is, az is elég sok idegszálát megmozgatott felénk. Szóval ahogy minden hónapban, úgy most is felkuttattuk a régi GameStar-számokat, hogy nosztalgiazzunk kicsit, és bizony találtunk olvasnivalót bőven. Mármint nemcsak betűket, hanem valódi tartalmat. Főleg az öt évvel ezelőtti számban, ahol csak úgy sziporkázott a GS-csapat spirituális bölcsessége. De nem lövünk le előre minden poént, beszéljenek most helyettünk a régiiek (jó, egy kicsit mi is beledumálunk azért, de csak a jelen visszhangjaként, a múlt árnyaként, a jövő hírnökeként... oké, befejeztem).

ez volt 10 éve

$$P = r^2 - m \quad e = mxc^2$$

$$(x+a)^2 = x^2 + 2ax + a^2$$

$e = 2,79$

itt vagyunk most

$$e = \cos x + \tan y$$

$$y = mx + b$$

ez volt 5 éve

$$dA = r(r+1)^2 dr - dx^2$$



10
ÉVE



Idézet: Boe – főszerkesztői bevezető

Jó dolog ez az Unió – és nem csak azért, mert olcsóbb lett az abszint! Megoldhatóvá vált, hogy a GameStar, az európai testvérpapjaival közösen (a német, cseh, lengyel és holland kollegákkal vállalt vállalkozás) saját, állandó tudósítót küldjön ki a tengerentúlra! Roland a neve emberinknek, és müncheni születésű, de már egész jól tud magyarul is (például „Egészségedre!”, „Tetszik a ruhád, jössz ...mi?”).

Roland talán éppen a második mondat miatt nem lett túl népszerű, majd megkérdezzük a német kollégákat, hogy ott van-e még náluk.



Idézet: Csontli – Splinter Cell: Chaos Theory előzetes

A nyaki gerinc eltörésére még viszonylag kevés gyógymódot ismer az orvostudomány...

Tíz évvel később a Google Dr. Veress János írását dobtá elsőnek, aki szerint „a nyaki gerinc karbantartása főként ülőmunka, íróasztalnál végzett tevékenységek esetén lényeges. A gerinc ezen szakaszának jó vérellátása, feszültségmentesítése nagyon fontos a jó közérzet megőrzése, a fájdalmak és meszesedések megelőzése érdekében”. Tehát még mindig nincs rá gyógymód.



Idézet: Bad Sector – Doom 3 teszt

Ami pedig végképp felbosszantott, az az ostoba tudósok viselkedése, akik ahelyett, hogy velünk jönnének, szépen ott maradnak meghalni. OK, mindegyik megindokolta, hogy ő most: a) fél, b) itt van még dolga, c) én úgyis jobban értek a megadott feladat végrehajtásához, de azért ezt az összes szerencsétlen hülyénél eljátszani már enyhén szólva túlzás volt.

Még szerencse, hogy Bad Sector ilyenkor a) nem fél, b) nem volt ott dolga, c) ő úgyis jobban ért a megadott feladat megoldásához, így végül a világ megmenekült.



Idézet: Uhu – D-Day teszt

Az ostoba gyalogosok továbbra is vidáman durrogatják puskáikat a harcokocsikra, de legalább most már eredménytelenül.

Realitás – egy RTS valódi fegyvere.



5
ÉVE



Idézet: Mazur – főszerkesztői bevezető

A megoldás tehát: fogjunk egy GameStar magazint (például ezt, amit már úgyis fogtok), és irány a vízpart, vagy bármilyen nyaralásra-pihenésre alkalmas hely, ami a változatosság kedvéért nem a gép előtti zugot jelenti. Ha pedig újra gépközelben vagytok, irány a GameStar Online. Aztán előlről, és újra – így szép az élet. Közben majd ősz lesz (csak szólok), aztán meg tél (ha valami közbe nem jön), de egyvalami biztosan nem változik: GS4evah.

Arany szavak ezek, kortalan üzenettel. Mocsy most ugyanezt üzeni mindenkinek, ő egy kicsit biztosabb abban, hogy lesz tél.



Idézet: Gyu – Aréna rovat

Hadd idézzek egy gondolatot George Bernard Shaw-tól, aki minden idők egyik legzellemebb embere volt – és akkor mondta ezt, amikor még a számítástechnikát fel sem találták: „Nem azért felejtünk el játszani, mert megöregszünk, hanem attól öregszünk meg, hogy elfelejtünk játszani.”

Az előbb mazur, most pedig Gyu – a 2009. augusztusi GameStar hirtelen léleképítő, szellemi kohéziós erővel felvértezett, már-már spirituális aranyigazság-kódex lett, minden betűje örök és megingathatatlan kinyilatkoztatásokat ad az olvasónak. Tessék fogadni, átérezni.



Idézet: Ender – Hírek bevezető

Nem igazán vágom, miről is van itt szó, hat napja minden este pálinkával fekszem, kezdenek egy kicsit összefolyni a napok.

Aztán jött ender, és tőkön rúgta a pátoszt. Persze csak viccelt, ismerte ő a mértéket, főleg akkor, amikor meg kellett írni a bevezetőt a rovatához.



Idézet: Duncan – Wolfenstein teszt

Schlag, hack, nicht dein Fater!

Ennél találhatóbb közcímert nem lehetett volna adni ebben a cikkben, ezért Duncan manapság férfiasan fess feje simogatást érdemel. Diese Duncan ist ein sehr kluger Junge. Vagy valami ilyesmi, nem tudunk németül, csak Chava, ő meg éppen nincs bent a szerkesztőségben. Egyszer lett volna rá igazán szükség...



Idézet: Nightwolf – Rayman Legends előzetes

Nem mindennapi látvány, ha valaki a mellkasához kapja a főnökét, és erősen, egy kicsi ringatással megbolondítva, hosszasan átöleli. Persze ha a göré formásabb, mint egy teatojás – és kapható is az ilyen érintkezésre –, akkor számunkra öröm, hogy lépten-nyomon körbefonjuk őt a karjainkkal.

Ki tudja, vajon Mocsy hogy írta meg Wolfi erős karjainak szorítását, nem beszél róla senkinek azóta sem.

Idézet: HP – Dead Rising 3 előzetes

Nem tökéletes, de legalább viszonylag egyedül és ötletes modell ez, ami leköti a komolyabb kihívások keresőt és a casual, „otthonkában főnyíróval végigtarolom a zombirajt, majd elektromos gitárral és plüssmacival csapkodom a maradékot divatos napszemüvegben” arcokat.

Hiszen teljesen világos mindenki számára, hogy egy casual játékos pontosan ezt az élményt keresi.

Idézet: Chavaler – Shadowrun Returns teszt

Vannak pillanatok, amikor elő kell kapni az Ares Predatort, és gondolkodás nélkül meghúzni a ravaszt.

Chava életvezetési tanácsai egy-egy GameStar tesztben elrejtve keresik célcsoportjukat, ha nem lett volna világos ez korábban is. Veszélyes fiú, nem ajánlatos packázni vele. Mi szoltunk előre.

Idézet: Daev – Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist teszt

Legmélyebb félelmemet félrerakva, miszerint édesanyám is veszi a GameStart, és az írásaimból csipegetve színezgeti ki tinédzserkorom – nem véletlenül – szürkés foltjait, elmondom, hogy én a Double Agenttel kapcsolódtam be a sorozatba, ami egy furcsa véletlen folytán az érettségi időszak kellős közepén került a kezembe.

Akkor, ha ezt a GameStart is megvenné véletlenül a kedves anyuka, gyorsan leszögeznék, hogy Dávid nagyon kedves, józan életű, monogám apatípus, remek nevelés, kiváló stílusú munka eredménye az a bölcs, visszahúzó személység, amivel megörvendeztetni környezetét. Talán túlzás lenne őt a legjobb embernek nevezni, de kétségtelenül a legjobb. Szóval még a gének is... Csókolom!

1
ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Az új szuperhősök hajnala

Comic-Con 2014



Kiállítás
játék, film, képregény

A JÁTEKOSOKÉ AZ E3 ÉS A GAMESCOM, A FILM-KEDVELŐKÉ CANNES ÉS KARLOVY VARY, DE HA VALAKI MINDEZT EGYSZERRE SZERETNÉ KÉPREGÉNYEKSEL ÉS COSPLAYEKSEL KIEGÉSZÍTVE, AKKOR HOL A HELYE? A megoldás természetesen a San Diego-i Comic-Con, ahol az említett műfajok rajongóinak krémje évről évre összegyűlik, hogy egyesítsék erejüket (akárcsak a Bolygó Kapitánya – cosplayben), és megtudják, mit tartogat számukra a következő év.

A NAGY HIÁNYZÓK

Hiába tekintünk úgy 2015-re filmes szempontból, mint az utóbbi idők legzűfoltabb évére, a stúdiók valahogy mégsem taposták pogácsára egymás sarkát a négynapos (július 24 – 27) rendezvényen, hogy meghozzák kedvüket azokhoz a giga-költségveté-

sű alkotásaikhoz, amelyekre elvárják, hogy kevesebb mint egy év múlva engedelmesen becsücsüljünk. Nem lett volna szükség kétpéces, drága jelenetekkel teletömött trailerek idő előtti ellövésére, beértük volna nyúlfarknyi Star Wars VII, Jurassic World, Fantasztikus Négyes (reboot), Halálós Iramban 7 és Terminator: Genesis videókkal is, viszont legnagyobb bosszúságunkra egyikben sem volt részünk, pedig napestig sorolhatnánk még a címeket, amikre kíváncsiak voltunk. Persze csalódottságunk csak addig tart, míg rá nem pillantunk a kiállítók tetemes listájára, és felidézünk a legemlékezetesebb pillanatokat a következő sorokban.

TÖRNEK FEL AZ ADAPTÁCIÓK, MINT A TALAJVÍZ

Elégedetten állapítottuk meg a Comic-Con 2014 után, hogy a játékadaptációk is feltörekvőben vannak. A 20th

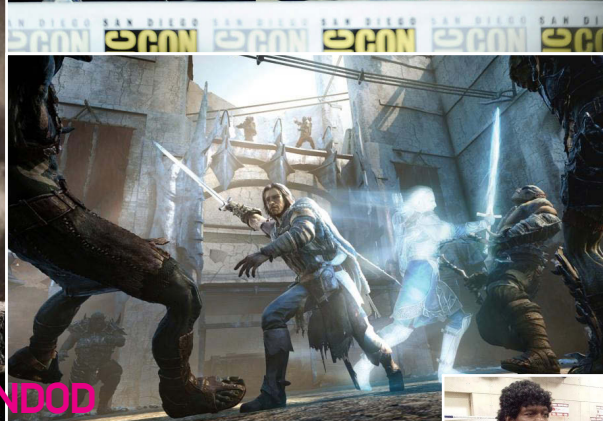
Century Fox például a Homeland sorozatból ismert Rupert Friend főszereplésével készült Hitman: Agent 47 mozi ötletét próbálta megbarátkoztatni a közönséggel, a világháló népe ennek ellenére meglehetősen szkeptikus maradt, sokan Jason Stathamét látnák szívesebben a szerepben. A Microsoft a Halo 5: Guardians történetét felvezető Halo: Nightfall sorozatot népszerűsítette minden lehetséges eszközzel, míg Duncan Jones (Hold, Forráskód) rendező a Warcraft filmváltozatát cipelte magával. Pár látogató olyan kiváltságos helyzetben volt, hogy láthatta a 2016 márciusára csúsztatott Warcraft rövid kedvcsinálóját is – a jelenlévők véleménye alapján nem az emberek szemszögéből fog játszódni a film, Jones szeretné mindkét oldalról egyaránt bemutatni az emberek és az orkok konfliktusát. A legszürrealisabb bemutató mégis a Ubisoft nevéhez köthető, akik

lepaktáltak a zenéről és horrorfilmjeiről ismert Rob Zombie-val, valamint a The Walking Dead képregények rajzolójával, Tony Moore-ral, hogy elkészítsék az Assassin's Creed Unity francia forradalmáról szóló brutálisan őszinte rövidfilmjüket (az élmény sokkal, mégis melegen ajánljuk).

Jó lett volna, ha a franciák a 2015 nyárára tervezett, Michael Fassbender-féle egész estés Assassin's Creed filmet is ilyen elánnal mutogatják, helyette viszont az Assassin's Creed Unity élő demóját prezentálták. Emellett olyan videojátékok kaptak rivaldafényt a helyszínen és az internetes kampányban egyaránt, mint a soron következő Mass Effect, a PlayStation 4 és Xbox One konzolokra újragondolt Metro epizódok, a képregényes beütésű Escape Dead Island vagy éppen – hogy a Warner Bros. kínálatára bővebben is kitérjek – a Batman: Arkham Knight, a Middle-earth: Shadow of Mordor és a LEGO



HA TE MONDOD



Kevin Feige elnök, Marvel Studios: „Ant-Man fontos nekünk. Tetszik, hogy az emberek nem tudják, ki ő, és furán hangzik nekik az, hogy Ant-Man. Ő kulcsfigurája a Marvelnek, kulcsfigurája a Bosszúállóknak.”



„A LEGSZÜRREÁLISABB BEMUTATÓ MÉGIS A UBISOFT NEVÉHEZ KÖTHETŐ, AKIK LEPAKTÁLTAK A ZENÉIRŐL ÉS HORRORFILMJEIRŐL, ISMERT ROB ZOMBIE-VAL, VALAMINT A THE WALKING DEAD KÉPREGÉNYEK RAJZOLÓJÁVAL, TONY MOORE-VAL, HOGY ELKÉSZÍTSÉK AZ ASSASSIN'S CREED UNITY FRANCIA FORRADALMÁRÓL SZÓLÓ BRUTÁLISAN ŐSZINTE RÖVIDFILMJÜKET”

Batman 3: Beyond Gotham. De ott van a *The Last of Us* film is Sam Raimi rendezésében Neil Druckmann forgatókönyve alapján. Rengeteg említésre méltó eseményről sztorizhatnánk még (a Tűzgyűrű és az Oculus Rift találkozása kifejezetten zseniális volt) a Conon debütált videojátékokkal kapcsolatban, de legalább ennyire érdekesek voltak a filmek és sorozatok paneljei is.

2015 A KÖPENYESEK ÉVE LESZ

Igazán senkit nem ért meglepetés-ként, hogy a képregény-adaptációk ismételten letarolták a mezőnyt népszerűségben, példának okáért a DC- és a Marvel-standokat szabályosan ostromolták az érdeklődők. Való igaz, előbbítől számos bejelentést vártunk, tekintve, hogy a DC-filmes univerzum részeként belátható időn belül elhozzák nekünk a *Batman v Superman: Dawn of Justice* és a *Justice League* párost, mégsem kaptunk többet egy nyúlfarknyi részletnél *Batman* és *Superman* bandázásából, valamint egy képet a Gal Gadot által életre keltett *Wonder Woman*-ról. A DC sorozatfronton is érdekelt volt jelen lenni: az *Arrow* harmadik évadának első trailere (beleértve a főgonosz, Ra's Al Ghul leleplezését)

és) nem hagyott kétséget a minőségi folytatás felől, a kiadó másik két ősszel induló szériája, a *Batman* gyermekkorát bemutató *Gotham* és a képregényekből készült *Constantine* pedig hatalmas ovációt kaptak.

Az újdonságok terén a Marvel sem szeretett volna lemaradni, noha a legfőbb szenciát nem a galaxis őrzői folytatásának 2017 júliusára történő bejelentése (a rendezői székben marad James Gunn) vagy az jelentette, hogy Josh Brolint castingolták Thanos, a Bosszúállók egyik legkeményebb ellenfelének szerepére, hanem Robert Downey Jr. személye. A mindenből mókát faragó színész hihetetlen stílusával pillanatok alatt képes volt feldobni a Bosszúállók: *Ultron* kora előadását: rózsákat szórt a nézők közé, laza mozdulatokkal oldotta a hangulatot, majd sportkommentátorokat megszégyenítő profissággal konferálta fel kollégáit. Bár a kíváncsiskodó szemek elől gondosan elzárva, de itt sem maradhatott el egy rég várt teaser levétítése – természetesen a Bosszúállók: *Ultron* korának egy részletéről van szó, amely a neten olvasható leírásokra alapozva az előzőnél is grandiózusabb lesz. Szerencsére a Marvel is készült sorozatokkal: az *Agents of S.H.I.E.L.D.* egy új karakterrel (*Mockingbird*) és a másod-

dik szezonnal bővül, ezen kívül az ABC ősszel elindítja az önálló *Agent Carter* szériát is Amerika Kapitány első szerelmére, Peggy Carterre (Hayley Atwell) koncentrálván.

VAN MÉG OTT, AHONNAN EZ JÖTT

Néhány kiadónak azért kifejezetten sikerült meglepnie a nagyjérdeműt. *King Kong* eredetfilmjének beharangozására (*Skull Island* címen ildomos keresni), a *Godzilla 2* bejelentésére, a *The Walking Dead* 5. évadának kíméletlen előzetesére nem sokan számítottunk, ahogyan arra sem mertünk volna az expó előtt nagy összegekben fogadni, hogy Robert Kirkman újabb képregényéből (*Outcast*) sorozat készül, illetve hogy a mester széles vásznon is kipróbálja magát egy új poszt-apokaliptikus film rendezésében, a *The Walking Dead* sorozat Daryl-jével a főszerepben. Mindenképp említést érdemel még az eseményen váratlanul megjelent Christopher Nolan, aki Matthew McConaughey oldalán vadonatúj rendezését, a *Csillagok között* című sci-fi népszerűsítette és George Miller, aki levétítette a *Mad Max: Fury Road* első jeleneteit (később a teljes trailer is felkerült).

AZ ELKÖVETKEZENDŐ ÉVEK VÁRHATÓ JÁTÉKADAPTÁCIÓI

- 2015. február 27 – *Hitman: Agent 47*
- 2015. május 15. – *Pixels*
- 2015. augusztus 7. – *Assassin's Creed*
- 2015. – *Resident Evil 6*
- 2015. – *Ratchet & Clank*
- 2016. március 11. – *Warcraft*
- 2016. június 10. – *Uncharted*
- 2016. július 1. – *Angry Birds*
- 2016. – *Metal Gear Solid*

Továbbá dátum nélkül: *Mass Effect*, *Tomb Raider* (reboot), *Deus Ex: Human Revolution*, *Splinter Cell*, *The Last of Us*, *Gran Turismo*

S hogy végülis mit mondhatunk ilyen mennyiségű információ átadása után? Jövőre ugyanitt – de remélhetőleg több bejelentéssel – találkozunk, addig is bátran keressetek rá a GameStar Online felületén a *Comic-Con 2014* címkére, és olvashatjátok a fenti cikkből kimaradt részleteket is. Robert Downey Jr. legyen veletek! **Szada**

Majom nem öl majmot

A majmok bolygója – Forradalom



Film
sci-fi/akció

EGY NAGY MÚLTÚ FILMSOROZATBA NEM KÖNNYŰ ÚJ ÉLETERET LEHELNI, FŐLEG AKKOR, HA EZT ELŐTTÜNK MÁR MÁSOK IS MEGPRÓBÁLTÁK, ÉS CSÚFOSAN BELEBUKTAK A DOLOGBA. Ezt a bravúrt sikerült mégis elérnie Rupert Wyatt rendezőnek, aki a 2011-es A majmok bolygója: Lázadással ki tudta javítani azt a csorbát, amit Tim Burton és „MarkyMark” ejtett a sorozaton tíz évvel korábban. Az idei folytatást már nem Wyatt dirigálta, de a forgatókönyvírók nélküle is korrekt munkát végeztek az új rendező, Matt Reeves hathatós segítségével.

A történet tíz évvel az első rész után játszódik: az abban előállított vírus globális szintű járvánnyá, ún. majomkórrá alakult, ami megtizedelte a bolygó népességét. Azok a szerencsések, akik immúnisak voltak, kisebb-nagyobb csoportokba verődve próbálják túlélni a poszt-apokaliptikus életkörülményeket, de mivel winter is coming, nagyon gyorsan áramot kell szerezniük. Ki nem találjátok, de véletlenül pont a majmok területén található egy elhagyott vízerőmű, ezzel meg is van a konfliktusforrás. Mindeközben a majmok saját kolóniákat létrehozva élik hierarchikus életüket, és válnak egyre intelligensebbé. Az egyik ilyen kolónia vezére Caesar, a supermajom, akinek az egész lázadást „köszönhetjük”, és aki nem akar mást, mint békében élni társaival. Igen ám, de hosszú idő után ember és majom újra találkozik, ami hamar erőszakba torkollik. Innentől az

emberek és majmok közti bizalomjártékról lesz szó, amit igen árnyaltan mutat be a rendező, erre tehát nem lesz panaszunk. Arra viszont igen, hogy a film tele van rengeteg logikai bakival. A konkrétumoktól most tekintsünk el a spoilerveszély miatt, de higgyétek el, ti is találtok majd nem egyet. No se baj, de a szereplők megmennek a dolgot, ugye? Nem, pontosabban nem az élő szereplők, az emberi főhősök ugyanis unottan, fapofával játsszák szerepüket. Gary Oldmantól is többet vártunk volna, mivel ő pont olyan tudású színész, aki egy kisebb mellékszerepben is meg tudja csillogtatni tehetségét – sajnos nem most. Ezzel szemben a hűsvér színészek által eljátszott és számítógép által generált állati karakterek rendkívüli alakítást nyújtanak. Közülük is érdemes külön kiemelni Andy Serkist és Toby Kebbellt, akik a Caesar-Koba párharcot olyan beleéléssel adják elő,

hogy szinte elhiszük, amit látunk. Ehhez jön hozzá a profi CGI, ami átmenet nélkül simul az élőben felvett jelenetekhez, egyáltalán nem látni különbséget a kettő között. A zene a klasszikus részek zenei világát idézi fel bennünk, de ennél se többet, se kevesebbet nem képes nyújtani. Van viszont stábilista utáni jelenet, pontosabban hangeffektgyűjtemény, amiből tippelhetünk egy-két dologra a harmadik részből, ezt érdemes megvárnotok.

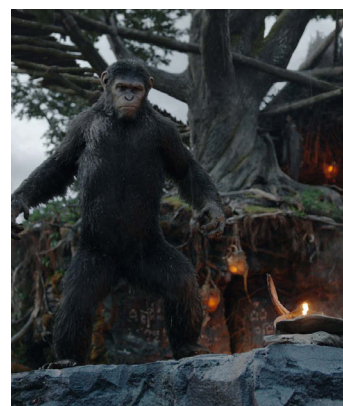
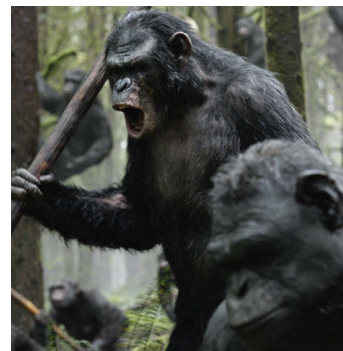
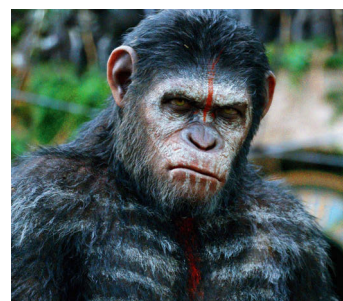
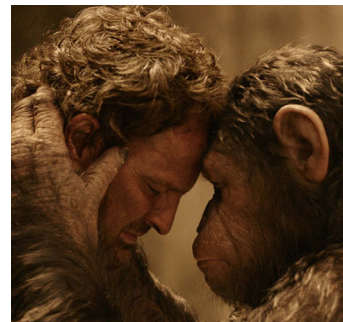
A végére hagytam a legérdekesebb dolgot a filmmel kapcsolatban: rengeteg kérdés merülhet fel bennünk a majmok egyik alapszabályával kapcsolatban, ami így hangzik: „Majom nem öl majmot.” A következő rész 2016-ban érkezik, addig is érdemes és talán hasznos is elgondolkodnunk ezen az egyszerűnek tűnő tézisen nekünk, embereknek.

Dudu



Élvezetes, ám közel sem tökéletes lassú folyású dráma, ami lehetett volna fél órával rövidebb.

3,5/5





SOROZAT
dramegy/szatra

Minden startup nehéz Silicon Valley

HA A SOROZATIPARNAK LENNE EGY OLYAN HANGZATOS DÍJA, HOGY „AZ ÉV HŐSE” VAGY VALAMI HASONLÓ, AKKOR ÉN AZT IDÉN MINDENKÉPPEN MIKE JUDGE-NAK ADNÁM, OLYAN BÁMULATOSAN ÜTÖTT KÉT LEGYET EGY CSAPÁSRA LEGÚJABB SOROZATÁVAL, A SILICON VALLEYVEL.

Egyrészt ő az első, aki az IT szektorban dolgozó aszociális kockákat nem degradálja kimeríthetetlen humorforrásokká, hanem képes őket mindenféle ripacszkodás nélkül valódi, hús-vér embereként ábrázolni. Másrészt pedig ezzel egyidejűleg – és ez az igazán nagy bravúr – még az Entourage vége óta tátongó űrt is betömi azzal, hogy a startupokkal dollármilliókat kaszáló nerdöket sztárokként kezeli.

A végeredmény tehát nem is állhatna távolabb az olyan harsány – nem a kockákkal, hanem a kockákon nevető – sitcomoktól, mint például a The Big Bang Theory. Nem túlzok, a Silicon Valley tényleg teljesen olyan, mint ha az ember az Entourage-t nézné, csak kockákkal. Ugyanaz az alapsztori (egy srác próbál a sleppjével befutni, filmes karrier helyett ezúttal szoftverrel), ugyanúgy az insider poénokra épít elsősorban, ugyanúgy süt belőle

a feelgoodság, és mindemellett még lépten-nyomon hommage-okkal is tiszteleg nagy sikerű elődje előtt. Hatalmas előnye még, hogy a készítőik mindenre egyformán gondoltak, a poénokat a laikusok is értik, a hozzáértők pedig örülhetnek, hiszen végre valami, ami – minimális technoblabla mellett – abszolút hitelesen mutatja be ezt a szakmát. De nyilván nem Mike Judge-ról lenne szó – aki egyébként annak idején a Beavis és Butt-headnek, illetve a Hivatali patkányoknak köszönhetően vált híressé –, ha nem tartana azért oda egyúttal némi görbe tükröt a garázsokban gürcölő startupoknak és a Google méretű óriásvállalatoknak egyformán helyt adó Szilícium-völgy ellentmondásos világának.

Persze az egész nem működhetne a szerethető(en szerencsétlen) karakterek nélkül, de a készítők ezen a téren is kiváló munkát végeztek. A casting első osztályú, mindenki remekül hozza a rá szabott naiv lúzer, az indokolatlanul magabiztos idióta vagy pedig a boldog cégtulajdonos szerepét. Egyedüli hibája, hogy csak nyolc részes, de aggodalomra semmi ok, hiszen a pozitív fogadtatásnak köszönhetően az HBO már megrendelte a folytatást. Csak győzzük kívánni!

mercenary

Az év egyik legnagyobb meglepetése: rendkívül addiktív és brutálisan életszagú fricska korunk hőseiről, a szoftverfejlesztőkről.

5/5

David Gemmell A sötét herceg

ADRENAI-SOROZATTAL ELHÍRESÜLT NÉHAI SZERZŐ MÉG 1990-BEN VETETTE PAPIRRA NAGY SÁNDOR EPOSZI TÖRTÉNETÉT. De nem ám a történelmi tényeket híven követő akkurátus precizitással jutott el makedónai felemelkedésétől a birodalom Alexandrosz halálával bekövetkező szét hullásáig, hanem népmesei, mitológiai és fantasytoposzokat is felhasználva. Ahogy a tavaly megjelent Makedónia oroszlánjában, úgy a folytatásban is Parmeniön, a sztratégosz körül összpontosulnak az események, akit ezúttal az ismert világ torz tükörképének felfedezésére sarkall a kötelesség. Míg az előző kötetben kevés, szinte marginális szerep jutott a mágiának, most látványosan eltolódott a hangsúly a párhuzamos dimenzióknak és a gorgókhöz, minotaurosokhoz, küklpszokhoz, valamint kentaurokhoz, nimfákhoz, szatírokhoz fogható mitológiai szereplőknek hála. Szerencsére Gemmell nem áldozta fel az Olümposz

isteneinek oltárán a Makedónia oroszlánja stílusjeggyé vált briliáns taktikai manőverekben bővelkedő csataleírásokat.

Chavalier



Könyv
fantasy

Történelem, mitológia és fantasy szintézise egy szórakoztató kalandregényben.

4/5

Richard A. Knaak Vízköpők ura

BEFEJEZŐ RÉSE AZ OGRE TITÁNOK TRILÓGIÁNAK, MELYBEN AZ OGRE-ELF KEVERÉK HADVEZÉR SZEMBESZÁLL A NÉPÉT ELNYOMÁSBAN TARTÓ TITÁN MÁGIAHASZNÁLÓKKAL. Az epikus történet a népszerű sárkánydárda-világban, Ansalon kontinensén játszódik, ahol ógrék, minotaurosok és solamniai lovagok küzdenek túlélésük érdekében. A regény teljesen jól élvezhető önmagában, egyáltalán nem kell ismerni az előzményeket ahhoz, hogy megértsük a cselekményt. Eleje egy kicsit lassan indul, de a regény felétől felgyorsulnak az események, és egy prédájára lecsapó vörös sárkány sebességével érezzük el a végkifejletet. A karakterek jók és kidolgozottak, még a gonosz szereplőknek is értjük a motivációit, sok esetben képesek vagyunk azonosulni velük. Nekem egy kicsit sok volt az isteni beavatkozás, de úgy látom, ez már csak a Dragonlance univerzum sajátossága, az izgága istenek

folyton beleütik mindenbe az orrukat. A vízköpők ura olvasmányos, könnyen fogyasztható nyári olvasmány, amiben inkább az akciódús cselekmény és nem a filozofikus párbeszédok dominálnak.

Mocsy



Könyv
fantasy

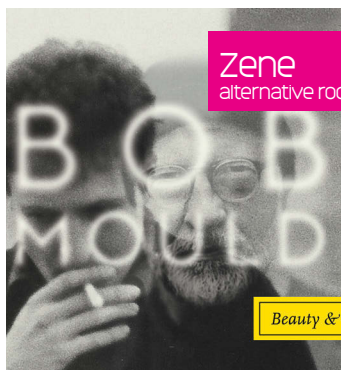
Amikor a rosszak is lehetnek jók.

4/5

Bob Mould Beauty & Ruin

BOB MOULD EGY ÉRDEKES FIGURA. Ő AZ, AKI ÚGY SÉ-TÁLT BE A HÜSKER DÜVEL AZ AMERIKAI PUNKSZÍNTÉR KOSZOS KLUBJÁBÓL A RÁDIÓK HULLÁMHOSSZAIRA, ÉS NYITOTTA KI AZ AJTÓT AZ UNDERGROUND ZENEKAROK ELŐTT – JUS-SON ESZÜNKBE A SONIC YOUTH, A NIRVANA VAGY A PIXIES –, HOGY SEMMIT SEM VÁLTOZTATOTT A ZENÉJÉN. Ezzel a lemezzel ott veszi fel a fonalat, ahol az előző – egyébként erősebb – kiadványán abbahagyta, tehát maradunk annál a kicsit nyersebb, de még a bőven hallgatóbarát rockzenénél. Most sincsenek hanyagolva a Bob Mouldra jellemző megjegyezhetetlen dallamok, ami ad egy aurát az egésznek, amiben egyszerűen csak jó érzés elmerülni. Mr. Mould legalább olyan ügyesen és rutinosan rakja össze dalait, mint az Irakban szolgáló amerikai polgártársai a fegyvereket. Sajnos pont a rutin, a csuklóból

jövő ötletek miatt kicsit a tisztességes iparosmunka érzetét kelti az album. Hiába, bőven túl van ő már a csúcson. Persze vannak kiugró pillanatok is, a láncfűrészhangzást a popzenével remekül kombináló Hüsker Dü időszakra történő kikacsintáson azért minden hallgatáskor rendre szélesre szalad a szám.



Zene
alternative rock

Beauty &

Tisztességes iparosmunka, ami bár nem a legjobb, de nem is nyúlsz vele mellé.

3/5

White Lung Deep Fantasy

KANADÁBAN LEHET VALAMI A VÍZBEN, SZINTE KONTJA MAGÁBÓL A JOBBNÁL JOBB UNDERGROUND ZENEKAROKAT. Közülük a zenei szaksajtó mint újdonságra éhes keselyű is kikap néha egy-egy kétségtelenül jó előadót – a White Lung az egyik legutolsó ebben a sorban. Ha a White Lungot három szóban kéne jellemezni, azt mondanám, hogy fura, ideges és csalódott. A zenekar tagjai valószínűleg nagyon érzékenyek lehetnek, hiszen az egész lemezből csak úgy süt az a fajta célirányos „minden mindegy”, amikor már az összes kudarc, partatlan vita után végre kifakadsz, és ami akkor kijön belőled, az a patikamérlegesen kimért, sallangmentes lényeg. Ehhez társulnak az agyba tompa tűként szurkáló gitártémák, az egyszerű, ámde retentő feszes és sodró négyegyedes tempó. Előző lemezük óta kifinomultabbá vált az énekesnő hangja, de még mindig veszettül ideges,

amihez minden alapja megvan, hiszen olyan létező, de mégis szokatlan problémákat boncolgatnak szövegeikben, mint a szexuális kiszolgáltatottság vagy az önkép torzulása. Sikerük talán pont ebben rejlik: úgy lógnak ki mindenből, hogy mégis teljesen befogadhatóak tudnak maradni.



Zene
punkrock/
postpunk

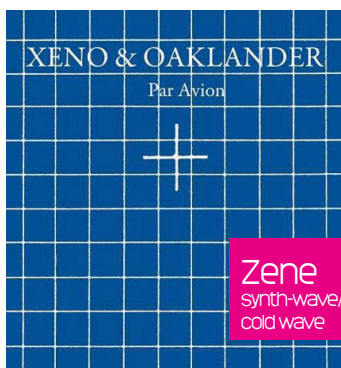
Vitatkozás egy hisztériás barátnővel, lemeze préselve.

4/5

Xeno&Oaklander Par Avion

AMENNYIBEN LISTÁT KELENE ÖSSZEÁLLÍTANOM A PÁR ÉVE ÚJRA RENESZÁNSZÁT ÉLŐ SYNTH-WAVE LEGFONTOSABB ELŐADÓIRÓL, A XENO&OAKLANDER SZINTE BIZTOSAN DOBOGÓS HELYEN VÉGEZNE. A New York-i Liz Wendelbo és Sean McBride alkotta duó 2004-ben indították útjára ezt a projektjüket, de mindkettejük karrierje sokkal hosszabb múltra tekint vissza: McBride igazi analóg szintimágus hírében áll, és Martial Canterel név alatt számtalan lemezt adott már ki, Wendelbo pedig énekesként régóta aktív közreműködője a New York-i szintwave szcénának. Az eddig megjelent két albumuk a Wierd Records-nál jött ki, amely a tengerentúli cold wave mozgalom egyik fellegvárának számít. Új albumuk, a Par Avion kissé meglepő módon az alapvetően poposabb dolgokra fókuszáló Ghostly International-nél jött ki, de ez szerencsére semmilyen formában sem be-

folyásolta a duó zenei kifejezőmódját, és jó értelemben véve ismételte önmagát: masszív, igazi analóg szint- és dobszólamok, kellemesen jól-éső melankólia és az ehhez tökéletesen passzoló énekszólások. Külön érdekessége a lemeznek, hogy a címadó dalhoz készült videó forgatása Budapesten zajlott, ahol a duó a Küss mich partisorozat keretében már visszatérő vendégnek számít.



Zene
synth-wave/
cold wave

Doppler

A szintetizátor és a 80-as évek szerelmeseinek kötelező darab.

4/5

Mytra Beta

PÁR HETE PUBLIKÁLTA ELSŐ ALBUMÁT A KAZINCBARCIKAI MYTRA, S AZ EDDIG KISSÉ STERIL HANGULATÚ CSAPAT AZ UBORKASZEZON FRISSÍTŐ MEGLEPÉSÉVEL JÖTT ELŐ. Legfontosabb változás az ének megjelenése: Hoczsa Viktória személyében élettel telik meg zenéjük. Évekkel ezelőtt megjelent EP-jükhöz képest sokkal átgondoltabb, vagy ha úgy tetszik, jobban kitalált zenét sikerült összehozniuk. Sokat dob az összképen a markáns hangú énekesnő szintetizátorjátéka is, finom arpeggiokkal, lágy vagy élesebben metsző futamaival tarkítván a technikás metálriffek húzását. A zenei struktúra kikacsint az ambient felé, de felfedezni akár az Ozric Tentacles new age-es hangulatát is. Töredelmesen bevallom, nem feltétlenül kedvenc metál stílusomról van szó, oly távol van ez a black/death vonaltól, borongósabb zenéktől, de elismerően bólogtam a lemez első hallgatásai közben, ilyen professzionalitás hallatán nem tu-

dok csak elszunnyogni, úgyszólván zenéjük mintha rideg elhatárolódásokat bontana le a hallgatóban, megnyerve még a bennem szunnyadó morózus ítézt is. Minden elismerésem ezért! Az album egyébként online teljes egészében elérhető, de nemsokára a gyűjtők is magukévá tehetik, s akkor már a dalsokor is ki lesz egészítve átkötő részekkel, hogy egy kerek utazásra vigyea benne elrélvülő hallgatót.



Zene
progressive
electro-metal

kowala

Béta verzió, tessék tesztelni!

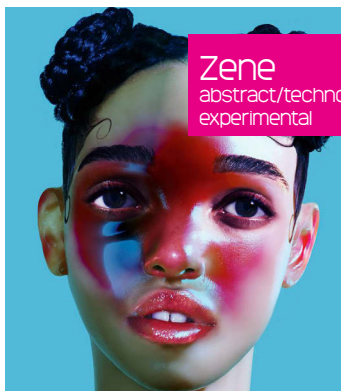
4/5

FKA Twigs – LP1 future r'n'b

KÉTSÉGTELENÜL FKA TWIGS AZ EGYIK LEGNAGYOBB ÍGÉRET AZ ELEKTRONIKUS ZENÉBEN, DE ELSŐ LEMEZÉT VÉGIGHALLGATVÁN AZ IS NYUGODTAN KIJELENTHETŐ, HOGY MÁRIS KIFORROTT MŰVÉSZ. A jamaicai származású, 26 éves Tahlah Barnett táncosként kezdte (szerepelt például Jessie J. klipben, brrrr), mígnem 2012 decemberében kiadta első EP-jét saját gondozásban, amivel rögtön fel is került a globáladarra. Zenéjét hívták már kísérleti r'n'b-nek is, de az elfogadott definíció minden bizonnyal a future r'n'b. A nyitó Preface-ről – amit persze rögtön „elynom” Barnett éneke – az Autechre jutott eszembe, kár, hogy alig hosszabb másfél percnél. A Lights Out és a Two Weeks (utóbbi egy remek klipet is kapott) slágeresebbek, mint a többi szám, egy ideális világban ilyen zene szólónának a Music Fm-en. Meg persze a Twigs zenei világához legközelebb álló The Weekend és The XX.

Az Hoursban előkerül a játékoság is, a Pendulum pedig a Water Me című slágerre emlékeztet. A Video Girl ütem- és ritmusváltásai és a Numbers tétova elektronikája végképp beszippantja hallgatóját, így az utolsó három számra (Closer, Give up, Kicks) már nem marad meglepetés, csak a lelassított, nyugodt, éteri hangulat, ami igazán ráfér ma-pnapság az emberiségre.

Haka



Zene
abstract/techno/
experimental

Hajlamosak vagyunk azt hinni, hogy már nincs új a nap alatt. De van!

5/5

Meander Gazing Long Into The Abyss

AZ ERŐTELJESEN KÖZÖNSÉGMEGOSZTÓ BETWEEN THE CANDLE AND THE STAR (GAMESTAR 2014/01) UTÁN OPHIDIÁN MOST VISSZATÉRT A TŐLE JÓL MEGSZOKOTT, FŐSDORTÓL MESSZIRE POZICIONÁLT KÍSÉRLETEZŐ SZELLEMHEZ. Persze Meander nevű alteregójától nem is vártunk mást, hiszen az mindig is a törtzenés kiruccanásaihoz volt fenn tartva. Új lemezével azonban tizenkilencre még lapot húzott, hiszen bár az IDM és a breakcore világában jó ideje otthonosan mozog, a drum&bassben eddig csak félve próbálta ki magát, és valahogy a – barátai, a The Outside Agency által feltalált – crossbreedtől is ózdkodott. Mostanra azonban úgy tűnik, hogy kicsit késve bár, de sikerült levetkőznie gátlásait. Még jó, hiszen az eredmény egyértelműen magáért beszél: előrendelői akcióban

meghirdetett CD-jét 24 óra alatt elkapkodták. Olyan rekord ez, amit valószínűleg jó darabig senki sem fog tudni megdönteni a lemezt megjelentető Tainted Audio nevű kiadónál. Hacsak nem Ophidian maga – reméljük, ennek az albumnak a sikere arra ösztönzi, hogy tovább feszegetse saját, illetve a stílusok határait.

mercenary



Zene
drum&bass/
crossbreed/
breakcore/IDM

Ophidian nyolcadik albuma valódi közönségsiker, igazi gyöngyszem az – egy ideje stagnáló – keményvonalas törtzenék világában.

5/5

Rise Against The Black Market

MINDIG IS OLYAN ZENEKAR VOLT A RISE AGAINST, AMI FELLÉPETT A VILÁG IGAZSÁGTALANSÁGAI ELLEN. A 2011-ben megjelent Endgame esetében pedig a mondanivaló minden korábbiánál nagyobb hangsúlyt kapott. Ez persze nem ment a minőség kárára: az Endgame egy fantasztikus album volt, a számok zeneileg élvezetesebbek, a szövegek pedig elgondolkodtatók. Tényleg, Tim McIlrath élete talán legjobb szövegeit írta. Most, három év elteltével itt a The Black Market, ami elsősorban nem a világban történő problémákat boncolgatja, hanem a bandatagok saját problémáit veszi elő. Ugyanakkor zenei téren már-már riasztó, hogy mennyire kicsi a változás: abszolút párhuzamot lehet vonni egyes új és korábbi számok között. A lemezen minden van: ott a hardcore-ba hajló The Eco-Terrorist In Me, az akusztikus People Live Here, a már most sláger I Don't Want to Be Here Anymore, a közepesen zúzó, albumnyitó The Gre-

at Die-Off, a kissé poposan induló The Black Market, a kórossal felturbózott, talán legpopulárisabb Tragedy + Time, a vontatottabb Sudden Life vagy a nagyon-nagyon ismerős Awake Too Long. A hasonlóságtól persze egyik szám sem lesz rosszabb. A The Black Market kevésbé konkrét azon problémákkal kapcsolatban, amikre fel akarja hívni a figyelmet, de ne fejtetek, nem az elgondolkodtatás a lényeg.

Paca



Zene
punk/rock

A zene miatt érdemes hallgatni, de a szövegekre is ajánlott odafigyelni. Ismét.

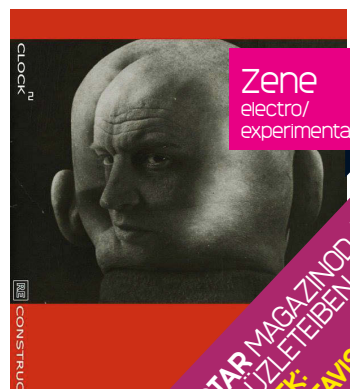
4/5

Clock DVA Clock 2

TECHNO-EXPERIMENTAL-ELECTRO TÉMAKÖRBE NEHÉZ FONTOSABB ZENEKART TALÁLNI A CLOCK DVANÉL. Talán csak az különbözteti meg hatásait a Cabaret Voltaire-től és a Throbbing Gristle-től, hogy a DVA kevésbé elismert, mint kollégái. Az 1977-ben indult zenekar Adi Newton köré épül, aki egy komplex filozófia mentén szervezi maga köré zenésztársait. Jelen projektjében mindössze három új számot jelentetett meg (plusz az egyiket újra is gondolta), de az utánuk következő öt remix annyira szervesen illeszkedik az album „szövetébe”, hogy csak alaposabb utánaolvasás után derült ki, itt bizony Robin Rimbaud (aka Scanner), Uwe Schmidt (aka Atom TM) és Frank Bretschneider is munkálkodott. Adi bevallása szerint ő minimalista elektronikus hangképekkel dolgozik, és nem is beszélt a levegőbe. Az életművön folyamatosan végigvonuló tudomány versus ezotéria attitűd a tech-

nológia és a tradíció ütköztetésével most is érződik. Az eszközök változása befolyásolja a végeredményt, így valószínűleg mindig lesz mondanivalója Adinak. Igazán különlegessé teszi e kiadványt, hogy limitált szériában, ötszáz példányban jelent meg egy USB-n, természetesen a főnök kiadványánál, az Anterior Researchnél. Nem lesz könnyű mutatvány beszerezni.

Haka



Zene
electro/
experimental

Kortalan zene – Adi Newton nem öregszik.

4,5/5

VÁSÁROLD LE GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZELETK: GAMESTAR.HU/DELTAVISION
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY
FELHASZNÁLVA

MEGJELENT A PC WORLD LEGÚJABB SZÁMA

AJÁNDÉK
12 MAGAZIN
A GameStar 2013-as évfolyama a DVD-n

**KOMPROMISSZUM?
KIZÁRVA! ÉPÍTSD
MEG ÁLMAID PC-JÉT**

Mit ígér a
WINDOWS 9?
>54.

PCWorld

23. évfolyam 8. szám, 2014. augusztus // www.pcworld.hu // Technológia érthetően

VIGYÁZAT, ROBOTOK!

A munkára pályáznak, amit örömmel
fogsz átadni nekik – egy helyen a legújabb
robotikai fejlesztések >72.

PLUSZ
Megtanítunk programozni

AMIRE MINDEN WINDOWS VÁGYIK

Hybrid-Boot – így spórolhatsz akár fél percet is
a rendszerinduláson; garantáltan működik >88.

**A leggyorsabb
okostelefonok**
Megversenyeztettük a top és középkategóriás
Android- és Windows Phone-készülékeket >40.

**Fiatalítsd meg
noteszgéped**
Látványos eredmények SSD-re váltással és
memóriabővítéssel >92.

CSAK A PC WORLD DVD-N:
Teljes körű vírusvédelem androidos készülékekre is

TELJES VERZIÓ
**NE FULLADJUNK
BELE A FOTÓKBA**
Most AJÁNDÉK: Ashampoo Photo Commander 11

TELJES VERZIÓ
**BLOKKOLHATATLAN
ZENERŐGZÍTŐ**
Tenorshare iGetting Audio INGYEN

Lapozz bele!

Eladási ár:
1995 Ft
Előzetes ár:
1415 Ft
Egyesült kiadás:
9 771 785 471 002



**A TELJES
2013-AS
GAMESTAR
ÉVAD
A DVD-N**

PCWORLD.HU | FACEBOOK.COM/PCWORLDHU

Az újság mellé csomagolt DVD a PC World térítésmentes ajándéka, önállóan forgalomba nem hozható. A DVD-n található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve a programok futásáért felelősséget nem vállal. Az esetlegesen hibás DVD-t postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük azt.

GAMESTAR PLUS TARTALOM

A legújabb játékok bemutatói

Biztonsági szoftverek aktiválási kódjai:

Antivirus Pro

CAIQD-VI2LK-8S84G-CK88G-47M3Y

Securite Suite Pro

5XW4J-QUUJW-WSCGS-WS49S-54IAM

ESET Smart Security

ERYHWCWV

ESET MOBILE SECURITY

6E8SB797

HOSSZÚ ÉS RÖGÖS ÚT VEZETETT A GAMESTAR PLUS LÉTREHOZÁSÁIG, DE BIZTOSAK VAGYUNK ABBAN, HOGY EZ A HELYES IRÁNY. A környezetromboló CD és DVD ROM felett végérvényesen eljárt az idő, a mi feladatunk, hogy olyan alternatívát kínáljunk a GameStar olvasóknak, hogy eszükbe se jusson visszatérni a régi rendszer utolsó kövületeit. A GameStar Plus lesz az a felület, ahol

ezentúl minden hónapban megtaláljátok az exkluzív GameStar videoteszteket, kerekasztal-beszélgetéseket és minden olyan videós anyagot, amit csak és kizárólag a GameStar magazin olvasói kaphatnak meg. A teljes játékok a terveink szerint csak Steamen (vagy hasonló online rendszereken) lesznek elérhetők, teljes támogatással. Ezentúl sokkal könnyebb lesz a régi anyagok keresése és rendszerezése, ráadásul nem leszünk beszorítva a nevet-

séges 7,46 GB-os keretbe (lassan már egy komolyabb HD-videó többet foglal el). Átláthatóbb lesz az egész, folyamatosan fejlesztjük hónapról hónapra. Tervezünk továbbá egy olyan rendszert, melynek segít-

ségével a GameStar Plus tagok minden hónapban komoly vásárlási kedvezményben részesülhetnek. Nincs más hátra, mint hogy további jó szórakozást kívánjak GameStar Plus rendszerünkhöz.

HOGYAN HASZNÁLD?

A bejelentkezés és a regisztráció nagyon egyszerű, mindössze egy ingyenes GameStar Online tagság kell hozzá. Ezután a gamestar.hu/gamestarplus aloldalon aktiválni kell a lap alján található egyedi kódot, és már élvezhetitek is az új felület előnyeit.

GSTV



VIDEOBEMUTATÓ DESTINY BETA PS4



VIDEOBEMUTATÓ THE CREW BETA PC

EXTRA



THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING:
BLUE BLOOD DLC



TELJES JÁTÉK DARKSIDERS II

HÁTTÉRKÉPEK: Destiny, The Crew, Metro Redux, Risen 3: Titan Lords, Sacred 3, Warlords of Draenor, World of Warships

MAGYARÍTÁSOK: Broken Sword 2: The Smoking Mirror Remastered, Company of Heroes, Sword of the Stars – Born of Blood

Megjelenik szeptember 19-én

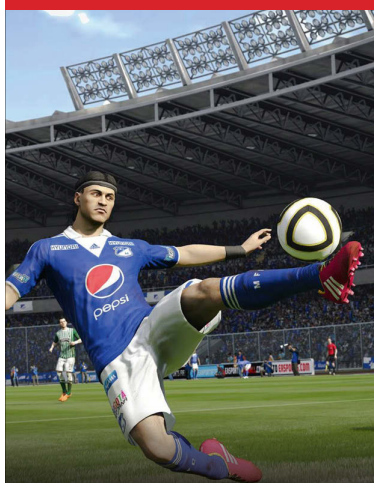
KÖVETŐZŐ



DESTINY

Már csak néhány hét választ el minket attól, hogy végre rátehesünk a kezünkre a régóta várt Destinyre. A béta alatt éppen csak betekintést nyerhettünk abba a varázslatos világba, amit a Bungie épített fel, és alig várjuk, hogy a megjelenést követően hónapokra belevesszünk az egyelőre izgalmasnak tűnő sci-fi univer-

zumba. Már csak attól félünk, hogy elvárásainknak nem fog tudni teljesen megfelelni a játék. A béta alapján van miért reménykednünk, de ha a Bungie csak hitegetett minket, akkor nagyon mérgesek leszünk. Jövő hónapban meglátjuk, hogy új csodát avathatunk-e.



FIFA 15

Az EA természetesen idén is leszállítja a focirajongók kedvenc programját, ami várhatóan ténylegesen elhozza azt a next-gen fociélményt, amire az új konzolok tulajdonosai régóta várnak. A kérdés csak az, hogy az EA tud-e annyit újítani a bevált formulán, hogy mindenki elégedett legyen.



DIABLO III ULTIMATE EVIL EDITION

Több hónapos várakozás után a Blizzard végre elhozza a Diablo III kiegészítőjét, a Reaper of Souls konzolokra is, ráadásul egybecsomagolja az alapjátékkal. Az Ultimate Evil Edition várhatóan tökéletes választás lesz azok számára, akik konzoloként még nem mészárolták le a pokol démonait.



THE SIMS 4

Megszámlálhatatlan mennyiségű kiegészítő után lejárt a The Sims 3 ideje, de máris itt az utód, hogy átvegye helyét az életszimulátorok trónján. Az EA bohókás hangulatot és remek játékelményt ígér, melyben a simek érzelmei kerülnek előtérbe. Kíváncsian várjuk, hogy ez mit is jelent majd a gyakorlatban.



SHERLOCK HOLMES: CRIMES & PUNISHMENTS

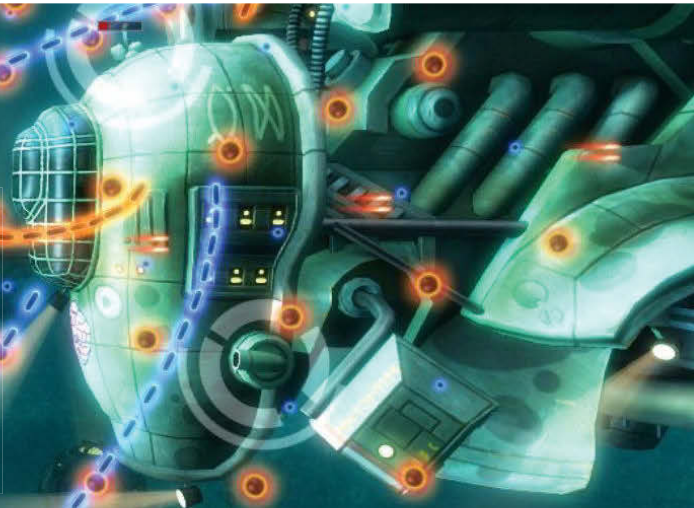
Nemsokára ismét Sir Arthur Conan Doyle karakterének cipőjébe bújhatunk egy új kalandban, amit a BBC Sherlock sorozata is inspirált. Ettől függetlenül a Crimes & Punishments a 19. század végén játszódik majd, amikor is a mesterdetektívnek hét kacifántos bűnügyet kell kibogoznia.

TELJES JÁTÉK

SINE MORA

Nemsokára mindnyájan bezsebelhetjük a hazai játékfejlesztés egyik gyöngyszemét, amit a Digital Reality és a Grasshopper Manufacture hozott össze. A Sine Mora egy tradicionális shoot 'em up cím, melyben a horizontális képen feltűnő ellenfeleket kell leszednünk, miközben különböző power-

upokat szedhetünk fel, és akár az időt is manipulálhatjuk. Mindezt csodálatos látványvilág mellett, nagyon hangulatos háttérzenéssel élvezhetjük. A remek élményt csak tetőzi a hibátlanra sikerült magyar szinkron. Remek élményben lesz részesek, ha jövő hónapban is velünk tartotok.





MARVEL

A GALAXIS ŐRZŐI

A **BOSSZUÁLLÓK** STÚDIÓJÁTÓL

A MARVEL STUDIOS BEMUTATJA JAMES GUNN FILMÉBEN "A GALAXIS ŐRZŐI" CHRIS PRATT ZOE SALDANA DAVE BAUTISTA LEE PACE MICHAEL ROOKER KAREN GILLAN DJIMON HONSOU

ÉS JOHN C. REILLY ÉS GLENN CLOSE MINNI NOVVA PRINCE ÉS BENICIO DEL TORO MINNI GYÖLÖDŐ SZERZŐKÉNT SARAH HALLEY FINN, C.S.A. SZERZŐKÉNT DAVE JORDAN, REN. TYLER BATES FEJLESZŐKÉNT CHARLIE WEN FEJLESZŐKÉNT RYAN MEINERDING FEJLESZŐKÉNT STEPHANE CERETTI JELETTÉNYKÉNT ALEXANDRA BYRNE
VÁZ. FRED RASKIN CRAIG WOOD, A.C.E. HUGHES WINBORNE, A.C.E. LÁNYVÁZMÉTEREKÉNT CHARLES WOOD FEJLESZŐKÉNT BEN DAVIS, B.S.C. FEJLESZŐKÉNT DAVID J. GRANT JONATHAN SCHWARTZ FEJLESZŐKÉNT NIK KORDA STAN LEE FEJLESZŐKÉNT VICTORIA ALONSO JEREMY LATCHAM FEJLESZŐKÉNT ALAN FINE FEJLESZŐKÉNT LOUIS D'ESPOSTO



KEVIN FEIGE, p.g.a.

AUGUSZTUS 14-TŐL A MOZIKBAN
3D-BEN ÉS IMAX 3D-BEN

Tizenkét éven
aluliak számára
nem ajánlott

12

hama®

THE SMART SOLUTION



URAGE

**IT'S TIME FOR
U TO RAGE!**

www.hama.hu