

TELJES
JÁTÉK

SINE MORA

MAGYAR SZINKRONNAL

STEAM™
STEAMEN
AKTIVÁLHATÓ
VÁLTOZAT



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2014/09

GameStar

15

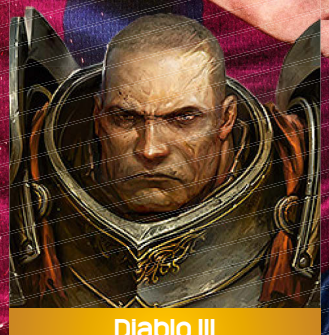
ÉVES A
GAMESTAR

EZ MÁR TÉNYLEG REÁLIS? A FIFA
IDÉN MAGASRA TESZI A LÉCET

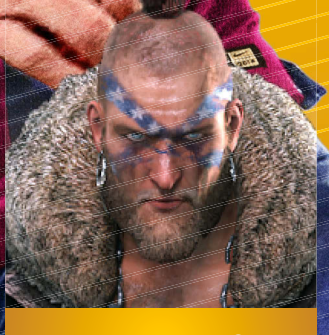
FIFA 15



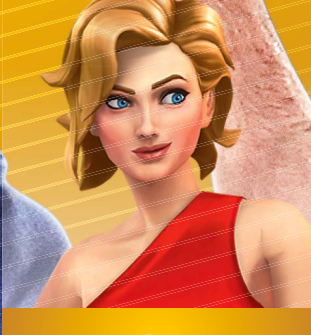
Destiny



Diablo III
Ultimate Evil Edition

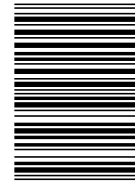


Dead Rising 3



The Sims 4

www.gamestar.hu
2014/09 1995 Ft



14009
9 771787 190209

IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Mocsy József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu

Szerkesztők:

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

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

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

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

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

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) zmadaras@gamestar.hu

Koleszár Anita (Kox) kox@gamestar.hu

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

Ledeczki József (Hunter) jledeczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmlnarj) 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 (Stóki) stokike@gmail.com

Szelezky Ádám (aDaM) aszelezky@gamestar.hu

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Epresuszdedlee) dvigh@gamestar.hu

Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.

1037 Budapest, Montevideo utca 9.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

Felelős kiadó:

Virágh Márton mviragh@gamestar.hu

Műszaki vezető:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:

iPress Center Hungary Kft.

Felelős vezető:

Lakatos Imre ügyvezető office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4310

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

hu

Médiaajánlatok: project029.com/mediaajanlat/

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

ÜGYNÖKSÉGI ÉRTÉKESÍTÉSI KÉPVISELET:



Y-SALES MEDIA / ADAPTIVE MEDIA

1066 Budapest, Nyugati tér 1. 8. emelet

E-mail: sales@ysales.hu

Tel.: +36 1 577 4056

Web: www.adaptivemedia.hu

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika

mbabinecz@gamestar.hu

A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők

terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügy-

félszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország

bármelyik postáján (információ: +36 80 444

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

hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap

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

tel: +36 1 477 6300).

A GameStar régebbi számai, és ajándék tárgyai

megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon

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

valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honla-

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

A GameStar megjelenik minden hónap harma-

dik péntekén.

GameStar 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 szer-

int gondozza, de nem vállalja azok visszaküldé-

sét, megőrzését. A GameStarban megjelenő va-

lamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban),

minden megjelent képet, táblázatot, aktíváló

kódot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos

terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználá-

suk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével tör-

ténhet. A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb kö-

rültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősé-

get nem vállal.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

SZIASZTOK!

Sokan panaszkodnak arra, hogy mennyire szomorú az ősz megérkezése. Jőma-

gam inkább lehetőséget és sok-sok kiváló játékot látok, melyek megtöltik az újságot az elkövetkezendő három hónapban. Ilyenkor kezdek el igazán lelkesedni, hiszen látom a megjelenési dátumokat, és az egyre szaporább információáradat meghozza a kedvem a játékhoz. Idén már szeptemberben megindult a nagy hajrá, az idei év egyik legjobban várt címe (*Destiny*) már a hónap elején beizította a szervereket. Annak rendje és módja szerint meg is néztük a játékot, daev két napon keresztül nyitott szemmel és kontrollrel a kezében szemlélkedett azon, hogy is maradhatott ki az életéből eddig az MMO-élmény. Most azonban bepótol mindent, gyanítom, nem látjuk öt egy ideig. Ugyanígy elvesztettük EndreMant, aki a *FIFA 15* tesztelésével tölti minden egyes szabad percét, ráadásul még a GameStar Plus szerkesztőjét is sikerült bevonnia. Beszél-nem kell velük, ez nem egy fenntartható állapot.

A múlt hónapban elindított GameStar Plus szolgáltatásunk kapott hideget és meleget, általánosságban azonban elmondható, hogy azok, akik kipróbálták, egyből megszerették. Fontos elmondani, hogy folya-



matosan fejlesztjük a rendszert az elkövetkezendő hónapokban; célunk az, hogy minél több tartalmat kapjatok minél kényelmesebben. Teljes játék fronton is sikerült nagyot alkotnunk, a hazai játékfejlesztés egyik legeredetibb játékát, a *Sine Morát* adjuk magyar szinkronnal. Mi imádtuk; az már más kérdés, hogy nehézsége miatt esélytelen volt, hogy végigtoljuk. Na majd most összeszedjük magunkat, és végigvisszük. Köszönjük, hogy minket választottatok, és ne felejtsetek el, októberben lesz a jubileumi számunk! Pontosan 15 évvel ezelőtt indult hódító útjára a GameStar magazin, reméljük, a következő 15 évben is velünk lesztek!

Mocsy

CÍMLAPSZTORI

» 54



576 KByte KIEMELT AJÁNLATOK

Éjféli
nyitvatartás
Október 2.,
Allee

MIDDLE-EARTH SHADOW OF MORDOR



Megjelenés:
október 3.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros.
Entertainment Inc. (s14)

ELŐRENDELŐI ÁRAK

PC

8 999 Ft

XBOX 360 | PS3

14 999 Ft

XBOX ONE | PS4

17 999 Ft

AJÁNDÉK
ELŐRENDELŐKNEK!

- Dark Ranger DLC
- Deadly Archer DLC
(konzolon csak az 576 kbyte-nál)
- Shadow of Mordor kulcstartó
(csak az 576 KByte-nál)
- Shadow of Mordor poszter

ELŐRENDELÉS

DAY ZERO EARLY ACCESS

Day Zero: november 3.



Megjelenés:
november 4.

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

ELŐRENDELŐI ÁRAK

PC

9 999 Ft

XBOX 360 | PS3

12 999 Ft

XBOX ONE | PS4

16 999 Ft

AJÁNDÉK
ELŐRENDELŐKNEK!

- Multiplayer tartalmak:
Bullet Brass Exoskeleton és EM1
Quantum energiafegyver.



Megjelenés:
november 13.

ASSASSIN'S CREED UNITY

ELŐRENDELŐI ÁRAK

ALAPKIADÁS

PC

11 999 Ft

XBOX ONE | PS4

17 999 Ft

BASTILLE EDITION

PC

15 999 Ft

XBOX ONE | PS4

24 999 Ft

NOTRE DAME

EDITION

PC

19 999 Ft

XBOX ONE | PS4

29 999 Ft

AJÁNDÉK
ELŐRENDELŐKNEK!

- Assassin's Creed Unity póló
- Ujj Guillotine
- Shooter Pack DLC
- Of Unite előrendelői DLC-k
- Assassin's Creed Unity poszter

Diablo III:
Ultimate
Evil Edition

XBOX 360 | PS3

8 999 Ft

XBOX ONE | PS4

12 999 Ft



World of Warcraft:
Warlords of
Draenor
Pre-purchase

ALAPKIADÁS

9 999 Ft

COLLECTORS EDITION

18 999 Ft



The Sims 4

ALAPKIADÁS

11 999 Ft

PREMIUM EDITION

14 999 Ft

COLLECTORS EDITION

18 999 Ft

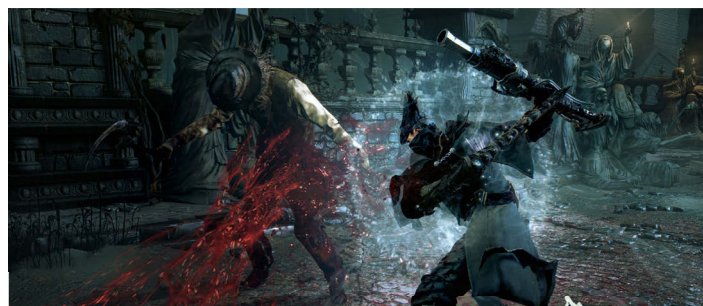


AKCIÓ!

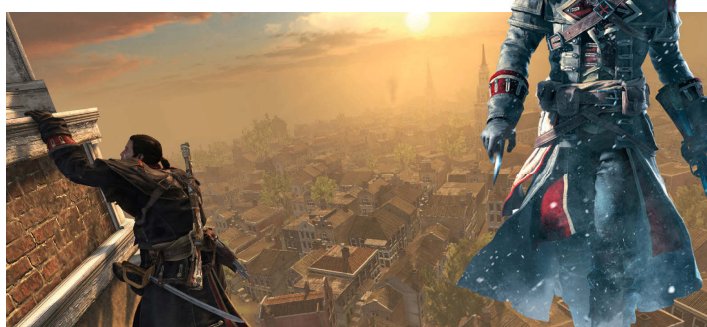
TARTALOM



CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE 20



BLOODBORNE 28



ASSASSIN'S CREED ROGUE 34



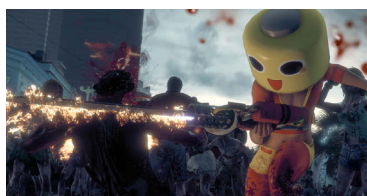
DESTINY 48



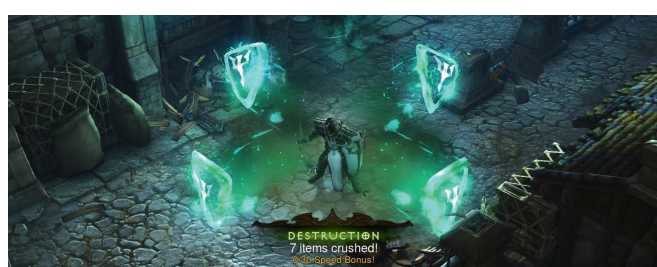
FIFA 15 54



THE SIMS 4 58



DEAD RISING 3
APOCALYPSE
EDITION 62



DIABLO III ULTIMATE EVIL EDITION 64



BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 20 CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
- 24 PILLARS OF ETERNITY
- 28 BLOODBORNE
- 32 DEAD ISLAND 2
- 34 ASSASSIN'S CREED ROGUE
- 38 THE EVIL WITHIN
- 40 MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR
- 42 ALIEN ISOLATION
- 44 LORDS OF THE FALLEN
- 46 SUNSET OVERDRIVE

TESZT

- 48 DESTINY
- 54 FIFA 15
- 58 THE SIMS 4
- 62 DEAD RISING 3 APOCALYPSE EDITION
- 64 DIABLO III ULTIMATE EVIL EDITION
- 66 LICHDOM: BATTLEMAGE
- 68 THE WALKING DEAD SEASON TWO - EPISODE 5: NO GOING BACK
- 69 MCDROID
- 70 HOHOKUM
- 72 INFAMOUS: FIRST LIGHT
- 74 KING'S BOUNTY: DARK SIDE
- 76 DARK SOULS II: CROWN OF THE OLD IRON KING
- 78 BIOSHOCK
- 78 STAR WARS: COMMANDER
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 82 HÍREK
- 84 MEGFIZETHETŐ LAPTOPOK
- 88 PIACTÉR
- 92 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

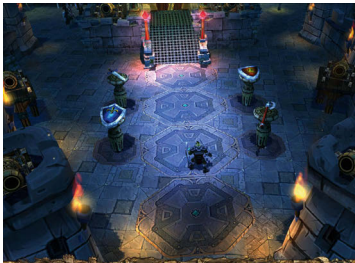
- 96 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA: A PEWDIEPIE JELENSÉG
- 100 LEVEGŐBE REPÜLT A NYERTES
- 102 NYÁRVÉGI REKORDDÖNTÖGETÉSEK
- 104 EGYSLÁGERES CÉGEK
- 106 SZABAD(A)JÁTÉK
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVRSZÁM



THE WALKING DEAD SEASON TWO - EPISODE 5: NO GOING BACK 68



INFAMOUS: FIRST LIGHT 72



KING'S BOUNTY: DARK SIDE 74



DARK SOULS II: CROWN OF THE OLD IRON KING 76



MEGFIZETHETŐ LAPTOPOK 84



LEVEGŐBE REPÜLT A NYERTES 100



TELJES JÁTÉK SINE MORA

A MAGYAR ILLETŐSÉGŰ DIGITAL REALITY STÚDIÓ HORIZONTÁLIS SHOOT 'EM UP JÁTÉKÁBAN NEM AZ A FŐ KÉRDÉS, TULÉLJÜK-E A KÜLDETÉSEKET, HANEM AZ, HOGY KÉPESEK VAGYUNK-E A RENDELKEZÉSÜNKRE ÁLLÓ IDŐ ALATT TELJESÍTENI AZ ADOTT PÁLYÁKAT.

Ebben különböző időmanipulációs technikák, valamint több mint ötvenféle

fegyverkombináció lesz segítségünkre. A japán Grasshopper Manufacture stúdióval közösen készített akció mókában történet és árkd mód is található, valamint a szereplők ékes magyar nyelven szólnak meg benne (értsd: van szinkron!), így tehát minden adott a színvonalas kikapcsolódáshoz.

A játék aktiválásához és telepítéséhez internet-hozzáférés és Steam-felhasználói fiók szükséges.

GAMESTAR PLUS TARTALOM

HOGYAN HASZNÁLD?

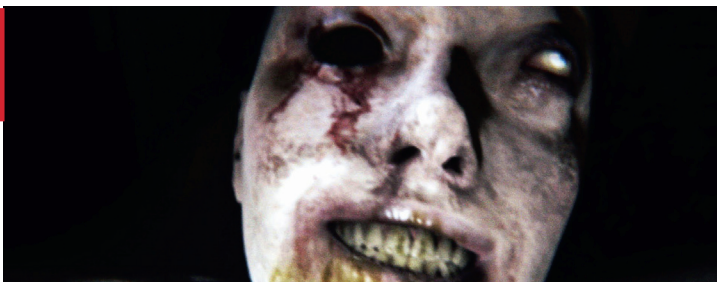
A bejelentkezés és a regisztráció nagyon egyszerű, mindössze egy ingyenes GameStar Online tagság kell hozzá. Ezután a gamestar.hu/gamestarplus aloldalon aktiválni kell a lap alján található egyedi kódot, és már élvezhetitek is az új felület előnyeit.

IMMÁR MÁSODIK ALKALOMMAL KÖSZÖNTHETÜNK BENNETEKET A GAMESTAR PLUS KEDVCSINÁLÓ OLDALÁN. Hogy miről is van szó pontosan? Augusztusban elbúcsúztunk DVD mellékletünkől, hogy egy sokkal korszerűbb és kényelmesebb felületen, a GameStar Pluson osszuk

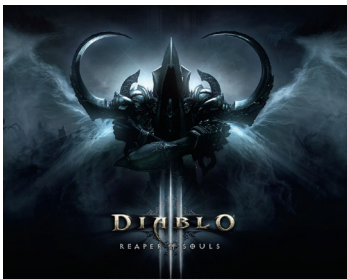
meg veletek ajándékainkat: teljes játékokat, exkluzív GameStar videotesztet, kerekasztal-beszélgetéseket és minden olyan videós anyagot, amit csak és kizárólag a GameStar magazin olvasói kaphatnak meg. Így sokkal könnyebb lesz a régi anyagok keresése és rendszerezése, valamint nekünk sem kell azon aggód-

ni, vajon felfér-e valami a mellékletre. Ti pedig egyre több exkluzív anyagot és extra akciót kaptok majd a GameStar Plus tagjaiként, és ehhez csak a magazin kell, semmi más. Ha problémátok vagy kérdésetek merülne fel, írjatok bátran a gsplus@gamestar.hu címre, igyekszünk rögtön válaszolni.

GSTV



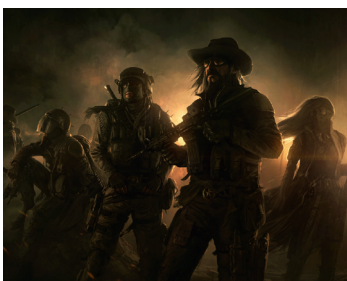
PT (SILENT HILLS INTERAKTÍV TEASER) - MÁSODIK RÉSZ



DIABLO III: ULTIMATE EVIL EDITION PS4



DEAD RISING 3 PC



WASTELAND 2



RENDAHGYÓ RALLY TESZT, AVAGY AKKOR ÉS MOST

TELJES JÁTÉK



SINE MORA

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják szeptember 15-től október 31-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassatok el az agnitum.hu/gamestar oldalra, és írjátok be az aktuális havi kódot. Ekkor egy újabb kódot kaptok; másolatot be a program indításakor megjelenő [Kulcs megadása] gombra kattintva. Probléma esetén: support@agnitum.hu. A kódokat a 114. oldalon találod.



ESET SMART SECURITY

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre, ezt a GameStar olvasóink az ESS programcsomag kínálja, ami egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ehhez mindössze annyit kell tennetek, hogy feltelepítitek az ESET oldalán található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogattok az eset.hu/gamestar címre. Itt szükségetek lesz a havi kódra, amivel szeptember 15-től október 31-ig használhatjátok a program licencét. A kódokat a 114. oldalon találod.



ESET MOBILE SECURITY

Az ESET Mobile Security gyors és megbízható védelmet kínál a vírusok, trójaiak és rootkitok ellen, alacsony rendszerterhelésének köszönhetően pedig nem lassítja le a készüléket. A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmet is ingyenesen használhatják egészen 2014. október 31-ig. A regisztrációhoz látogassatok el a pcworld.hu/esetmobile weboldalra, majd adjátok meg a szükséges adatokat: nevet, e-mail címet és az aktuális havi kódot. Probléma esetén a support@siccontact.hu címen kérhető segítség. A kódokat a 114. oldalon találod.

HÁTTÉRKÉPEK: Alien: Isolation, Assassin's Creed Rogue, Bloodborne, Dead Island 2, Middle-earth: Shadow of Mordor, Pillars of Eternity

MAGYARÍTÁSOK: Murdered: Soul Suspect, South Park: The Stick of Truth, The Bureau: XCOM Declassified, Valiant Hearts: The Great War

HASZNOS PROGRAMCSOMAG: Acrobat Reader, BSPlayer, CDisplayEx, DirectX, Gimp, GoogleTalk, Steam, TeamSpeak3, TotalCommander, VLC Media Player

ÚJDONSÁG

MEET THE TEAM

A virtuális vagy az igazi foci a te sportod? Miért?



MOCSY

VÁLASZ: Vidéki gyerek vagyok, ott a 80-as években az egyetlen szórakozási lehetőség az utcai foci volt. Ki is vettem a részem belőle rendszeren, számos törött szemüveg jelezte, hogy komolyan vettem a játékot. A FIFA viszont egy percre sem képes lekötni, bennem lehet a hiba.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
Far Cry 4



CHAVALIER

VÁLASZ: FIFA-ban világ életemben favágó voltam, ellenben fociban akadt néhány jó pillanatom igazolt játékosként is. A szerelem akkor kezdődött, amikor ötévesen apám meccsén a kispadról berohantam a gyepre, azt a pattogó izét követve, és fejfel szereltem a rivális Kakasd játékosát. Fáj.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
Halo: The Master Chief Collection, Dragon Age: Inquisition



MAZUR

VÁLASZ: Nem különösebben szeretem a focit, de ha már mindenképp muszáj választani, akkor legyen inkább az igazi. Talán csak azért, mert már ezer éve nem fociztam (ami meg is látszik rajtam).

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
Fantasia: Music Evolved (nem vicc)



HP

VÁLASZ: Ha bármilyen szinten kapcsolatba kell kerülnöm a labdarúgással, akkor az legyen FIFA. Abban is béna vagyok, de ott nem fáj, ha felrúgnak. És talán én vagyok az egyetlen magyar ember, aki nyíltan vállalja, hogy valójában nem ért a focihoz.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
Alien: Isolation, The Evil Within



DAEV

VÁLASZ: Miután végigfociztam a gyerekkoromat, elég kellemetlen bevallani, hogy egy éve először a Destiny Tower-jében rúgtam bele labdába. Ne nézzetek rám!

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
Assassin's Creed Unity



DUDU

VÁLASZ: Mindkettő, mivel nagyon szeretek focizni, sőt, még talán megy is, de nehéz összehozni olyan alkalmakat, amikor mindenki ráér: A FIFA-ra viszont elég két ember is, ami sokkal könnyebben kivitelezhető.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
Alien: Isolation, Assassin's Creed Unity, Project CARS



ENDREMAN

VÁLASZ: Talán ma már tényleg senki sem hiszi el rólam, de én is voltam igazolt játékos. Kőkemény három évig igyekeztem hátrítani az ellenfelek lövéseit a BLSZ-bajnokságban, nagypályán. Szóval az igazi és a FIFA sorozat is bőven része volt, ma már nyilván az utóbbi van fölényben. Mindkettőt nagyra becsülöm.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
Alien Isolation



PACA

VÁLASZ: Életemet meghatározó trauma volt, amikor általános iskolában, kisteremben kapusként kiszaladtam félpályáig, majd luftot rúgtam, és néztem, ahogy a labda begurul mögöttem 0,5 km/h-s sebességgel az egyszer fél méteres kapuba. Azóta csak a FIFA.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
Forza Horizon 2, Far Cry 4



EPRESPUSZEDLEE

VÁLASZ: Nagyon régen rúgtam a bőrt, talán még a sulis udvarán, eléggé ügyetlenül. A virtuális fociban sem brilliroztam soha, de a FIFA Street izére anno nagyon rákaptam.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
Fable Anniversary (nosztalgia)



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Az utóbbi években annyira elprimadonnásodott a foci, hogy totálisan megvetem az igazit és a virtuálisat is. Már a vébét is csak megszokásból néztem. Amerikai futball? Na, az igen!

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
Assassin's Creed Unity



GYU

VÁLASZ: Erre most azt válaszolhatnám, hogy „az amerikai foci”. Azonban ha a futballsportból indulunk ki, jelenleg ezt preferálom, mert teltkarcsúságom okán nem is nagyon tudnék a valóságban a labda után futni. Egyébként az igazi, dél-amerikai támadó focit preferálom, hajrá Kolumbia, hajrá Millionaries!

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
Elite: Dangerous és/vagy Star Citizen



SOPHIASO

VÁLASZ: Általános iskolában kapus voltam tesi órán, a futball iránti szeretetemet pedig valahol ott is hagytam a kapuban (pedig jó kapus voltam, szerintem). A vébékét szoktam nézni, néha fíázom egyet, de mondjuk úgy, hogy nem jellemző.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
Dragon Age: Inquisition, Dreamfall Chapters



STÖKI

VÁLASZ: Az igazi, de csak eb és vb idején, mert én amúgy kosárlabdapárti vagyok. A virtuális foci, az olyan, mint fejben lefeküdni Angelina Jolie-val: lehet, hogy felszabadul az endorfin, de mégis hiányzik az igazi bőr.

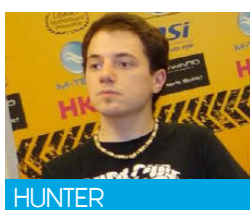
MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
Costume Quest 2



RG

VÁLASZ: Az igazi focin elalszom, a virtuális meg évente csak egyszer érdekel, mégpedig a táborban, ahol Chavával Mortal FIFA meccset játszunk, de idén nem jött, szóval mindegy is.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
Ha ősz, akkor Mafia 3.



HUNTER

VÁLASZ: Sosem voltam jó sem a virtuális gyepen, sem a valódin, de a focipályán legalább elbőhöködünk a haverokkal minden nyáron. Persze inkább csak a lelkesedés viszi előre a játékot, és az örök remény, hogy aznap nem rúgjuk szét valaki bokáját. Sosem jött össze.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
A szezon végét várom, hogy belemérülhessek a Destinybe.



GÓCZA

VÁLASZ: Tíz éves labdarúgó pályafutásom után csak azt tudom mondani, hogy az igazi foci az én sportom. A virtuálisnál, legyen akármilyen okos is a mesterséges intelligencia, számomra hiányoznak a hús-vér játékosok valódi reakciói és gondolkodása. Kévsz jobb dolog van annál, mint a grundon rúgni a bőrt.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB AZ ÖSSZEL?
Assassin's Creed Unity

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



GAMESTAR PLUSRA REAGÁLÓS, CSODÁS ŐSZT MINDENKINEKI

Ez már a második számunk, amiben nincs DVD. Ki hitte, hogy ezt is megérhetjük? Emlékszem még, amikor az első ilyen számot csináltuk, olyan távolinak tűnik. Rohan az idő. Mark Bedau mondotta egyszer, hogy: „Változások mindig lesznek, nekünk pedig a következő lehetőségeink vannak: vagy megpróbálunk konstruktív módon részt venni benne, vagy igyekszünk meggátolni a bekövetkezését, vagy egyszerűen nem veszünk róla tudomást. Szerintem a megakadályozására törekedni teljesen hiábavaló, a figyelmen kívül hagyása pedig felelőtlennek tűnik.” Pont időszerűnek érzem ezt a bölcselést, és mivel alapvetően szeretnék mások szavait kimásolva a netről karakterszámra fizetést kapni nevelő, segítő szándékkal a Drága Olvasó felé fordulni. (Így, nagy betűkkel, bár tudom, hogy a modorosság csúcsa ez, de mit is várhatnánk egy olyan írótól, aki idézeteket puffogat az Aréna elején?)



„Nem az számít, hogy
mit veszítettél,
hanem hogy felfázol
a rohadt vonatsínen ülve.”
(Mocsáry József)

És tessék, még egy. Szóval ez a rovat most az elengedésről szól. Van, akinek könnyebben, van, akinek nehezebben megy ez. Teljesen érthető. Szóval előre leszögezem, nem akarok senkit megbántani, csupa arany az én szívem, de most igenis sok véleményre fogok így-úgy reagálni. A szerkesztési elv pedig meglehetősen egyszerű. Itt az első oldalpáron azokat a reakciókat szedtük össze (nemcsak levelek, hanem kommentek is kerültek a szórásba), amelyek a maguk kritikus vagy éppen nem annyira összeszedett módján negatívan reagálnak a GameStar Plus eljövételére, majd lapozva a kedves olvasó olyan írásokat olvashat, amelyek nyitott szívvel, elfogadóan, megértően fogadják a változást. És igen, még olyan is akad közöttük, akinek nem olyan kényelmes, de mégis. Na, lássuk, mit ihletett a GS Plus eljövetele!

NEM CSAK A HÚSZÉVESEKÉ...

Kedves GameStar ügyeletes!

Ez a legszebb megszólítás, amit eddig kaptam.

A digitális tartalmakról...

Mint ügyeletes, állok rendelkezésre.

Mindenki nagyon jó véleménnyel van arról, hogy de jó, nincs többet környezetszennyező korong, helyette Steam-kód. Nekem már kéne a szemránckrém, ezért tovább tudom gondolni, hogy egy dologban biztosan miért nem jó. A zenében is elterjedt a letölthető album dolog, nekem már ott sem tetszett. Megveszem az albumot, és letölthetem, de nem tudom berakni a hifibe, csak ha kiírom, azt meg vagy olvassa a hifi, vagy nem.

Hát ezek a kiírás veszélyei.

Van nekem egy 1989-es kiadású CD-m, elég nehéz, tán még arany is van a műanyagban, és még mindig tudom hallgatni. Talán az unokáim is fogják, ha lesznek. De mi a biztosíték, hogy lesz még iTunes store tíz év múlva is?

A fizikai hordozó romlására azért tennék némi pénzt, és persze az Apple örök életében sem vagyok biztos. De ha most, ebben a pillanatban azt kérdezed, hogy egy 25 éves adathordozó vagy egy 75 876 milliárd dolláros készpénztartalékkal rendelkező vállalat-e az időtálló megoldás, akkor lehet, hogy ellened fogadnék. Szerintem csak olyan világban nem lesz már iTunes, ahol a CD-t sem lehet lejátszani.

Játékoknál mi a biztosíték, hogy a kifizetett játékomból fel tudom telepíteni a Steamről tíz év múlva is? Lesz még Steam?

És a DVD meddig fog működni?

Meddig lesz patchelhető? Meddig követi majd az új hardverek, operációs rendszerek igényeit? Meddig van rá garanciád?

Míg a DVD „örök”, és ha elvonulok remétnék (tehát nem lesz unokám, így nem is kéne száz évre tervezni a játék- és zenegyűjteményem), vihetem magammal a lemezeim, net nélkül is felrakhatom a régi játékaimat az erdőben.

Akár a fára is.

Meg hamar be is telik a külső merevlemez játékokkal, zenékkal, a polcon meg ott van kézzel foghatóan.

Igen, ezt mondjuk én is abszolút megértem, mivel nagy gyűjtő vagyok. Imádom a DVD-ket és a dobozos játékokat, de a polc is megte-

lik, a lemez is elavul, a technológia is elöregedik. Semmit nem veszünk örökre. Béreljük a mókát folyamatosan megújuló formában.

Erről nem nagyon van szó, vajon miért? Csak én tervezek hosszú évekre? Vagy ebben a korban már csak kevesen gondolkodnak így, abban a korban, mikor két ember között az örökre együtt maradunk kijelentés is csak két évre szól?

Nem megy, nem bírom tovább, ide is kell valami idézetet tennem. Moldova György szerint mindig „valami új tulajdonságnak kell megjelennie az emberben. Az érzés a változások jutalma, hosszú egyformaságban még a legerősebb érzés is elpusztul”. A mulandóság nem hátrány, és nem rekedhetünk meg egy ponton csak azért, mert félünk attól, hogy változtassunk. Ettől még el fog múlni ez is, ahogy a DVD is.

De nem kötözködök, mert sejtem, hogy komoly egyszerűsödéssel jár a dolog, csak mégis... elég pesszimista vagyok, hogy ne számítsak a digitális tartalmak elérhetőségére a halálomig, ezért nem is lelkelek, hogy de jó, hogy ez a jövő. A legjobbakat! (avar)

Neked is a legjobbakat, és remélem, hogy azért velünk maradsz minden félelmed ellenére. És nem azért, mert a maradandót kínáljuk neked, hanem azért, mert éppen ezt a pillanatot tesszük jobbat. Ezen vagyunk, hidd el.

DE MIÉRT NEM KÉRDEZTETEK?

Néhány észrevétel/tapasztalat az augusztusi GS-sel kapcsolatban, ugyanis már megvan az e havi is.

Vagyis az augusztusi.

Először is a DVD dolog. Megnéztem, a teljes játék 5,5-6 GB, így tehát ez esetben miért ne fért volna rá egy olyan DVD-re, amelyet adni szoktatok? Lazán ráfért volna, és mellé még elfért volna például pár program, meg két-három GSTV.

Igen, de például a The Incredible Adventures of Van Helsing meg nem fért fel, hogy egy példát mondjak. Meg hát most már nem is kell ezt számolgatnunk, szerencsére.

Szóval ez egy kamu duma, hogy sokkal többet adtok a DVD megszűnése miatt, a GSTV-videók is úgy vannak, hogy YouTube-on kell nézni őket, ami kimonodottan zavart, mivel totál online-ba



ment át ez a dolog is, net nélkül már GSTV-t nézni se tudnék.

Egy síma plug-innel egyébként ezek a videók is letölthetők, de ezt az indokot azért el tudom fogadni.

Raadásul csak 720p-ben vannak, emlékeim szerint jobb kép szokott lenni az elmúlt időszakban ezeken a GSTV-vidéokon, na de mindegy.

Nem, a videók pontosan ugyanilyenek voltak, maximum az lehet, hogy a YouTube tömörít néha kicsit furán.

Nem értem, mi ez a hatalmas ragaszkodás ahhoz, hogy mindenáron a neten kelljen megnézni őket, azt hittem, úgy lesz majd, hogy leszedhetem őket MP4-ben vagy valami, de nem, mert neten kell nézni, külön programmal tudnám legfeljebb leszedni. Demó abszolút nincs, pedig ha jól tudom, ezentúl nincsenek korlátok, a háttérképek mindegyike pedig 16:9-es, eddig voltak 4:3-as felbontású képek is, már ezek közül sem lehet választani.

Ha ez hiányzik, akkor talán lehet Duduval egyezkedni, hogy rakjon fel párat. Szólok neki.

És nem az van, hogy mindenbe be-

le akarok kötni, csak gyorsan feltűnik minden. A DVD dolgot pedig úgy állította be a GS, mintha valami totál ellenséges dolog lenne a DVD, ami csak megnehezíti az emberek életét, és egyébként is nagyon környezetszennyező. De miért, ha így nézzük, az újság nem az?

A miénk nem. Viccelek. Tök jogos, nem az az elsődleges szempont, de nekünk akkor is fontos volt, hogy ennyivel is kevesebb. Mi helyesnek érezzük ezt a döntést, mert szabad kezet ad sok tekintetben, nem vagyunk idő- és térbeli keretek közé szorítva (például egy DVD-leadás esetében rengeteg para volt mindig, erről RG és Dudu is tudna mit mesélni, mert hát ugye a gyártással minden végleges, ami felkerül, az úgy marad, ahogy felkerült). Minden felvetésed jogos, de ez a szabadság nagyon sokat segít nekünk a munkában, és így nektek is a végeredmény élvezetében. Még akkor is, ha el kell fogadnom, hogy nem mindenkinek előnyös ez a forma, én azt látom, hogy ennek van így jövője.

Ez csak ilyen marketingszöveg, hogy nekünk fényekkel jobb lesz ezzel az átállással, tényleg meg lehetett volna azért kérdezni, hogy mit szólnánk ehhez. Ti ezt a dolgot megbeszéltétek önmagatokkal meg egymás között, és csak utólag kérdeztétek a mi (olvasók) véleményét.

Igen, ebben igazad van. De ha mindenki előre kérdez, sosem lép előre soha senki. Mert mindig lesznek olyanok, akiknek nem tetszik ez vagy az. Nekünk azt kell szem előtt tartani, hogy a lehető leghatékonyabban a lehető legtöbbet adhassuk. Ezt nem lehet szavaztatni, az eredmények majd magukért beszélnek. Véleménye mindenkinek van, neked is, nekem is. Nekünk vannak szakmai és kiadói szempontjaink is, az olvasónak is vannak saját technikai szempontjai (sávszélességpara, kötődés a fizikai hordozóhoz stb.). Nem léptük volna meg ezt, ha nem hinnénk benne, ha nem

az, tehát kár is lenne), de annyit azért hozzátennék, hogy maga a tartalom nem változott, csak a forma, ráadásul pedig a kifogsolt rész mindig is a magazin térítésmentes ajándéka volt. Nem vettünk el semmi lényegeset, maximum kicsit nehezebb lett most hirtelen egy folyamat, ami már elkerülhetetlen. Egyre több olyan játék van, ami nem fér el, egyre többször kellett nekünk is a fejünket vakarni, hogyan legyen megoldva. Tehát valahogy mindenkinek töltenie kell, akár van DVD, akár nincs. Teljes játék lesz, extra tartalom lesz, ebben biztosak lehettek.

Régen néha két DVD-t is adtak a magazinhoz, szerintem egy évben egy-két alkalommal most sem lett volna az olyan nagy dolog, ha már egy DVD-n esetleg valamelyik teljes játék nem fér el.

Ez sajnos nem ilyen egyszerű. A játékok beszerzése sem olcsó mu-

” C'EST LA VIE, AHOGY A MŰVELT ANGOL MONDANÁ, HA MEGTANULNA FRANCIÁUL

érezniük volna elérkezettnek az idejét, és szerencsére a számok eddig azt mutatják, jól döntötünk. Ezt majd fél év múlva újra tárgyaljuk.

Másrészt pedig teljesen megértem azokat, akik előfizetők, és így szerződésszegéssel vádolnak titeket, azokat szintén megértem, akiknek egy-két megás netük van, én is olyannal kezdtem anno, jól tudom, milyen lassú. **Én is így kezdtem, sőt, nekem volt olyan, hogy az 1 megás net volt a gyors, a nagy fejlődés. Más világ volt persze, és megértem azt, aki emiatt anyázik. Most jogászkodásba nem mennék bele (bár sok jogászt ismerek, én nem vagyok**

ltság, és mivel steames (vagy más online aktíválható) kódokat szerzünk, lévén ez egyre komolyabb igény volt részletekről, nem áll módunkban a tartalmat tetszés szerint darabolni, mivel a Valve szerződésében történik az aktiválás.

Bizony egyáltalán nem tartom kizártnak, hogy ezzel a lépéssel el fogtok veszíteni pár olvasót, de ez majd úgyis kiderül hamarosan.

(Ricsi_Gamer)

Így van, és nagyon remélem, hogy téged nem veszítünk el. Köszönjük az észrevételeket, remélem, tudtam érdemben válaszolni rájuk itt legalább.

NETES KOMMENTEK

Nem azért hülye az aki vesz gamestart, mert hogy offline, hanem azért hülye, mert vagy nem ismeri fel, vagy nem világosították fel arról, hogy azok ott nem írnak cikket, csak másolnak a német anyacégtől, és nem kritikát írnak, ahogy régen volt ez, hanem kiadó által fizetett reklámot. Tehát azok a gerinctelen férgek, munkát nem végeznek, és a hülyék meg boldogan fizetnek nekik, a

semmiért. Még jó, hogy sokszor ez is felkerül torrentre.

Azzal vagyunk gondban, hogy kikeressük, mit is írt a német GameStar erre válaszként. Nem egészen értjük, mert olyan szavak vannak benne, hogy Evolutionsbremse, meg Rechtschreibüberprüfungsprgrammbenutzer vagy Hackfresse. Mindegy, bemásoljuk, nehogy már dolgozni kelljen.

Én például akkor venném meg szívesebben a GameStart, ha kibújnának a Microsoft s*ggéből. Persze lehet, akkor lap sem volna.

Egy olvasói kék halál szemtanúi lehetünk most éppen. Ezzel szemben a valóság az: nincs s*gg, van lap. A GameStar még létezik?

Nem.

Nem tudom, kinek bökte a DVD az oldalát, hogy el kellett hagyni, de nagy hülye ötlet volt. Mi jön még, az újságot is PDF-ben fogom olvasni? **Éppenséggel ezt is megtetheted,**

van digitális előfizetés, és ahhoz is jár a GS Plus-kód. Bámulatos, hol tart már a technika.

Az a baj bárhogy is nézzük ez a GameStartól egy burkolt áremelés, semmi több.

Ilyen kommentbe többször belefutottam. Hét éven keresztül nem emelkedett az újság ára, de az előállítási költsége igen. Ez burkolt árcsökkentés volt. Senki nem háborgott miatta. Szóval értem én, de azért nézzük már a dolgok másik oldalát is néha.

NETES KOMMENTEK

Nem értem a problémákat és az áron rugózást. Az egész magazin megvehető digitálisan, kóddal 1500-ért jó ideje (kód nélkül 1000,-). Mondjuk lehet, kicsi házámban kellett volna egy kis átmeneti időszak, amíg párhuzamosan kapható a lemezes és a kódos változat, mert ugye messze van még Európa...

Ebbe mindig szomorú belegondolni, igen. De a nagy lépéseket nem lehet átmeneti időszakkal megtenni.

Én is már csak a Windows telepítésekor használok a DVD-t. Ill. néhány régebbi játékhoz kell. De volt, hogy majd' két évig hozzá sem nyúltam, és mikor fel akartam írni egy lemezt, akkor ugrott be, hogy a legutóbbi használat idején észrevettem, hogy bedöglött, csak azóta sem cseréltem ki. Az írható DVD-kupacot is vagy 5 éve vettem, és az 50 daraból még van vagy 10. Egyszerűen kiment a divatból a DVD is, mint anno a floppy. **Én tényleg siratom a filmes DVD-gyűjteményemet. Nem kevés pénz**

zem van benne, és amikor jött a Blu-ray, kicsit elbögtem magam. Most meg már felhőben van minden. A pucér celebek ajánlásával. A DVD nem fog hiányozni, ha a tartalmához ezután is hozzáférék, csak az újság maradjon meg papírból! A wc-re nem tudom kivinni a gépemet. **Mindig ott leszünk veled, a legnehezebb pillanatokban is, ígérjük.** Lol, elég röhejes ez a pár síró komment... az új gépembe már lemezelvasó sem került, ne mondja nekem senki, hogy ez olyan óriási érvágás, hogy nincs többé DVD, amit a postás széttör, vagy ami pár év után megromlik.

Nem tudok olyan formátumot elképzelni, amit a postás ne tudna megrongálni egyébként, de most csak elkalandoztam.

Bárki bármit is kritizáljon ezen az ötleten, szerintem baromira itt volt az ideje. Annyira egyértelműen jó megoldás, hogy hihetetlennek tűnik, hogy csak most vezették be. Pedig a cikk elolvasása előtt eszembe nem jutott volna. Grat, csak így tovább!

Tiszta szerencse, hogy nekünk már a bemutatkozó cikk megírása előtt eszünkbe jutott. De örülünk, hogy tetszik az ötlet, köszí, hogy velünk vagy!

EGY LEVÉL MINDENKINEK

Sziasztok! Közel sem játszok már annyit, mint korábban, így lassan egy éve leszoktam a magazinról is, de ez nem a ti hibátok, a minőség kifogástalan.

Köszönjük, mégis szeretnénk, ha visszatérné. Látod, most itt van a leveled a magazinban, hát hol máshol kapsz ilyet?

A GS Plus miatt viszont most megvettem a lapot, kíváncsi voltam, hogyan működik a rendszer. Őszintén szólva eddig nem találok hibát, minden megy szépen, és ez a megoldás valóban lehetővé teszi, hogy több tartalmat kapjunk. Bevallom, engem nem érdekel, hogy a GS ezen mennyit spórol, számomra ez nem áldozat, hanem egy sokkal, de sokkal kényelmesebb és biztonságosabb megoldás, mint a lemezes melléklet.

Ennek örülünk. Az összes spórolt pénzünkől most veszünk is egy pezsgőt, kibontjuk ennek öröme.

Ha ezen felül még spórolnak is kicsit, akkor annak csak örülök.

Majd ha visszavisszük az üres üveget.

Nem értem, miért kéne árcsökkentés, ha egyszer nem kapunk kevesebbet, csak más módon jut el hozzánk az extra tartalom, ami még a jövőben több is lesz, mint korábban. Nem nyalom a

s*ggüket, nekem nem tetszett, amikor ennyire teret nyert a konzol az újságban, nem tetszett, amikor kevesebb lett az oldalszám, voltak dizájnbeli kritikáim is, és ezeknek hangot is adtam még a régi fórumon.

Most magázódunk, vagy már nem hozzánk beszélés. De még itt vagyok, hahó!

De ez a megoldás modernebb, és több tartalommal kecsegtet, mindenképpen előrelépés. A gyenge neteseknek: lassan kevesebben lesztek, mint azok, akik modern konfigot, új laptopot használnak, és azokban már nincs DVD-meghajtó. Lassan több vevőt buknának a DVD megtartásával, mint az elhagyásával. Elhiszem, hogy sz*r lehet olyan helyen élni, ahol nincs értelmes net, de mindenkinek nem lehet megfelelni. És ez a GS szempontjából még a kisebbik rossz lépés.

Hát itt most aztán mindenkihez lett szólva. Nehéz követnem, de csak összerakjuk a végére. Mindenestre a nagy részével egyetértek, köszönjük a megerősítést. Akárki nek is mondtad.

Ennyi lenne a véleményem, ha már nem is vagyok rendszeres olvasó, azért még GS FOREVER! (F.B.)

Akkor lesz főleg FOREVER, ha te is velünk maradsz, várunk vissza szeretettel.

OTTHON NINCS NET, DE AZÉRT...

Üdvözltem!

Viszont!

Bevallom, a szokottnál nagyobb izgalommal bontottam ki az aktuális számot – hiszen az előző szám kézhezvétele után, életemben először, írtam a levelező rovatnak –, nem tiltoltam abban reménykedve, hogy kellemes meglepetés ér. Meglepetés az volt, mikor gyakorlott mozdulatokkal a DVD-t kerestem, és nem leltem sehohol.

Meglepetés!

Ekkor még nem sejtettem, hogy ez normális, gondoltam, bizonyára bekerültem az Arénába, és ezért kompetenzálként a többiek felé, nekem nem jár DVD. C'est la Vie, ahogy a művelt angol mondaná, ha megtanulna franciául. Nos, nem így történt, mármint nem kerültem be, de eltekintek a hoszszadalmas lamentálástól, mert sokkal érdekesebb téma a DVD megszűnése.

Igen, nagyon sajnálom, a táborozók tehetnek mindentről, minden elcsúszott, tördelem kezeimet. Se DVD, se Aréna, hová jut így a világ. Pedig

egyébként tök jó levelet írtál, lehet, hogy kivonatolom.

Egyik szemem sír, a másik viszket. **Szóval Nexus első levelében felvágott egy kicsit, hogy milyen szépen fog. Erre féltékeny lettem, mert én meg csak kerekedek, a strandon már vizes lepedőkkel takargattak az állatvédők, és vissza akartak lökni a tengerbe. Kiderült, hogy öt éve velünk van, ami egyébként nagyon király dolog, és Gyúnak ennek ellenére nem is írt, de most nekem bezzeg. Erre én pofátlan bunkó (ezt én teszem hozzá, mert furdal a lelkiismeret) be sem tettem. Tessék, ez a vége. Pedig ilyen mondatok voltak benne, hogy „Mocsyt olyan régről olvasom, hogy az már PC Guru”. Zseni.**

Jó, tény, ami tény, nem is emlékszem már, mikor helyeztem be utoljára GameStar DVD-t a gépembe, lehet, hogy idén még nem is, ugyanakkor a teljes elonline-osodás (de szép szó) rémülettel tölti el a szívemet.

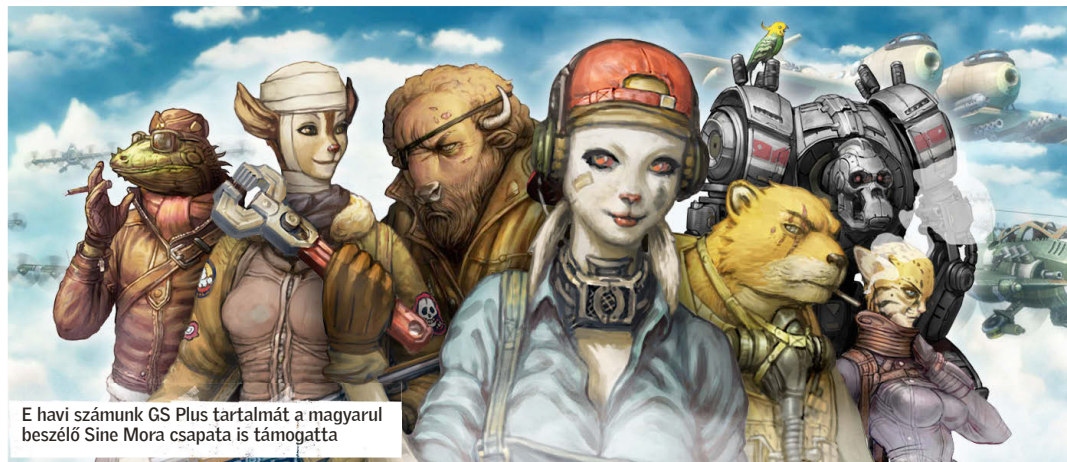
Most tényleg, Vanda! Hogy kell írni azt, hogy „el-online-osodás”?

(Úgy, ahogy javítottam neki ügyesen: elonline-osodás. Tudom, bután néz ki, de a néma e-végződés miatt muszáj kötőjelezni, az „el” igekötő pedig tapad az igére, akkor is, ha az idegen szó. Ha beépül a magyar szókincsbe, így néz majd ki: elonlájnosodás – V.)

Hisz nekem még csak internetem sincs otthon, mi lesz így velem?

Ó, jaj.

Nem véletlen ez a félelem, mert bár a dolgok nagy részét le tudom tölteni a munkahelyem hitvány internet-sebességét használva, az *Assasin's Creed II*-t a mai napig nem tudtam kipróbálni, hiába küldték el nekem szépen a lapba csomagolva, mert folyamatosan online kapcsolatot igényel, az meg nekem otthon nincs. De, lenne rá pénzem, és nem, nem vagyok amis. El tudnám magyarázni, de valószínűleg senkit sem érdekel, úgyhogy haladjunk.



E havi számunk GS Plus tartalmát a magyarul beszélő Sine Mora csapata is támogatta



„Oké, álljunk meg egy kicsit... Neked tényleg nincs otthon neted?”

Most ez ciki, de engem tényleg ez kezdett el most érdekelni a legjobban.

Mert a lényeg az – hogy megemlítssem azért –, hogy bizony vannak még olyanok, csillogó szemű, őszinte szívű gyermekei az anyaföldnek, akik nincsenek Neo-szerűen agyi szinten hozzákötve a Mátrixhoz, így ha a jövőben mérlegeltek, hogy ez avagy az a játék kerüljön beszerzésre, egy kósza fél gondolatig jusson eszetekbe az a szempont is.

Igen, ezt többen is felvetették, de a helyzet az, hogy netes kapcsolat nélkül egyre nehezebb lesz a játék,

változtatnék (mennyiségileg, ha már ez volt az egyik oka a DVD ledarálásának), bár tudom, hogy ez még csak az első eresztés volt. Talán a Mélyvízbe elférne több program, mint régebben, képnézegető/videolejátszó progik, ilyenek. Sok embert ismerek, akik nem túl tájékozottak a netes keresésben, így nekik nagy segítség lehet. Vagy akár ingyenes freeware játékok is mehetnének bele. **(Ö.A.)**

Köszönjük a tippeket, igyekszünk majd minél több érdekességet összegobogárszni, hogy a GS Plus kí-

rendszernek a legnagyobb győztese, de majd később, ha gépcsere lesz, meg mondjuk 10 MB-os net, úgy már egész más lesz a helyzet.

A végtelenbe, és tovább!

Összegezve, a döntés egyértelműen üdvözlendő, bár én mint régi típusú PC-s játékos, azt vallom, hogy nem veheti fel semmi a versenyt azzal, hogy ha felnézel a polcra, ott van az eredeti dobozos játék, amibe akár mikor bele-nézhetesz, ha épp nosztalgálni akarsz, és persze akár mikor fel is installálhatod a gépedre, mert ott van, megteheted.

Egy darabig.

Egy Steam-fiók 500 játékkal szintén óriási érdem, de nem ugyanaz, mint mondjuk 500 dobozos játék (hát még ha van egy-két minőségi Collector's Edition is), arról nem beszélve, hogy azt még ha nehezen is, de elméletileg egy ügyes hacker el tudja lopni, na ilyen veszély otthon nincs, hacsak nem törnek be hozzád. **(Zs.G.)**

Mindig, mindenre van esély, de bízzunk abban, hogy a GS Plus kényelme minél többeteknek jelent majd megnyugvást. Még akkor is, ha a polcon így másnak jut majd hely. A GameStar helye egyébként is a szívekben van (sóhaj, párás tekintet, ölelés).

MI TARTOTT EDDIG?

Helló GS!

Helló olvasó!

Nézzétek el nekem, ha csapongok, hosszú napom volt, kemény az egyetemi élet és a munka együtt.

Fiatal vagy, és kell a pénz. Ismerjük. Van egy könnyebb út is, de az később mindig visszaüt.

Szóval megvettem az első DVD-mentesített GS számot, hogy lássátok, rátok költöm el a nehezen megkeresett pénzemet.

Nem tudunk elég hálásak lenni ezért.

Korábban már olvastam a GSO-n, hogy elhagyjátok a lemezes mellékletet, és digitálisan kapunk minden tartalmat, aztán olvasni kezdtem a kommenteket, és már majdnem elhittem, hogy ez nem is jó ötlet. Páran úgy felkapták a vizet, hogy döbbenet olvas-tam soraikat. Nem fért a fejembe, miért úgy állnak páran ehhez a dologhoz, mintha kitépték volna a szívüket. Persze értettem, ami le volt írva érvként, hogy szép a doboz, meg lassú a net, de azért ez kicsit olyan felfújott lufi, nem? Volt, aki azt írta, hogy a letölthető játékok az fizetős warez; leestem a székről a röhögéstől.

Igen, rá én is emlékszem, ott elfogyott az értelmes érveim nekem is. Ezzel együtt, gondolom, azt akarta mondani, hogy neki az az igazi játék, amit kézzel foghat. Ténylegesen, dobozban. Ezt megértem, de szerintem a magazinnak nem ezt kell kínálnia. Böven van még a dobozos játékokban szufla, érdemes is megvenni őket, de szerintem a GameStar melléklete inkább legyen több és színesebb, és ne kösse fizikai korlát. Ettől még ugyanúgy gyűjthető.

Én nekem semmi bajom nem volt a megoldással, csak azt nem értettem, hogy ha van egy GS Plus rendszer, akkor miért van két kód az újságban? Eltartott egy ideig, amíg megértettem, hogy az egyikkel tudok belépni, de akkor már nem is kellett a másik.

Igen, itt volt egy kis bibi, mostantól már csak egy egyedi kód van, onnantól minden a tiéd, és persze a tiéd is marad. Bocsi.

Na de mindegy is, a magazin nagyon jó, sok sikert nektek! **(BenHurka)**
Köszí, maradj velünk lehetőleg, akár milyen nehéz is az egyetemi élet.

A STRANDON MÁR VIZES LEPEDŐKKEL TAKARGATTAK AZ ÁLLATVÉDŐK, ÉS VISSZA AKARTAK LÖKNI A TENGEBE

illetve megáll a fejlődés. Nem szeretnénk lemaradni ebben a kérdésben, és reméljük, hogy a netes szolgáltatók is rájönnek végre, hogy nem elég a fővárosban felosztani a kerületeket, fejleszteni is érdemes volna, mert láthatóan lenne rá igény. Erre a hónapra ennyi, elvégre, ha ezúttal sem kerülök be, akkor minek kockáztatni egy hosszabb szöveget? Csak magának el tudom mondani szóban is. **Látod, nem így megy ez. Előbb vagy utóbb, de az Aréna mindenkinek teret ad. Ez a ti rovatotok, csak bele-rondítok én is.**

Uraknak kézfogás, hölgyeknek puszi.

(Nexus)

Ez szép köszönés. Kézfogás neked is, remélem, Vanda meg puszi.

(Bizony. Klassz stílus, köszí, írj máskor is, hosszán is akár, nyugodtan. Annyival kevesebbet szitkozódok arénázás közben – V.)

AMI MÉG LEHETNE

A GS+ nem rossz, elég könnyen áttekinthető. Én maximum a tartalom

nálátát kicsit tovább tartson majd végignyá lazni.

EGY GYŰJTŐ SZEMÉVEL

Sziasztok, nos, a rövid véleményem erről az új rendszerről: akinek gyors internete van, annak kiváló, akinek lassú, annak is jó, csak kicsit több időt fog felemészteni, mire a játék a gépére kerül.

Bízzunk benne, hogy ez a szám egyre kevesebb lesz idővel.

Manapság tényleg minden az internet-től függ, illetve mostanában, kb. kéthárom éve elég durván megnövekedett a játékok helyigénye, szóval ez egy átgondolt döntés volt, így már nem kell a 7,5 GB-tal matekoznotok, hogy mi fér fel, és mi marad le.

Pontosan. Nem szeretnénk azt számolgatni, hogy mit kaphattok, és mit nem. Nem akarunk kompromisszumokat kötni ebben a kérdésben.

Nos, nekem személy szerint 2,5 MB/s-os netem van, amiből bejön 1,7-1,8, így értelemszerűen nem én leszek ennek

Ez volt tehát a nagy változás. Minden kritikát meghallgatva és mérlegelve is úgy éreztük, jól döntötünk. És tényleg reméljük, hogy azok, akiknek most kicsit kellemetlenebb lett az, ami mostanság egyébként is mindenképpen kellemetlenséget okozott volna DVD-vel együtt is, talán idővel máshogy látják majd a dolgokat. Mert ahogy Robert Hunter mondja: „A nagy változások kezdetben lehetetlennek látszanak”. És ahogy HP mondja, aki lényegesen egyszerűbben látja a dolgokat, ennek okán csak és kizárólag ivós játékokban tud gondolkodni: „Vegyetek GameStar!”

HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL



BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 20 CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
- 24 PILLARS OF ETERNITY
- 28 BLOODBORNE
- 32 DEAD ISLAND 2
- 34 ASSASSIN'S CREED ROGUE
- 38 THE EVIL WITHIN
- 40 MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR
- 42 ALIEN ISOLATION
- 44 LORDS OF THE FALLEN
- 46 SUNSET OVERDRIVE



A szegény ember E3-ja?

GAMESCOM 2014

JÖHET COMIC CON, PENNY ARCADE EXPO VAGY AKÁR TOKIO GAME SHOW, BELÁTHATÓ IDEIG AKKOR IS AZ E3 MARAD A LEGRANGOSABB VIDEOJÁTÉKOS ESEMÉNY. Ez a tény pedig hagyományosan rányomja bélyegét a gamescomra is, minden alkalommal.

Minekutána a kölni expó alig két hónappal követi a Los Angeles-ét, a bemutatott, illetve kiállított játékok között óhatatlanul is nagy az átfedés. A show publikus mivolta azonban minden ellenérvet lesöpör az asztalról, és zárójelbe teszi a létjogosultságát megkérdőjelező véleményeket. A szervezők adatai szerint továbbra is a világ leglátogatottabb videojátékos

rendezvénye az idén augusztus 12. és 17. között lebonyolított gamescom a maga 335 ezer fős látogatószámával, noha ez ötezerrel kevesebb a tavalyinál. Sebjaj, 2015-ben javíthatnak.

KÖLLE ALAARI

A bolondos karneváljáról és lenyűgöző katedrálisáról ismert, Rajnaparti városban már a rendezvény előestéjén gondoskodtak a szórakozásunkról, jelesül az Activision, ami először engedett bepillantást a *Call of Duty: Advanced Warfare* többjátékos módjába. Szokása szerint nem készült külön konferenciával, inkább a konzolgyártókra bízta játékaik (például a *Destiny*) népszerűsítését.

MENNYIT SZÁMÍT EGY JÁTÉKSHOW?

Érdeemes megfigyelni, hogy a gamescom miként befolyásolta az előrendelések számának alakulását. Ehhez az Amazon adatait vesszük alapul. Érdekes, hogy a saját kis kacsaszatatójában kényelmesen ellavírozgató Wii U-játékok iránt nőtt leginkább az érdeklődés, 8,67 százalékkal több előjegyzés érkezett rájuk, mint egy héttel korábban. Ugyanezen időszak (az augusztus 11-i hét) alatt a PS4 szoftvereket 5,16, az Xbox One játékokat 2,81 százalékkal többben rendeltek elő. Nevesítve pedig így fest az állás:

LEGNAGYOBB ARÁNYÚ ELŐRENDELÉS-NÖVEKEDÉS

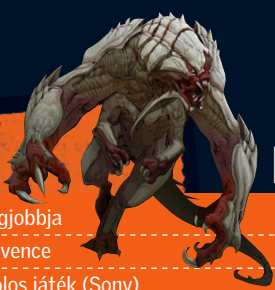
1. Project CARS	42,3%
2. Rise of the Tomb Raider	30,25%
3. Bloodborne	16,08%
4. Hyrule Warriors	11,77%
5. Quantum Break	10,77%
6. Far Cry 4	9,53%
7. Assassin's Creed Unity	9,44%
8. Middle Earth: Shadow of Mordor	9,03%
9. Battlefield: Hardline	8,81%
10. Super Smash Bros for 3DS	7,56%

Meglepő módon nem szerepelnek olyan nagygagyúk az első tizenben, mint a *FIFA*, vagy a *Call of Duty*. Ha viszont azt nézzük, hogy mely játékokból (és milyen platformra) érkezett a legtöbb előrendelés a gamescom hetében, akkor bizonyítva látjuk számos iparági elemző felvetését, miszerint egyes franchise-ok – például a *FIFA* és a *CoD* – pozíciója gyakorlatilag megingathatatlan.

A LEGTÖBB ELŐRENDELÉS EZEKRE ÉRKEZETT:

1. FIFA 15 Ultimate Team Edition (PS4)
2. FIFA 15 Ultimate Team Edition (Xbox One)
3. FIFA 15 Ultimate Team Edition (Xbox 360)
4. FIFA 15 (PS4)
5. Call of Duty: Advanced Warfare – Day Zero Edition (Xbox One)
6. Call of Duty: Advanced Warfare – Day Zero Edition (PS4)
7. The Sims 4 – Limited Edition (PC DVD)
8. Diablo III: Reaper of Souls – Ultimate Evil Edition (PS4)
9. FIFA 15 (Xbox 360)
10. Kingdom Hearts HD 2.5 Remix Limited Edition (PS3)

KÖLN



LEGJOBBJAI

A gamescom legjobbja

A közönség kedvence

A legjobb konzolos játék (Sony)

A legjobb konzolos játék (Microsoft)

A legjobb konzolos játék (Nintendo)

A legjobb RPG

A legjobb akciójáték

A legjobb szimulátor

A legjobb sportjáték

A legjobb családi játék

A legjobb PC-s játék

A legjobb hordozható játék

A legjobb közösségi/casual/online játék

A legjobb online többjátékos játék

A legjobb hardver

EVOLVE

SUPER SMASH BROS.

THE EVIL WITHIN

EVOLVE

SPLATOON

RISEN 3

EVOLVE

THEATRHYTHM FINAL CURTAIN CALL

PES 2015

LITTLEBIGPLANET 3

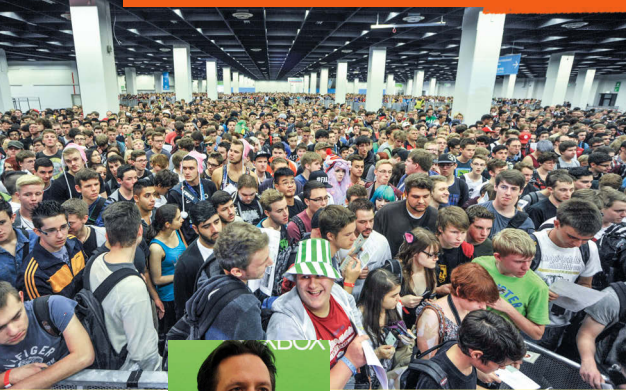
ELVOLVE

SUPER SMASH BROS (3DS)

LITTLEBIGPLANET 3

EVOLVE

OCULUS RIFT



HA TE MONDOD

Phil Spencer, az Xbox-részleg feje a Tomb Raider-üzletről: „Nagy rajongója vagyok [az Unchartednek], bárcsak lenne nekünk is egy hasonló akció-kalandunk. Elkezdtünk néhányat, foglalkozunk velük, de ma még egyik sem éri el azt a szintet. Ezért volt ez nagyszerű lehetőség.”

Ugyanezt a módszert választotta a Ubisoft is, miközben az Electronic Arts ismét vállalta, hogy kiáll a színpadra. Sajnos az addig kifogástalanul működő stream megmákosolta magát az előadás első felében, így jobbra csak diavetítést láthattak a *Dragon Age: Inquisition*-ből mindazok, akik nem a helyszínen követték az eseményeket. Igazság szerint nem vesztettünk sokat, mert az egyetlen érdemi újdonságot a BioWare következő projektje jelentette, amivel már a gamescom előtt következetesen igyekezett felcsigáznunk bennünket a kiadó. Aztán megtörtént a bejelentés, láttunk néhány percet a játékból, és a stúdió fennállása óta először csak hümmögtünk. Az *Evolve* és a *Fable: Legends* koncepcióját lenyúló *Shadow Realms* kapcsán nem éreztük azt, hogy most azonnal játszani akarunk vele, nem úgy a váratlanul felbukkant *Syberia 3* esetében, aminél kellemesebb meglepetéssel talán nem is szolgálhatott volna a gamescom.

KÉK ÜTI ZÖLDET ÉS VISZONT

Habár a Sony és a Microsoft cicaharcán kívül is van élet, mint mindig, úgy ezúttal is a két óriási konferenciára voltak a legtöbben kíváncsiak. A redmondiak döbbenetes önfegyelméről tettek tanúbizonyságot, miután az E3-at követően itt is kibírták anélkül, hogy az Xbox One tévés lehetőségeit ecsetelték vagy a játékosokat egyáltalán nem érdekő appokat mutogatták volna. Látnyosan keresi a Phil Spencer vezette csapat a kisebb, független stúdiók kegyeit, és egyre többen felelnek a hívársra. A Sony is legalább ekkora vehemenciával udvarol nekik, ami eddig mindkét oldalon teljes vagy ideiglenes platformexkluzivitást eredményezett. Természetesen mindkét előadáson jutott hely – a kelletnél talán több is – az elkövetkező fél év fontosabb multiplatform címei számára, amelyeknél újfent előkapták az ideig-óráig érvényes kizárólagosság kártyáját, már ami a letölthető tartalmakat illeti. De hogy valami újat is mutassanak, lerántották a leplet néhány eddig nem látott já-

tékről, ilyen volt az extrém hullámvastas *ScreamRide* Xbox-ra, amivel szemben egyebek mellett a Vitáról áthozott szupercuki *Tearaway Unfolded*, az *Until Dawn* tinihorror és a Hideo Kojima-Guillermo del Toro koprodukcióban készülő *Silent Hills* sorakozott fel. Igaz, utóbbi szinte biztos, hogy nem lesz PS4-exkluzív. Ezen a ponton pedig akár el is könyvelhetnénk, hogy minden a papírforma szerint alakult; a Microsoft javulgat ugyan, ám a Sony magabiztosan őrzi előnyét, sőt Kölnben gyakorlatilag szőnyegbombázást hajtott végre a redmondiak ellen. Csakhogy Spencer váratlanul hűzött: megszerezte az Xbox One (és az Xbox 360) számára a jövő karácsonykor érkező *Rise of the Tomb Raider*. Ebből aztán lett sírás-rívás, ujjaknak tördelése, ruhának szaggatása. Még az is felháborodott, aki életben nem játszott *Tomb Raider*-rel, míg végül Spencer megkegyelmezett, és elárulta, hogy a megállapodás egy szép napon lejár, azután olyan platformra adja ki a Square Enix a játékot, amilyenre csak

akarja. Ez idő alatt pedig Lara Croft nagyobb figyelmet kapott, mint valaha.

VÁLTS, HA JÁT SZANI AKAR SZI!

Az idei gamescom világgóssá tette, hogy mind a konzolgyártók, mind a kiadók készen állnak az előző generáció nyugdíjazására. Példának okáért a Sony látványosan mellőzte a PS3-at, hiszen jelenleg épp a kiöregedő masina a legnagyobb gátja a PlayStation Now néven futó streamszolgáltatás sikerének. Na meg az abszurd árképzés, de az már egy másik történet. A Microsoft is inkább csak azért hozza ki X360-ra is exkluzívjait, mert nem tudott eladni tízmillió konzolt kilenc hónap alatt, hanem csupán a felét. Bezzeg a Sony könnyen vette ezt az akadályt is. A napnál is világosabban fogalmazott Yves Guillemot Ubisoft-főnök, amikor kijelentette, hogy 2015 után már nem adnak ki új *Assassin's Creed*-et Xbox 360-ra és PS3-ra. Nincs mese, egy évet még kínkeservesen kihúzzhatunk, aztán vagy generációt váltunk, vagy platformot.

Chvalier

Nem csak a nagyoknak terem itt babér

A GAMESCOM INDIE FELHOZATALA

A jelenlegi generációs konzolok bejelentésekor mind a Microsoft, mind a Sony egyértelművé tette, hogy nemcsak a nagy költségvetésű játékok fejlesztői, hanem az indie-k is maximális támogatást élvez-

nek. Nem számít, hogy az egyik-másik oldal felé elkötelezett független fejlesztők bizonyítottak-e már, vagy még csak most ismerkednek a játéfejlesztés fortélyaiival, aki mer próbálkozni, az előtt minden

eddiginél kevesebb az akadály. Az idei gamescomra a Microsoft 32 indie-címet, a Sony ennek valamivel több mint harmadát hozta, mi pedig kiválogattunk tíz-tíz olyat, amire különösen érdemes lesz figyelni.

XBOX ONE

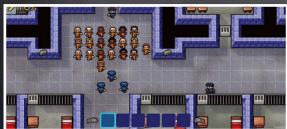
Blues and Bullets (A Crowd of Monsters): Fekete-fehér, epizodikus, noir stílusú kalandjáték, melyben egy ex-detektívet irányítva kell nyomozni és néha lövöldözni.



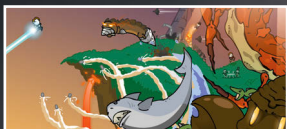
Cuphead (Studio MDHR): Kézrel rajzolt, egyedül és coopban is játszható lövöldözős csoda, melynek kinézetét az 1930-as évek rajzfilmjei inspirálták.



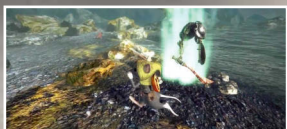
SUPERHOT (SUPERHOT): Egy különleges és egyedi FPS, melyben a körülöttünk lévő világ csak akkor mozdul, ha mi is. Böven van időnk megtervezni egy-egy támadást.



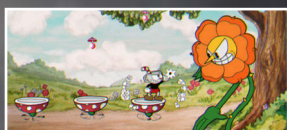
Pneuma: Breath of Life (Bevel Studios, Deco Digital): Gyönyörű, belső nézetes, absztrakt gondolkodást igénylő puzzler. Egy isten szemszögéből élhetjük át a teremtést.



Never Alone (Upper One Games): A sztorit az alaszakai őslakosok élete ihlette, a főszereplő kisfiú is közéjük tartozik. Négy lábú társával járja a havas tájakat.



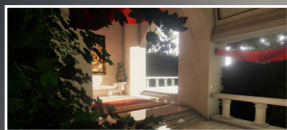
Inside (Playdead): A Limbo fejlesztőinek új játéka, de egy picit színesebb annál. Keveset tudni róla: 2D-s platformer lesz, de most is egy kisfiút irányíthatunk.



Goat Simulator (Coffee Stain Studios, Double 11): Bizonyára fölösleges részleteznünk – a PC-s sikerjáték Xbox One-ra is megjelenik, valószínűleg meglepetések nélkül.



The Escapist! (Mouldy Toof Studios): 2D-s felülnézetes játék, amiben egy börtönből kell megszökni, vagy legalábbis kitérően próbálkozni a szökéssel. Sok kreativitást igényel.



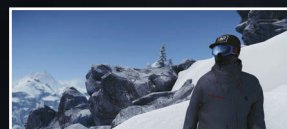
No Time to Explain (tinyBuild GAMES): Platformer, amiben az időutazás a fő téma. Saját jövőbeli másunkat kell kergetnünk, és soha nem tudjuk, mi miért történik.



Ghost of a Tale (Seith): Egy fiataloknak (is) szóló kalandjáték, amiben egy egeret irányítunk mindenféle ijesztő és kevésbé ijesztő középkori helyeken.

PLAYSTATION 4

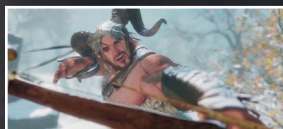
Snow (Poppermost Productions): Téli sportokra összpontosító, nyílt világú, free-to-play MMO, amiben főleg síelni és snowboardozni tudunk. No meg gyönyörködni a tájban.



The Tomorrow Children (Q-Games): A PixelJunk sorozat fejlesztőinek újdonsága. Az 1960-as években félresikerült egy szovjet kísérlet, nekünk kell helyrehozni a hibát.



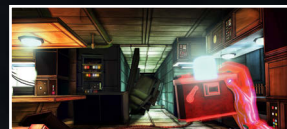
Volume (Mike Bithell): Ezt a Thomas Was Alone fejlesztőjétől kapjuk. Lopkodós akciójáték, amiben az eltérése a fő hangsúly. Hangokkal, természetesen.



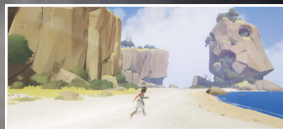
Ether One (White Paper Games): A kalandjáték különlegessége, hogy mi döntjük el, csak felfedezni szeretnénk, vagy a fejtörőket is megoldjuk. PC-n siker lett.



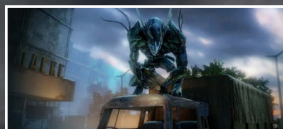
WILD (Wild Sheep): Ős korban játszódó játék akkora térképpel, mint egész Európa. Bármilyen teremtésményként játszhatunk, nem muszáj emberként küzdeni az életben maradásért.



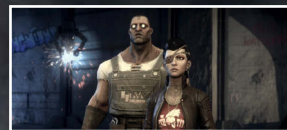
Rime (Tequila Works): Egy poszt-apokaliptikus világot fedezhetünk fel, ahol nem kell majd harcolni. Az élmény várhatóan hasonló lesz a Journey által kínálthoz.



Dreamfall Chapters (Red Thread Games): A The Longest Journey sorozat epizódokra bontott folytatása, ami konzolok közül csak PlayStation 4-en lesz játszható.



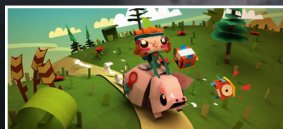
In Space We Brawl (Forge Reply): Négyfős, 2D-s űrcsata, az árkád lövöldözős játékok fénykorát idézi. Helyi többjátékos módban lesz érdemes játszani



Alienation (Housemarque): Nagyon hasonlít a stúdió egy korábbi játékához, a Dead Nationhöz, csak zombik helyett földönkívülieket mérszázolhatunk társainkkal.



Tearaway Unfolded (Media Molecule): A zseniális Tearaway PlayStation 4-es változata, ami nem egy az egyben port, a PS4 lehetőségeivel igazítják.





A remake remake-je

RESIDENT EVIL HD

A Capcom úgy döntött, hogy felújítja a 2002-es GameCube-ra kiadott *Resident Evil* epizódot (tehát a remake remake-jéről van szó), amelyet a ráncfelvarrásnak köszönhetően 1080p-ben, 60 fps-sel, feljavított 3D-s modellekkel és textúrákkal, illetve 5.1-es hangzással élvezhetünk PC-n, a múlt- és a jelenlegi generációs konzolokon egyaránt. A képi és hangzásvilág mellett az irányítást is átszabják: szabadon megtarthatjuk az eredeti beállításokat, de akik elégedettebbek a modern játékok irányításával, azok bármikor válhatnak kedvük szerint a 4:3 és a 16:9 között. A Capcom tervei szerint az egyelőre csak *Resident Evil* névre hallgató alkotás már 2015 elején megjelenhet. Annak idején sokan várták, hogy a másik két klasszikus folytatást is felújítsák; talán most is reménykedhetünk, ha ez sikeres lesz.



REVELÁCIÓ

A Sony a Tokyo Game Show előtti konferenciáján jelentette be a *Resident Evil: Revelations 2*-t is, ami Japánban 2015 elején jelenik meg PC-re, PlayStation 3-ra, PlayStation 4-re, Xbox 360-ra és Xbox One-ra.



EGY LEGENDA SZÜLETÉSE

A *Syberia* 2002-ben, a Microïds által kiadott kalandjáték, Benoît Sokal tervei alapján készült, és a mai napig az egyik legnagyobb PC-s legendaként tartják számon.

Amitől még a konzolok is lefagynak

SYBERIA 3

A *Syberia 3* élete nincs túlbonyolítva, ami azt jelenti, hogy két gamescom között nem hallat magáról szinte semmit (vagy egyáltalán semmit), aztán a rendezvényen kapunk valamit, amire tócsákba csorgathatjuk a nyálunkat a fejlesztők lábai elé. A méltán elismert sorozat harmadik része azonban olyan szinten multiplatform lesz, hogy a Sony és a Microsoft dobozharcán kívül

Androidra és iOS-re is megjelenik. A második rész végétől folytatódó sztori jelenleg még olyan zavaros, mint a Tisza vize áradáskor, mindenestre annyit azért lehet tudni, hogy Kate a valószínűleg motorolajról elnevezett Youkol törzsnél lel menedéket, ahol megismerkedik a helyi kultúrával és étellekkel. A késztermékre valamikor 2015-ben számíthatunk, reméljük, méltó lesz elődeihez.



Bug vagy másolásvédelem?

THE SIMS 4 PIXELESEDÉS

Különleges hibába futottak bele azok a játékosok, akik nem jogtisztan módon szereztek be a *The Sims 4*-et, a Maxis ugyanis cenzúrázta játékmeneit. Legalábbis ez a hivatalos magyarázat, de sajnos a jelenség jogtisztan verziók esetében is előfordult néha. Nem csupán a símek korhatáros cselekedeteit kockázták ki, hanem az egész képernyőt. A legviccesebb az egész-

ben mégis a töréseket készítő kalózok magyarázata, miszerint ők okozták véletlenül ezt a hibát, és már gőzerővel dolgoznak a megoldásán; az viszont cseppet sem mulatságos, hogy ez a védelem (vagy hiba) azokat is bünteti, akik fizettek a játékért. Az EA megígérte, hogy gyorsan javítják az eredeti változatokat, de a mókás másolásvédelmet akkor sem veszik ki a játékból.



Kelj fel, és fejlessz!

VISSZATÉR A SIERRA

Kings Quest, *Gabriel Knight*, *Leisure Suit Larry* – ugye milyen csodálatos játékok voltak? Mindezt annak a stúdióknak köszönhetjük, amit a hírek szerint feltámaszt az Activision, és nem is akármilyen címekkel. Elsőként itt van mindjárt a *King's Quest*, melyből (ha igaz a hír) 2015 folyamán válhat valóság a nagypapakorban lévő King Graham főszereplésével, aki megkopott emlékezetéből próbálja előkotori élményeit, hogy unokáinak elme-

sélhesse, mi pedig végigjártszhassuk. Egy másik lehetséges cím a *Geometry Wars 3: Dimensions* nevet viseli, csak hogy ez nem is tűnik annyira távoli jövőnek, hiszen elvileg még idén megjelenik, amennyiben az egykori Bizarre Creations melósokból verbuválódott Lucid Games csipkedni magát. Reméljük, hogy a feltámadással együtt a Sierra egykori dicsősége is visszatér, mert az azt jelentheti, hogy kiváló játékokat tolnak az arcunkba.



Visszatér a legenda MIGHT & MAGIC HEROES VII

Sajnos a kisebb-nagyobb hibái ellenére is szerethető hatodik részt jegyző Black Hole Studios már nincs közöttünk, ezért a DLC-in edződött német Limbic Entertainmentre hárul a feladat, hogy hordozza a *Heroes* fáklyáját. A jövőre várható folytatás hat frakcióval kezd meg földi pályafutását PC-n. Ezek közül a lovagos Haven, az orkos Stronghold, a dzsinnés Academy

és a csontvázas Necropolis már adott, a fennmaradó két pozíciót (az efek és a törpék között dől el az ötödik hely) a hivatalos oldalon zajló közönségsvacsat alapján osztják ki. Nemcsak a rajongók bevonása hat az újdonság erejével, hanem az Unreal Engine 3-mal készült interaktív pályák, valamint a tény, hogy harc közben nagyobb sebez az oldalról vagy hátulról érkező találat.



Tinihorror újratöltve UNTIL DAWN

Emlékeztek még az eredetileg PlayStation 3-ra tervezett *Until Dawn* túlélő-horrorra? Az idei gamescomon hosszú hallgatás után a Sony végre leárntotta a leplet, és kiderült, hogy a Supermassive Games projektje a jelenlegi generáción éled újjá. Az *Until Dawn* érdekessége a legnagyobb klišé kiaknázása, ugyanis egy szokatlan horrorjátékról van szó, amelyben nyolc fiatalnak kellett túlélnie egy éjszakát. Igen, tökéletes tinihorror alap-

helyzet, viszont a játékmenet kifejezetten izgalmasnak ígérkezik, hiszen mindegyik szereplő felett átvehetjük az uralmat, akiknek különböző feladatokat kell teljesíteniük. Legalábbis a klasszikus koncepció ez volt, egyelőre a PS4-re újraálmódott címről nincs infónk, csupán egy elég ijesztő trailert mutattak be a Sony előadásán. Várjuk tehát a részleteket, bár a *Silent Hills* mellett nehéz lesz most labdába rúgni.

RÉGÓTA VÁRT MÓKA

A PlayStation 3-as eredeti verziót még 2012-ben a gamescomon mutatta be a Sony. Akkor egy Move-támogatással érkező játékot ígérték, amiről egy ideig mindenki azt hitte, hogy elkaszálták. Az idei rendezvényen jelentették be újra PS4-exkluzív címként, DualShock 4-re igazítva az irányítást.

NEM ELÉG A HD?

A PC-s verzió mellesleg támogatja a 4K-t is, amihez megfelelő monitor, az ajánlottnál erősebb CPU és VGA szükséges.

Kavarodás a gépigény kapcsán RYSE: SON OF ROME

A *Ryse: Son of Rome* dátumával egy időben kaptuk meg a hivatalos gépigényt is, amelyről sejtettük, hogy nagyon fog fájni, de hogy a gondtalan játékhoz 4 GB VRAM kelljen, az nonszensznek tűnt. Valószínűleg a Crytek is belátta, hogy ilyen megkötésekkel kevés kópiát tudnak értékesíteni, ugyanis két nappal később korrigáltak,

és bejelentették, hogy javult a helyzet, még az ajánlott rendszerkövetelmény is beéri egy 2 GB RAM-os videokártyával. Ha viszont problémamentes játékot szeretnénk, azért a 8 GB memória, a négy- vagy hatmagos CPU, a 26 GB szabad hely és legalább egy 64 bites Windows 7-es operációs rendszer így is kell.



Pénzért demózni

MEGÉRKEZETT AZ EA ACCESS

Az Xbox One magyar megjelenésével együtt debütált hazánkban az Electronic Arts új, kizárólag az Xbox One platformot támogató előfizetési programja, az EA Access is. A szolgáltatás keretén belül játékok bérlésére van lehetőség, ráadásul a tagság egyúttal garantált kedvez-

ményt jelent vásárláskor is. Az EA Access kezdeményezéssel jelenleg a *Battlefield 4*, a *FIFA 14*, a *Peggle 2* és a *Madden NFL 25* szerepel, de a cég nemrég bejelentette, hogy a következő hetekben tovább bővül a kínálat, például a *Need for Speed Rivals*szel. Ezenkívül az EA Access trial, azaz próbaverziókat is kínál a játékosoknak, ezáltal még szeptemberben elérhetők lesznek az *NHL 15* és a *FIFA 15* ízelítői.



HA TE MONDOD

Andrew Wilson ügyvezető, Electronic Arts:
„Nem számít, hogy 1, 10 vagy 100 000 dollárt költesz, amíg értéket kapsz érte, addig jól érzed magad.”



Emlékezz rám másként LIFE IS STRANGE

Reméltük, hogy a Dontnod Entertainment játéka, a *Remember Me* hoz valami igazán újat, aztán végül csak felmás sikerre futotta, melynek következtében a Capcom szépen kihátrált a csapat mögül. A fejlesztők nem adták fel, így immár függetlenként vágta bele valami újba, ami ismét ígéretesnek tűnik, csak aztán ne legyen bukta megint. A *Life is Strange* története szerint egy Max Caulfield nevű

lányt irányítunk a fiktív Arcadia Bay városában, akinek barátrője, Chloe segít nyomozni egy eltűnt diáktársuk, Rachael Amber után. Igen ám, csak hogy Max képes visszaforgatni az időt, ami azt jelenti, hogy megváltoznak a történések és a következmények, és ez lehet az, amivel a Dontnod megpróbálja ismét behúzni a játékosokat. Csak ne epizódonként akarnák megjelentetni.



HA TE MONDOD

Michael Morhaim kreatív rendező, DONTNOD:
„Ez sokkal több, mint egy játék, amiben egy csaj van.”

Sílécet ad
ránk a Sony

SNOW

A nyílt világú síelés fotelből üzhető verzióját eredetileg csak PC-n élvezhettük volna, de aztán a Sony gondolt egyet, és bekerült a lista saját konzolja is, ami egyébként egyáltalán nem baj – early access keretein belül már amúgy is nyúzhatja egy ideje, aki nagyon rá van bukva a témára. Annyi biztos, hogy a téli sportokat feldolgozó, megfelelő minőségű alkotásból nem

állnak bontatlan hegyek a sarokban, és egyébként meg az egykoron méltán népszerű SSX juthat eszünkbe a *Snow* nézve. A fejlesztők ígérete szerint igazán autentikus élményben lesz részünk, miközben a saját kedvünkre faragott karaktert irányítjuk a játékban, ráadásul valós események digitális megfelelőit is megélhetjük többde magunkkal, amennyiben úgy kívánjuk.

MÁR KORÁBBAN IS SÍELHETTÜNK VOLNA

A PlayStation 3-as eredeti verziót még 2012-ben a gamescomon mutatta be a Sony. Akkor egy Move-támogatással érkező játékot ígértek, amiről egy ideig mindenki azt hitte, hogy elkészült, az idei rendezvényen jelentették be újra PS4-exkluzív címként, DualShock 4-re igazítva az irányítást.



Négyen egy ellen
az árnyékvilágban

MIRE KÉSZÜL A BIOWARE?

A Z SW: TOR-T JEGYZŐ BIOWARE AUSTIN ÚJ JÁTÉKA, A SHADOW REALMS A 2014-ES GAMESCOM EGYIK NAGY REMÉNYSÉGE VOLT.

Kicsit bízunk abban, hogy visszakapunk valamit a múlt nagy BioWare-neveiből, és megint egy *Baldur's Gate* kaliberű szerepjátéknak örülhetünk, de sajnos nem így történt. Igaz, hogy szerepjáték a kategória, de nem abban a formában, ahogy azt szeretjük volna. A *Shadow Realms* egy négyjátékos coopra kihegyezett online RPG, amiben különböző karakterosztályokkal kell felvennünk a harcot az ötödik játékos irányította Shadowlorddal. Ő az összecsapásokban ugyan csak elvéve vesz részt, de a háttérből azért elégansan adagolja a feszültséget, halálos csapdákkal nehe-

zíti előrejutásunkat, és mindent megtesz annak érdekében, hogy feladjuk a harcot ellene. A gamescomon bemutatott kis ízelítőtől kiindulva van még mit csiszolni rajta, a grafika nagy jóindulattal sem tekinthető korszerűnek, a karakteranimációk pedig kritikán aluliak. A fejlesztők nem is nagyon törekednek arra, hogy gyorsan kiadják, 2015 a céldátum, de a játék jelenlegi készültségi szintjét elnézve mi arra fogadnánk, hogy az év második felében kerülhet kiadásra alkalmas állapotba. A BioWare ezzel ismét nagy kockázatot vállal, hiszen a hasonló játékmenetet alkalmazó *Evolve* elkészültét 2015-re ígéri, valamint érkezik a hasonló szisztémára épülő *Fable Legends* is, ezek pedig elszípkázhatják a játékosokat.



HA TE MONDOD

Jeff Hickman general manager, BioWare: „Ízig-vérig BioWare játékot és történetet kapnak játékosaink. Olyan történetet, amelyben döntéseink befolyásolják a sorsunkat, olyan történetet, ami az érzelmeinkkel játszik, amiben elárulnak és szeretnek.”



Mi a legnépszerűbb?

TOPLISTÁK MINDENFELÉ

Még nem mérhető a *Destiny* megjelenés (ugyanis éppen lapzártánk hetében indultak el a szerverek), de szinte biztosak vagyunk abban, hogy az őszi egyik nagy sikere ez a játék lesz. Addig is érdemes megnézni, hogy a nyár végére hogyan alakult a piac mérhető állása, ehhez a brütek, a steamesek és a GSO-olvasók népszerűségi mutatóit is összevetjük szépen, emellett végre egy régi motorosnő, Sophiaso is elárulja nektek, hogy mit vár a legjobban a következő hónapoktól.

TOP 10 ELADOTT JÁTÉK ANGLIÁBAN SZEPTEMBER ELEJÉN

(Mert ők vannak a legközelebb, akik hivatalosan megosztott eladási top-listát vezetnek)

1. THE SIMS 4
2. WATCH DOGS
3. METRO REDUX
4. THE LAST OF US: REMASTERED
5. DIABLO III: ULTIMATE EVIL EDITION
6. CALL OF DUTY: GHOSTS
7. MINECRAFT XBOX 360 EDITION
8. PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE
9. MINECRAFT PLAYSTATION 3 EDITION
10. GRAND THEFT AUTO V



TOP 10 ELADOTT JÁTÉK A STEAMEN SZEPTEMBER ELEJÉN

(Mert nem elhanyagolható a steames közönség választása)

1. DEAD RISING 3: APOCALYPSE EDITION
2. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
3. DAYZ
4. SID MEIER'S CIVILIZATION: BEYOND EARTH
5. THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH
6. 7 WAYS TO DIE
7. WARGAME FRANCHISE PACK
8. TRAIN FEVER
9. DIVINITY: ORIGINAL SIN
10. BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL



TOP 10 JÁTÉK A GSO-OLVASÓK SZERINT

(Mert erre kerestek a legtöbbet)

1. THE SIMS 4
2. GRAND THEFT AUTO V PC
3. DESTINY
4. PROJECT CARS
5. RYSE: SON OF ROME PC
6. MORTAL KOMBAT X
7. SILENT HILLS
8. DAYZ
9. METRO REDUX
10. DIABLO III: ULTIMATE EVIL EDITION

GSO

A TOP10 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉK SOPHIASO SZERINT

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

1. DRAGON AGE: INQUISITION
2. DREAMFALL CHAPTERS: THE LONGEST JOURNEY
3. ASSASSIN'S CREED ROGUE
4. FAR CRY 4
5. THE WITCHER 3: WILD HUNT
6. GAME OF THRONES (TELLTALE)
7. CIVILIZATION: BEYOND EARTH
8. JUST DANCE 2015
9. BORDERLANDS (TELLTALE)
10. MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR



XXX ROVAT

A Realmforge Studios *Dark* című játéka ezúttal felesleges hírverést kap. Még kicsit tiszteltük is őket, hiszen sikerült egy középszerű, de legalább becsületesen erőszakos játékot összetákolniuk, amiben egy vámpír kalandozik öszsze-vissza. Felőlünk persze nyugodtan lehet vérszívó, ha vérengzik, és brutális, bár itt inkább a lopakodáson van a hangsúly, ami gyáva dolog, de nem is ez a gond. Itt is kibújt a szög a zsákból, csak kiderült, hogy azért egy-egy lopott pillanatban a testiség hívása, a kéj vonzása, a hús gyönyöre felülkerekedik a fő küldetésen. Fel vagyunk háborodva ismét, hogy a Kalypso Media nevét adta egy ilyen erkölcsi fertőhöz, amivel fiataljaink a bujaság kísértésébe esve játszanak védtelenül. Ha vámpír, ha katona, ha gengszter, ne bujálkodjon, nem ez a dolga. Előre a szexmentes (és ennek megfelelően ideálisan erőszakos) videójátékok útján! Köszönjük a sok támogatást, nem adjuk fel a harcot.

PlayStation 4-en
is császárnak a holtak

DAYZ

Az idei gamescom egyik legnagyobb meglepetése az volt, amikor a Sony konferencia közben Dean Hall feltűnt a színpadon, és kis monológ keretében elregejtette, hogy bizony lesz *DayZ* PlayStation 4-re is. Egyelőre szinte semmi mást nem tudunk meg, csak annyiban lehetünk biztosak, hogy még sokat kell várunk (PC-n jelenleg early access keretében fut a konzol-

os fejlesztés is korai stádiumában jár), a PlayStation 4-es *DayZ*-t teljesen újragondolják, és 64 bites szervereket kap a konzolos MMO. A többi néma csend. Mi mindenesetre nagyon várjuk. Addig persze PC-n még mindig lehet nyomulni – éppen most érkezett el a 0.49-es patch ideje, amelyben sok újítás mellett egy jelentős tisztogatás is folyik, hogy a csálók élete ne legyen olyan könnyű.



MILLIÓSOK KLUBJA

Ahogy a *DayZ*, úgy a *Rust* is túllépte az egymillió eladott példányt a Steamen február elején.



Bűn és bűnhődés

ALIENS: COLONIAL MARINES PER



HA TE MONDOD

Randy Pitchford CEO, Gearbox: Senki sem szereti, ha hazugnak nevezik, főként akkor nem, ha a jó szándék vezette, és mindig igazat mondott, amikor nyilatkozott.”

A SEGA vezetői minden bizonnyal gyásznapnak nyilvánították azt a dátumot, amikor rábólintottak arra, hogy megbízzák a Gearboxot a *Colonial Marines* fejlesztésével. A vitatható minőségű játék eladásai nem döntöttek rekordot, a cég ráadásul még kártérítést is fizethet azoknak a vásárlóknak, akik úgy gondolják, a beharangozó videóknak látott *Colonial Marines* köszönőviszonyban sincs a végleges já-

tékkal. Az már csak hab a tortán, hogy a nyakig sáros Gearbox időközben mossa kezeit, és megpróbál kihátrálni az egész ügyből. A SEGA persze nem hagyja annyiban a dolgot, és már meg is beszéltek egy randevút egy helyes kis bíróságon október végére, ahol ismételen meghallgatják mindkét felet. Ilyenkor azért kicsúszik a szánon egy halk „ugye megmondtuk” (65%-ra értékeltük a játékot).

Pár tesónak menni kell

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Az áprilisi megjelenést követően a Zenimax bejelentette, hogy kénytelen megválni több dolgozójától. A szűkszavú közlemény ugyan nem tért ki arra, hogy ez mekkora leépítést jelent, viszont adott egy logikusnak tűnő magyarázatot, miszerint bizony ilyen ez a játékipar, a megjelenés hajrájában sok ember odaadó munkájára van szükség, aztán amikor már beindult a szekér, ki lehet rúgni a lábukat lóbaló jó munkás embereket. Ez mondjuk azért érdekes, mert a kiadó még idén szeretné kihozni a *TESO* PS4- és Xbox One-

változatát, ahol megint csak felduzzad a munka mennyisége. Időközben a fejlesztők igyekeznek minden lehetséges eszközzel megtartani a havi díjat fizető játékosokat, folyamatosan extra tartalommal jutalmazták őket. A rossznyelvek szerint azonban mindez csak szemfényvesztés, a kiadó a konzolos verzió akarja nagyon megszédni magát. Az viszont nagy kérdés, hogy a *Halo* és az *Uncharted* sorozatokon szocializálódott közösséget mennyire lehet rávenni arra, hogy minden hónapban a zsebébe nyúljon.

MENNYI AZ ANNYI

A megjelenés előtt közel ötmillió játékos jelentkezett a bétára, ebből nagyon durva becslések szerint is csak 700 ezer aktív előfizetője lett a *TESO*-nak. Ráadásul nem lehet azt mondani, hogy ez egy ismeretlen világ, hiszen a *Skyrim* eddig több mint 20 millió példányban fogyott el. Igaz, ott voltak konzolverziók is.



Disney
INFINITY
PLAY WITHOUT LIMITS
2.0



MARVEL

SUPER HEROES

A Disney Infinity 2.0 videojátékban a közkedvelt Marvel-hősök bőrébe bújva élhetünk át hihetetlen kalandokat. Fedezd fel a Játékszettek klasszikus történeteit vagy alkold meg saját, egyedi virtuális világot a Toy Box módban!



Helyezd a világkockát a talapzatra, hogy életre keljenek a Föld leghatalmasabb hősei!



Állítsd meg a Jégszívű Lokit és mentsd meg New York városát és a világot a fagyhaláltól!



Az új Creator tool használatával még gyorsabban és egyszerűbben elkészítheted saját, egyedi világot.

Valamennyi Disney Infinity figura, Képesség-korong és 2.0 Játékszett kompatibilis a Disney Infinity 2.0 videojátékkal.

Bővebb információ: Disney.com/Infinity

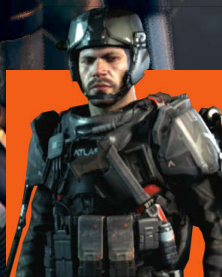
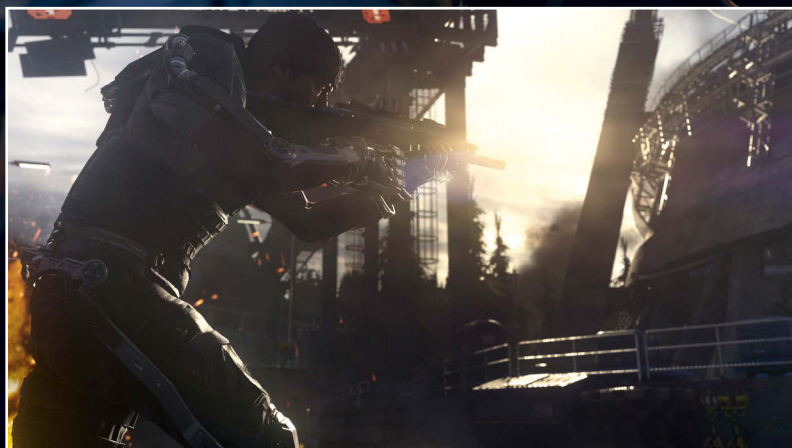


© Disney, "D", "PlayStation", "PS", és a "PS3", valamint a "PS4" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegye. Wii U a Nintendo bejegyzett védjegye. © 2012 Nintendo. A feltüntetett termékeknek és képek jelenleg fejlesztés alatt állnak, így azok változhatnak. © MARVEL, © Disney, © Disney/Pixar. A Vasember, Fekete Özvegy és Thor a Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes Kezdi csomag része.

Előzetes
CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

A Call of Duty, amire vártál?

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Sledgehammer Games**
Platform **PC, Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4**
Röviden A Call of Duty sorozat életébe eljőhet az a vérfrissítés, amire hosszú évek óta várnak a rajongók.
Megjelenés **2014. november**
PEGI **18+**

EGY PILLANATRA CSINÁLUNK ÚGY, MINTHA A GHOSTS SOHA NEM LÉTEZETT VOLNA. MINDENKINEK JOBB LESZ EZ ÍGY. NEKEM BIZTOSAN, MERT SOKKAL KÖNYVEBEN LELKESEDEM MAJD A CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE-ÉRT. A Ghosts csak Call of Dutyként ért el némi sikert, mint játék, megbukott. Ez volt a sorozat életében az a fordulópont, amikor a játékosok a pénztárcájukkal is kimondták, hogy nekik bizony nem lehet lenyomni a torkukon még egyszer ugyanazt. Az Infinity Ward nem volt hajlandó kimozdulni komfortzónájából, nem kockáztatott, pedig a nyerő lotószelvényrel a mellényzsebükben könnyedén megtehették volna. Soha nem volt még ilyen egyértelmű, hogy a Call of Dutynek változnia kell, pedig már a méltán sikeres Treyarch-féle Black Ops 2 kapcsán is leírtuk, hogy ugyan a játék nagyon szórakoztató, ideje egy kis valódi innovációnak. Furcsa belegondolni, hogy akkoriban a Sledgehammer Games már javában dolgozott az Advanced Warfare-en, ahogy a Treyarch már most pörgeti a 2015-ös részt. A hároméves fejlesztési ciklus nagyon jól tesz majd a sorozatnak. Ez az a fajta win-win helyzet, amikor az Activisionnek sem kell lemondani arról a pármillió dolláros profitról, amit az éves megjelenéstől



A levegőben is tudunk manőverezni, úgyhogy nem lesz könnyű eltalálni



ÚJ FEGYVEREK

Ha már a jövőben járunk, akkor illik pár futurisztikus fegyvert is belekeverni a dologba. Érkezik egy új heavy weapon-osztály, ami főleg energiafegyverekből áll. Ezekről egyelőre nem tudunk túl sokat, de mind az EM1, mind az EMPm2 elképesztően jól néz ki, ráadásul nem kell őket újratölteni sem – viszont túlmelegednek.

NEW ITEMS

RW1 – Guardian Professional



Break-action handheld railgun. Best in class damage.

Damage	16
Accuracy	8
Fire Rate	2
Range	6
Handling	6
Mobility	12

KVA Rebel Loadout Enlisted



ASM1 – Speakeasy Elite



Fully automatic reducing fire rate and increasing accuracy over time. Best in class damage.

Damage	10
Accuracy	6
Fire Rate	13
Range	5
Handling	14
Mobility	12

A CALL OF DUTYK TÖBBJÁTÉKOS MÓDJA ÉVEK ÓTA UGYANAZT A PÖRGŐS ÉS IZGALMAS ÉLMÉNYT RAKJA LE A JÁTÉKOSOK ELÉ, AMIBŐL PÁR ÓRA ALATT MEGTUDHATOD, HÁNYAN FEKÜDTEK LE ÉDESANYÁDDAL A NAPOKBAN

remél, illetve a játékosoknak is több esélyük van évről évre valódi újításokkal találkozni a világ legsikeresebb FPS-sorozatában.

DEMILITARIZÁLT KOMFORTZÓNA

A *Call of Duty* persze ettől függetlenül *Call of Duty* marad. Továbbra is egy öngyógyító katonával megyünk neki a túlérőnek, és – vigyázat, spoiler – győzünk, a kampányban ugyanúgy ott lesznek a már-már filmszerű pillanatok, amiktől annak ellenére nagyot dobban majd a szívünk, hogy egyetlen gombnyomást tettünk csak hozzá, illetve a többjátékos mód is ugyanazokra a betonbiztos alapokra épít majd, amire a *Modern Warfare* óta mindegyik rész. Ne várjunk csodákat; amikor egy olyan franchise van a kezében, amit évről évre milliók játsznak, akkor hiába szeretnéd szívárványokon táncoló harci pónikkal telepokolni a játékodat, figyelned kell arra, hogy meddig is ér az a bizonyos takaró. Különben rád gyűjtják. Végtelen tisztelet van a szívemben a *CoD*-ot fejlesztő stúdiók iránt, mert meggyőződésem, hogy ezen a sorozaton a legnehezebb dolgozni. Amikor egy új IP-t tervezgetsz, nemcsak a kreatív szabadságod adott, de semmilyen más szempontból sem vagy kerek közé szorítva; nincs több milliárdnyi közepesen megértő rajongó, aki úgy

akar innovációt, hogy közben semmi sem változik; nincsenek olyanok, akik már jó előre gyűlölnék, bármit is csinálsz; nem nyomnak agyon az eladásokkal és pontszámokkal járó elvárások. *Call of Duty*-t csinálni nehéz. Írni sem könnyű róla.

MIÉRT IS HARCOLUNK?

Szeretném azt mondani, hogy az *Advanced Warfare* sikeréhez elég belekeverni a pakliba egy olyan „közönséges bűnözőt”, mint Kevin Spacey, de sajnos nem ez a helyzet. A *Call of Duty* továbbra is többjátékos módjával hódítja meg a legtöbb rajongót, ami azért kellemetlen egy kicsit, mert a mindkét játékmódot felsorakoztató FPS-ek között ez a széria rakja bele a legtöbb melót a kampányba. A *Battlefield*-eken még csak az izadtság is érződik (talán majd most, a *Hardline* mutat valamit), a *Titanfall*-nak még egy gyenge kísérletre sem futotta, a többi hasonló FPS-be pedig vagy teljesen indokolatlan módon erőltették bele a multiplayert, vagy inkább nem is próbálkoztak vele. A Sledgehammer Games viszont elég komoly egyjátékos múlttal rendelkező fejlesztőkből áll, akik korábban a *Dead Space* hihetetlenül izgalmas és összetett kampányával bizonyítottak, és akiknek a többjátékos mód számát inkább újdonságnak. Az *AW* kevertörténete is kifejezetten ígéretes-

nek tűnik, illetve olyan színészekkel, mint Kevin Spacey vagy Troy Baker elég valószínű, hogy az utóbbi évek legjobb *Call of Duty* kampányát kapjuk idén. Persze mellé lehet menni ezzel is, de ha így sem sikerül legalább egy *Black Ops 2* szintű történetet elmesélni, akkor bizony komoly gondok vannak. Illetve lennének, ha rajtam kívül bárkit is különösebben foglalkoztatna a sorozat egyjátékos módja, és nem mindenkinek azonnal az online csataterekre vezetne az útja. Mert igazából ezért harcolunk.

A CALL OF DUTY ÉS AZ ÉDESANYÁD

A *Call of Duty* többjátékos módja évek óta ugyanazt a pörgős és izgalmas élményt rakja le a játékosok elé, amiből pár óra alatt megtudhatod, hányan feküdtek le édesanyáddal a napokban. A Sledgehammer Games a gamescom 2014 előtt, ünnepélyes keretek között végre lerántotta a leplet az *Advanced Warfare* multiplayeréről. A stúdió két alapítója, Glen Schofield és Michael Condry egy szokásosan jól megtervezett, Eric Hirshberg-intermezzókkal súlyosított előadásban vezetett minket végig mindazon, amit az idei etapban várhatunk. Ahogy arra számítani lehetett – májusi előzetesünkben is leírtuk –, a több-

játékos mód újdonságai a megszo- kottnál egy fokkal modernebb hadviselésre építenek. A *Black Ops 2*-ben már belekóstolhattunk abba, milyen a jövő háborúja a Treyarch szerint, de a Sledgehammer most továbbgondolta a dolgot, és nemcsak futurisztikus kutyúkkal és fegyverekkel ruház fel minket, hanem egyenesen emberfeletti erőt ad a kezünkbe. „Az erő mindent megváltoztat” – bizonygatja az Activision lépten-nyomon, és az a helyzet, hogy egyet kell értenünk vele. Ebben az esetben az „erő” igazából egy exoszkeletonnak becézett mesterséges külső váz, ami lényegében szuperkatonává varázsol minket a játékban, ezzel felborítva a játékmenetet, és rákényszerítve minket arra, hogy kimondjuk: ez a *Call of Duty* más lesz.

CSAK MEXOKÁS KÉRDÉSE

Pár évvel ezelőtt még csak ismerkedett a világ az exoszkeletonnal, most pedig hirtelen mindenhol ott van. Sokan azzal vádolták a Sledgehammer-t, hogy csak ellopták az ötletet, pedig 2012-ben, amikor nekiálltak a fejlesztésnek, ez a technológia még messze nem volt ennyire mainstream. Az Elysium csak egy évvel később jött, a

„PÁR ÉVVEL EZELŐTT MÉG CSAK ISMERKEDETT A VILÁG AZ EXOSZKELETONNAL, MOST PEDIG HIRTELEN MINDENHOL OTT VAN

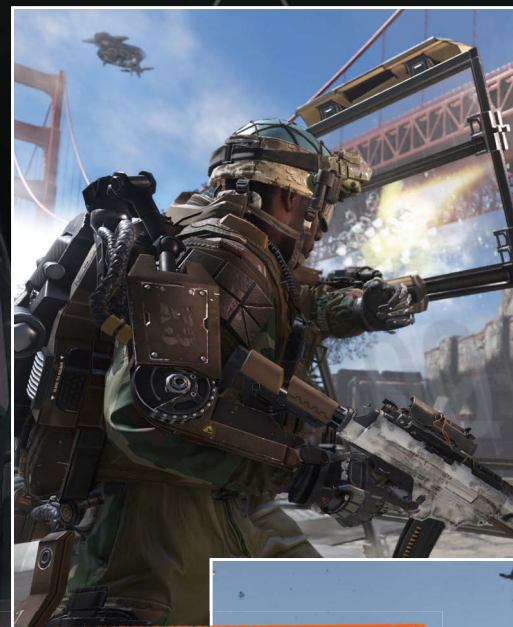
Holnap határa még a kanyarban sem volt, sőt az *Advanced Warfare* kapcsán mérsékelten indokolt módon felhozott *Titanfall*-ról is csak annyit tudunk, hogy létezik. Képzeljétek el, mi lett volna, ha a *Ghosts* helyett jön az *AW*? Hol lenne most a *Titanfall*? Az ötlet eredetiségén vitatkozhatunk, viszont az nem kérdés, hogy rendesen felkavarja a *Call of Duty* állóvizét. A szinte természetfeletti erővel felruházott katonák sokkal agilisebbek és „halálósabbak”, ami nemcsak a játékményt borítja fel, de a pályadíjzájban is komoly változásokat szül. A *Titanfall* jetpackjéhez hasonlóan az exo is lehetővé teszi, hogy hatalmasakat ugorjunk, de persze a Sledgehammer nem merészkedett el a falon futkosásig és a különböző akrobatikus mozdulatokig, viszont még így is nagyobb mozgásszabadságot ad a játékosoknak, mint a sorozat bármelyik kőrabbi része. Az exo előnye persze nem merül ki abban,

hogy szép nagyokat tudunk szökdélni, és egyetlen parasztlengővel megölünk mindenkit, a fejlesztők rengeteg olyan apróságot építettek köré, amivel izgalmasabbá tehetik az online csatákat. A levegőben történő hirtelen irányváltást már jó előre gyűlölem, mert biztosan nem egyszer fognak megszívatni velem, a hosszú becsúszás nemcsak látványos, de jól kombinálható az ugrással is, de az abszolút kedvencem az úgynevezett boost slam lesz, amikor a levegőből rárepülhetsz a mit sem sejtő ellenség arcára. Ezek azok a lehetőségek, amelyek minden játékosnak alanyi jogon járnak, viszont választhatunk még egy úgynevezett exo-képességet, ami valamiféle előnyhöz juttathat a harc közben. Ezek között vannak eredetibb és ismerős ötletek is. Van olyan, ami a *Titanfall*-ban látotthoz hasonlóan felgyorsítja egy kicsit a mozgásunkat, vagy éppen ideiglenesen láthatatlan-

ná tesz, mint a *Crysis* csillagközi kezelésében. Ezek is elég komoly előnyt jelentenek bizonyos szituációkban, de a játéktípusunknak megfelelően úgy is dönthetünk, hogy egy pajzsral, rakéta- és gránátelhárító eszközzel, gyógyító kütyűvel vagy egy, az ellenség helyzetét megmutató radarral egészítjük ki az exoszkeletont. Sőt, kis ideig lebeghetünk is a levegőben, hogy jobban átlássuk a csatateret.

EZ AZ ÉN KATONÁM. SOK ILYEN VAN, DE EZ AZ ENYÉM

Amit az *Infinity Ward* a *Ghosts* kapcsán nem izzadt túl, azt a Sledgehammer végre olyan szintre hozta, amit a játékosok elvárnak. Az *Advanced Warfare* Create-an-Operator módjában nem csak előre generált klisék alapján hozhatjuk létre a saját katonánkat, sokkal több lehetőségünk lesz kiélni a kreativitásunkat. A harcos ruházatát darabról darabra válogathatjuk össze, az



ÉGBŐL AZ ÁLDÁS

A supply dropok lényegében véletlenszerű ajándékok, amiket a játékbelli kihívások teljesítéséért kapunk. Ezek az égi áldások maximum három tárgyat tartalmazhatnak, amelyek lehetnek speciális fegyverek, olyan felszerelések, mint egy sisak vagy egy új exo, illetve valamiféle „erősítés”, amilyen a *Titanfall*-ban a burn card. Ezeket persze súlyozza is a játék, tehát az eredményeink függvényében kaphatunk enlised, professional és elite tárgyakat, amiket más-más színnel jelöl a játék, hogy könnyebben felismerjük őket.



A Golden Gate lábánál lévő pályát a meccs közepén előnti a víz, ezért érdemes a magaslati pontokat keresni



PERK

A perkekkel kapcsolatban egyelőre csak a gamescomos bemutatóra támaszkodhatunk, ahol a fejlesztők leleplezték a Call of Duty: Advanced Warfare többjátékos módját. Könnyen lehet, hogy ez még valamennyit változik a novemberi megjelenésig. A játékban három kategóriában találjuk meg a perkeket, mindegyikben ötöt, amelyekből alaphelyzetben egyszerre hármat pakolhatunk magunkra, de a „greed” nevű wild card felhasználásával egy negyedikket is helyet szoríthatunk. Elég standard a felhozatal, de vannak újak is, mint a gung-ho, amivel becsúszás és sprintelés közben is lőhetünk, illetve azt is érdemes megfigyelni, hogy nincs olyan, ami az esés közben elszenvetett sérülést mérsékelné – mert az exóval nem tudsz akkorát esni, hogy fájjon.



LŐTÉREN TESZTELVE

Az Advanced Warfare-ben lesz egy virtuális lőtér is, ahol az újonnan szerzett fegyvereinket és felszerelésünket tesztelhetjük majd, amíg arra várunk, hogy a játék bedobjon minket a következő meccsbe. Mindezt töltőképernyő nélkül.

exótól kezdve a térdvédőn át egészen a kesztyűig. Nyilván mindenki szeret villogni frissen szerzett felszerelésével, ezért a több opció mellé a fejlesztők egy virtuális lobbyt is készítettek, ahova bárki beléphet, és megnézheti, ahogy olajozott testünkön csillog a fény. A Call of Dutyba oldott The Sims light egy régóta várt funkció, amit most először dolgoztak ki igazán részletesen, viszont ezzel nemcsak nekünk adtak lehetőséget az önkifejezésre, hanem meg is ágyaztak a tengernyi apró DLC-nek is.

A testreszabhatóság nem áll meg a külsőségeknél, hiszen a Sledgehammer visszahozta – és átdolgozta – a Black Ops 2 Pick 10 rendszerét. A megoldás hasonló, viszont tíz helyett most tizenhárom pontot költethetünk el fegyvereinkre, felszerelésünkre, perkjeinkre és a wild cardjainkra, illetve most már a scorestreakeket is ezen a rendszeren belül válogathatjuk ki. Mindegyik egy-egy pontba kerül, és lényegében úgy pakoljuk össze loadoutunkat, ahogy szeretnénk: azt is megtehetjük, hogy nem viszünk magunkkal másodlagos fegyvert, sőt, akár egy negyedik scorestreaket is választhatunk.

Ezzel kapcsolatban is vannak változások, ugyanis már magukat a scorestreakeket is testreszabhatjuk, tehát ha mondjuk kiválasztjuk a turretet, akkor arra rátehetünk egy rakétavetőt, de akár az egészet hordozhatóvá is tehetjük – több pontért, nyilván. Ez egy újabb taktikai mélységet ad a gyilkolásért járó jutalmazórendszernek, de ezen felül még érkezik ennek kooperatív változata is, amivel beszálhatunk egy másik játékos scorestreakjébe. A bemutatón ezt úgy szemléltették, hogy amikor az egyik játékos lehívott egy warbirdöt, a csapattársa képes volt csatlakozni hozzá, és megjelölgetni az ellenségeket, amíg ő lövöldözött. Ez azért is jó, mert ha te ritkán is jutsz el addig, hogy lehívass egy komolyabb scorestreaket, egyik csapattársad révén egy kicsit azért sütkérezhetsz a dicsfényben.

radt, az új játékmekanikai megoldások ellenére is ismerős az élmény, ráadásul a Sledgehammer – a régi rajongókra gondolva – a klasszikus játékmódokat exo-képességek nélkül is játszhatóvá tette. Ez jó húzás a részükről, mert így az is boldog, aki még nem utbele a klasszikus CoD-életérzésbe, illetve az is, aki vágyott már valami újdonságra. Mondjuk, hogy fegyverekkel kviddicsezen egyet az Up-Link játékmódban, vagy kipróbálja a War új verzióját, a Momentumot; de az is biztos, hogy szuperkatonákkal a klasszikus módok is teljesen új élményt nyújtanak majd. Kicsit sérelmeztem, hogy kevés az új képességek köré épülő játékmód, de nyilván hagyni kellett valamit a kiégésítőkre is. A hírek szerint lesz egy, a Zombiesshoz és az Extinctionhöz hasonló kooperatív játékmód is, de erről még csak kósza pletykákat hallottunk. A Sledgehammer elég sok mindent átvett a Treyarchtól, és igazából egyáltalán nem bánám, ha az Advanced Warfare-ben is lennének zombik.

MÁSHOGY HASONLÓ

Az eddig látott játékménet videóak alapján biztosan állíthatjuk, hogy az Advanced Warfare izzig-vérig Call of Duty ma-

ahogy a játékménetre, úgy a pályadízájnra is nagy hatással van az új technológia. Ugyan az eddig bemutatott négy pályán (Biolab, Riot, Defender, Ascend) ugyanúgy megtalálhatók a korábbi epizódokra is jellemző szűk területek, nagyobb nyitott részek és okosan elosztott stratégiai pontok, a dizájnerek figyeltek arra, hogy legyen lehetőségünk kihasználni az exo nyújtotta előnyöket. A vertikálisan is szabadabban építkező pályák lényegesen összetettebb taktikák kidolgozására is alkalmasak, és rákényszerítik a játékosokat, hogy máshogyan gondolkodjanak, mint ahogy azt a korábbi részekben tették. A Sledgehammer nem akarta újra megtalálni a Call of Duty többjátékos módját, de nagyon úgy néz ki, hogy sikerül felfrissítenie. Az exo már önmagában felborít mindent, és ez az a technológia, ami az összes többi változást magával rántja a pályadízájntól egészen a játékménetig. A sok új ötlet, a szórakoztatónak ígérkező játékménet és a sorozatban eddig példátlan testreszabhatóság nemcsak a régi rajongók hitét adhatja vissza, hanem könnyedén újakat is toborozhat. Várjuk az első próbát.

daev

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/call-of-duty-advanced-warfare

Előzetes

PILLARS OF ETERNITY



Baldur's Gate, vagy amit akartok

PILLARS OF ETERNITY



INFO

Kiadó **Paradox**
 Fejlesztő **Obsidian**
 Platform
PC, Linux, Mac
Röviden Az ezredfordulás Infinity-motoros szerepjátékok szellemi örököse, stílusos múltidézés.
 Megjelenés **2014. tél**
 PEGI **N/A**

NEM SZÁMÍTVA A KIEGÉSZÍTŐKET, 1998 ÉS 2002 KÖZÖTT ÖT SZEREPJÁTÉK LÁTOTT NAPVILÁGOT A BOWARE-FÉLE INFINITY MOTORRA TÁMASZKODVA. A *Baldur's Gate* és az *Icwind Dale* sorozatok, valamint a *Planescape: Torment* milliókkal ismertették és szerették meg a műfajt. A siker egyrészt az akkor csúcsán lévő *Dungeons & Dragons* asztali szerepjátékok rendszer szabályaiban, közkedvelt világaiban (*Forgotten Realms*, *Planescape*), másrészt pedig a zseniális motorban keresendő: olyan szép és mindenekelőtt hangulatos, kézzel festett hátteret nyújtott a kalandozáshoz, amit a legmodernebb engine-ekkel sem sikerült még reprodukálni. Harmadrészt pedig valóságos, ugyanakkor gombnyomással bármikor megállítható küzdelmek a legelvetemültebb keményvonalas szerepjátékosokat és a *Diablóval* berántott, klikkelőizomra gyúró tömegeket is meg tudták ragadni. Sosem volt még olyan jó szerepjátékosnak lenni.

DE HÁT EZT ISMEREM!

Ezt az életérzést – hiszen végső soron időutazásról van szó – akarja visszacsacsempészni mindennapjainkba az Obsidian, melynek tagjai annak idején

maguk is a fent említett korszakos remekművek születésénél bábáskodtak. Hogy milyen eredménnyel, arról a közel-múltban kiadott, kizárólag a támogatók által elérhető béta alapján meggyőződhettünk. Az első találkozás ahhoz fogható, mint amikor sok-sok év elmúltával váratlanul összefutsz a régi szerelmeddel, megállapítod magadban, hogy még mindig jól néz ki – miközben azon morfondírozol, hogy annak idején mégis mi vezethetett a szakításhoz –, és valami újra megmozdul benned.

A nosztalgia alattomos fegyver, és a fejlesztők mesterien bánnak vele. A menütől kezdve a kezelőfelületen át egészen a varázslatokat jelképező ikonokig minden kísértetiesen hasonlít az Infinity-motoros szerepjátékokban látottakra. De nyugodtan ide sorolhatnám a kurzor formáját is, vagy ami ennél lényegesen fontosabb – meg is dobbant tőle a szívem –, a renderelt (vagy a játék motorjával készített) átvezető animációk helyét kitöltő, narrációval kísért, részben interaktív illusztrációkat. Az igényes aprólékos-sággal megrajzolt hátterek és a *Pillars of Eternity* képi világa is titelalát. Épp annyira statikus, mint szerettük, miközben pont annyi apró kis animációt (fodrozódó vízfelszín, hulló falevelek, lobogó tábornüzek stb.) fedezhetünk fel benne,

amennyi ahhoz kell, hogy ne tűnjék reménytelenül avítottak.

EZ VAGYOK ÉN

Mint a legtöbb, magára valamit is adó szerepjáték, úgy a *Pillars of Eternity* is azzal kezdődik, hogy létrehozunk karakterünket. Lehet férfi vagy nő, fajból, alfajból és kasztból széles választék (lásd keretes írásunkat) áll rendelkezésünkre. Ezt követően fizikai és szellemi képességeit behatároló attribútumok között osztunk szét pár pontot, a kezdő felszerelésre és párbeszédopciókra is hatást gyakorló kulturális hátteret választunk, valamint rábökünk egy rokonszenves életútra. Zárásként jöhet a portré kiválasztása, a karaktermodell cícomázása, és még egy találó szinkronhangot is keresnünk kell, mielőtt nevet adhatnánk a gyermeknek. Láthatóan számos tényező alakítja játékbeli avatárunkat, kinek viselkedésére dinamikusan reagál környezete, az ígéretek szerint. De hogy ne csak találmokra nyomjuk a választokat, az egyes opcióknál feltűntetik, a milyen személyiségjegyek kidomborodásához (befolyásolja a másokban rólunk kialakult képet) járulnak hozzá. Azt is láthatjuk, hogy milyen attribútumokkal kell rendelkezniünk, és mely feltételeknek megfelelően ahhoz, hogy az egyes párbeszéd-



MIUTÁN KALANDOZÓ CSAPATUNKBAN EGYSZERRE ÖT KÍSÉRŐNEK JUT HELY, A PARLAGON HAGYOTT TÁRSAK A VÁRBAN EJTŐZNEK

opciókkal éljünk. Persze lesz olyan helyzet is bőven, amiből nem dumálhatjuk ki magunkat.

HARCBA A RENDSZERREL

Az ígérekhez híven kiadhatjuk az utasításokat a kalandozó parti tagjainak akár valós időben is, ám szükség esetén megállíthatjuk a játékot, hogy nyugodtan átgondolhassuk következő lépésünket: Kit üssünk? Mit igyunk? Milyen bűvészműtárványt rántsunk elő a cilinderben horkoló nyúl hát-sója alá? Arról viszont egyelőre ne álmodjunk, hogy láncba fűzzük a parancsokat, jelen állapotában ezt jelenleg nem támogatja a játék. Ugyanakkor Sawyer egy interjújában elismerte, hogy ezen azért még törpölnek egy sort a megjelenésig, csak épp a pause lehetőségé miatt nem érezték különösebben sürgetőnek a kérdést. Mint látható, még korántsem tökéletes a rendszer, hiszen egyelőre nem jár XP a kardélre hányt ellenfelek után, csupán a küldetésekért. Egy olyan játékban, amiben ennyire hangsúlyos a harc, csekély kárpótást jelent a diadal örömmámoros érzése vagy a vérrel-verítékkel megszerzett zsákmány – ami rosszabb esetben egy eladhatatlan, rozsdás vajazó kés. Ennél is nagyobb baj viszont, hogy még várat magára a nehézségi szintek kiegyensúlyozása. Normál fokozaton az első kősa ízeltlábú is miszlik-

be aprítja önjelölt hőseinket, de a nehézségi szintet minimálisra véve ugyanúgy adódhat olyan szituáció, hogy egy azonos erősségű és létszámú farkasfalka először még nem jelent akadályt, nem sokkal később viszont úgy feltörlí velünk a padlót, hogy öröm nézni. Holott nem csempészünk radikálisan új elemet taktikánkba.

Béta lévén nem lenne korrekt részemről, ha ezért most rituálisan elkezdeném lemosni a keresztvizet a *Pillars of Eternity*-ről, inkább csak halkán megjegyzem a mazochistább játékosok kedvéért, hogy létezik egy harmadik nehézségi fokozat is, valamint bekapcsolható két további korlátozás. Az egyik kikapcsol minden segítséget, a másik pedig egyetlen egyre mérsékeli a mentésfájlok számát, magyarul minden alkalommal felülírjuk az előző állást. Ezen felül pedig a végleges és visszafordíthatatlan elhalálozás rémképével is fenyeget. Ha bekövetkezne a szörnyű vég, azonnal törölődik a mentés, és kezdetünk mindent előlről. Egy szavunk sem lehet, tényleg gondoltak azokra a hc-arcokra is, akik éjszakánként felhevített szöges ágyon hajtják nyugovóra fejüket.

ÖRÖK ÉLETET!

De ha azt nem lehet, akkor legalább jobb egészségügyi ellátást jogosan követelnek maguknak szegény játékbeli karaktere-

KI FIA-BORJA VAGY?

AUMAUA

E hüllőszerű lények egy-értelműen víz alatt éltek egykoron. Termetesebbek a legnagyobb embernél, és erejük felér bármelyik törpéével. Született harcosok.



DWARF

Eora törpéi a legtöbb fantasyklisének eleget téve szívós és bivalyerős teremtmények. Kecseségük viszont hagy némi kívánnivalót maga után.

ELF

Hosszú életű, a természettel szoros kapcsolatot ápoló faj; nem véletlen, hogy soraikból kerülnek ki a legnagyobb hatalmú druidák és a legügyesebb kószák.



GODLIKE

Nem önálló faj, hanem az istenek által megérintett, szaporodásra képtelen egyedek. Néhol áldott lényekként tekintenek rájuk, máshol elátkozottnak vélik őket.

HUMAN

Más szerepjátékokkal ellentétben az emberek nem a teljesen átlagos középszer képviselik. Erősek és elszántak, ami pedig az egyes rasszokat illeti, csupán a megjelenésük különböző, képességeik nem.



ORLAN

Kis termetű szörmökök hatalmas fülekkel. Barokkos túlzás lenne azt állítani, hogy harcosnak születtek, viszont minden adottságuk megvan ahhoz, hogy elsőrangú zsványként boldoguljanak a nagyvilágban.

Előzetes

PILLARS OF ETERNITY



A fejtörők sem maradhatnak ki



MESTERSÉGED CÍMERE

Barbarian: A világ távolabbi pontjairól származó vakmerő és ádáz harcos, remek fizikai adottságokkal. Főként ellenséges csoportok hadrendjének megbontásában jeleskedik.

Chanter: Tudós mesemondó, aki kántálás révén ér el a csodákhoz és a varázslatokhoz fogható hatásokat.

Cipher: Hozzá sem kell érnie ellenfeléhez, bőven elég, ha az elméjét támadja, és példának okáért elhitheti vele, hogy nem tud járni.

Druid: Már-már egészségtelenül szoros kapcsolatot ápol a természettel, minek köszönhetően különböző teremtmények alakját képes magára öltetni.

Fighter: A létező összes közelharcos fegyver forgatására kiképezték. Megingathatatlan, akár egy kőszikla, tökéletes ajtónálló.

Monk: Sajátos filozófiájának hála minden elszenvedett sérülésből erőt merít, hogy aztán Ludas Matyi mintájára törlesszen a rosszfiúknak.

Paladin: Mélyen hívő – esetenként fanatikus – harcos és elsőrangú vezető, aki elkötelezte magát egy ügy vagy egy rend mellett. Élén jár társai lelkesítésében.

Priest: Életét az istenek szolgálatára tette fel, cserébe imák révén kisebb-nagyobb csodákat hajthat végre a csapattársak meggyógyításától az ellenség összeroppantásáig.

Ranger: Kiváló íjász, tapasztalt erdőkerülő, akit hírséges vadállatok védelmezik. A rangerek közt lévő kötelék olyan erős, hogy az egyik által elszenvedett sebzést a másik is ugyanúgy megérzi.

Rogue: Gyorsaság és ravaszság jellemzi. Óvatosan elkerüli a bajt, ért a kifinomult szerkezetekhez, valamint hátbatámadásai révén a legnagyobb sebzési potenciállal bír.

Wizard: Rendkívül képzett, példátlan önfegyelmekkel rendelkezik, grimoárokat használ az ellenséget sebző vagy a társakat segítő, bonyolult varázslatok létrehozásához.

A MINDENKORI EGÉSZSÉGI ÁLLAPOTOT EGÉSZEN ÚJSZERŰ MEGKÖZELÍTÉSBE TÁLALJÁK AZ OBSIDIAN SRÁCAI KEZDVE AZZAL, HOGY KÜLÖNVÁLASZTOTTÁK A RÖVID TÁVÚ ÉS A HOSSZÚ TÁVÚ ÉLETERŐT

reink, akik pusztán a mi szeszélyünk okán ontják vérüket nap mint nap. A mindenkori egészségi állapotot egészen újszerű megközelítésben találják az Obsidian srácai, kezdve azzal, hogy különválasztották a rövid távú és a hosszú távú életerőt. A gyakorlatban ez annyit tesz, hogy a karakterek health- és stamina-értékekkel is rendelkeznek. Harc közben indul fogyásnak a stamina, lenullázódva a padlón végezzük vérző orral, de többé-kevésbé életben. Viszont minden egyes összecsapás után – feltevé, hogy akár csak egyetlen karcolás is esett rajtunk – egy kevéske healthnek mondhatunk búcsút. Ha pedig ez az érték éri el a zérust, akkor szalajthatunk papért, hogy adja fel az utolsó kenetet. Stamina gyógyítókkal és varázslatokkal nyerhetünk vissza, míg a health helyreállítása kizárólag pihenéssel lehetséges. Némi aprópénzért már egy istállóban is megszállhatunk, ám a derékalj minőségétől függően ideiglenes bónuszokban ré-

szesülhetünk, tehát megéri áldozni a kényelemre. Még jobb, ha birtokba vesszük erődünket, ahol értelemszerűen saját lakrészsel rendelkezünk. A szabad ég alatt pedig a játék által biztonságosnak ítélt időpontokban és helyszíneken térhetünk nyugovóra a magunkkal hordott véges mennyiségű készleteket felhasználva, illetve a kialakított táborhelyeken ingyen és bérmentve.

AZ ÉN HÁZAM, AZ ÉN A VÁRAM

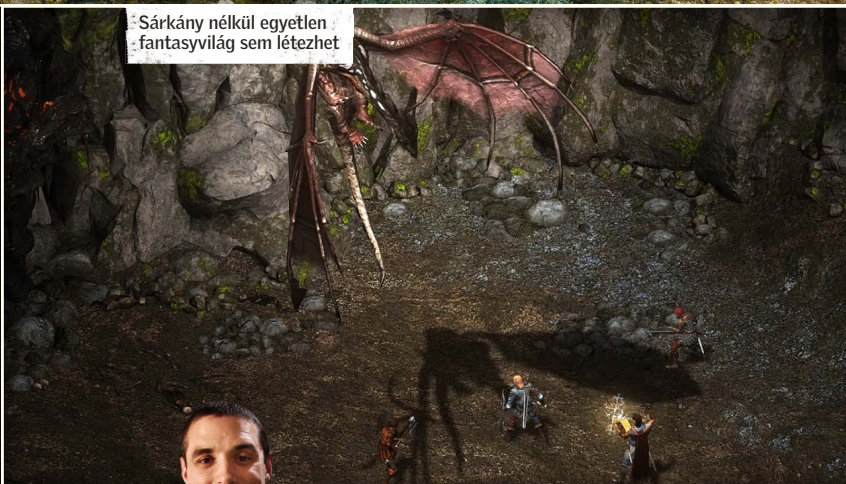
Hívhatjuk otthonnak, menedéknak, lehet az a valaha készült legmodernebb úrhajó vagy csak egy lerobbant albérlet valahol a Pokol Konyháján, de mégis a miénk, a saját kis kucskónk, a horgonyunk, az arkhimédészi fix pontunk, kopernikuszi világképünk középpontja. A hely, ahova két küldetés között rendszeresen visszatérünk kiáztatni csülkeinket, megcsodálni trófeaagyűjteményünket. A *Pillars of Eternity* esetében ezt a szerepet egy viszonylag korán meg-

szerezhető erőd tölti be. Igaz, elhanyagolt állapotban vesszük át, és nyeli a pénzt, mint töméskor kacsa a kukoricát (a nokedlis történet pusztán a kitaláció), de igazán takaros kis várat faraghatunk belőle idővel, ami nem csupán a környék közbiztonságához járul hozzá, és dicsfényünk égőit cseréli ki 60-ról 100 wattosra, hanem kapcsolódó küldetések és váratlan események révén gazdagítja életünket.

Egy jó állapotban lévő erőd híre messzebbre száll, könnyebben vetik bizodalomukat hűbérurába az egyszerű népek, ráadásul a fokozott biztonsági intézkedések több adóbevétel is járnak. Ugyebár nem szükséges hosszasan esetenem az örök száma, felszereltsége és jártassága, valamint az útonálló hatékonyasága közötti összefüggéseket? Ezen felül egy biztonságos erőd körül ritkábban következnek be negatív töltetű véletlenszerű események, miközben a jó hírnév hatására inkább jó dolgok történnek.



Sárkány nélkül egyetlen fantaszvilág sem létezhet



Veterán szerepjátékosok számára ismerős látvány

HA TE MONDOD

Joshua Edward Sawyer rendező, Obsidian Entertainment: „Ha izomagyű varázslót szeretnél, aki erős, ugyanakkor egy ostoba tökféj, ám legyen.”

Számos fejlesztési lehetőség ismert már most, ezek némelyike időlegesen feljavítja a karakterek egy-egy adottságát, legyen szó fizikai erőről vagy intellektusról. Ide sorolható a gyakorlótér, a könyvtár, a fórum és például a sövénylabirintus. Más bővítmények viszont a craftinghoz szükséges alapanyagok előállításában jelentkeznek: a botanikus kert, az érdekesek kicsiny boltja. Végül, de nem utolsósorban tömlöcnek is jut hely a várban, ahova nevesített NPC-ket zárhatunk be annak reményében, hogy információt csikarunk ki belőlük, vagy váltságdíjat követelünk értük.

Miután kalandozó csapatunkban egyszerre öt kísérőnek jut hely, a paragon hagyott társak a várban ejtőznek. Hogy ezalatt ne csak immel-ámmal növekedjék tapasztalati pontjaik száma, különféle feladatokat bízhatunk rájuk, ami több XP-t jelent nekik, miközben vagyonunk gyarapszik, és jó hírünk is terjed a világban. Amíg valahol a távolban kószálnak, nem képesek kivenni részüket az erőd védelméből. Támadás esetén azonban visszahívhatjuk őket (a felbehagyott küldetésért nem jár juta-

lom), illetve mi magunk is a helyszínre siethetünk. Alternatív megoldásként rábízhatjuk az egészet a zsoldosokkal kiegészített őrségre.

BEZZEG RÉGEN, BEZZEG MOST

Előrebocsátom, hogy a *Pillars of Eternity* nem lesz mindenki játéka, túlságosan is a nosztalgiára támaszkodik. Az Infinity-korszak óta eltelt másfél évtizedben megváltoztak a felhasználói elvárások, és már a műfaj sem a régi. Közösségi finanszírozás nélkül aligha készülhetett volna el, hiszen kétséges, hogy akadt volna olyan kiadó (a Paradox is csak utólag szállt be terjesztőként), amelyek hajlandó dollármilliókat ölni egy hasonló projektbe. Persze az olyan – szintén kickstarteres – próbálkozások, mint a *Shadowrun Returns* vagy a *Divinity: Original Sin* fogadtatását látva lehet, hogy ma már kétszer is meggondolnák, nem mondjanak-e.

Nem csillog-villog úgy, ahogy azt a felbontás- és fps-lázban égő játékosgeneráció elvárná, s még csak nem is hollywoodi sztárok szinkronizálják a szereplőket. Ráadásul az irdatlan meny-

MÉG EGY KIS NOSZTALGIA

Noha kevésbé ambiciózus projekt, mint a PoE, az ex-Bioware-es Trent Oster vezette Beamdog a két *Baldur's Gate* után nekilátott a 2000-ben megjelent *Icwind Dale* felújításának. A jövőre érkező *Ehnnaced Edition* a magasabb grafikai felbontás mellett új tárgyakat, varázslatokat és karakterosztályokat, valamint eddig nem látott tartalmakat ígér a crossplatform kooperatív multiplayer mellett. Természetesen a *Heart of Winter* és a *Trials of the Luremaster* kiegészítőket is magában foglalja.

nyiségű szöveg túlnyomó részét OLVASNI vagyunk kénytelenek. Skandalum!

Ellenben mindazok, akiknek jelentett valamit a szerepjátékok ezredfordulós reneszánsza, akik tudják, mit jelent a THACO, milyen felemelő érzés volt az első +1-es kard megszerzése vagy a Magic Missile varázslat elsajátítása, akik jártak a Kardparton, a Jeges Szerek völgyében, majd Sigilben, azok kis szerencséjével még a téli hónapok folyamán fejest ugorhatnak egy valódi nagybetűs RPG-be. Elvégre pont ezt ígérte az Obsidian, ezért adott össze több mint hetvenezer lelkes támogató majdnégymillió dollárt.

Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/pillars-of-eternity

Előzetes

BLOODBORNE



Egy kicsit minden ellenfél vérfarkas, de van, aki vérfarkasabb



A már-már indokolatlanul nagy mennyiségű vér szépen pötytyözi a macskakövet



Nem csak meghalsz, össze is csinálod magad

BLOODBORNE

INFO

Kiadó SCE Japan Studio

Fejlesztő From Software

Platform PlayStation 4

Röviden A From Software népszerűsége a kiemelkedően nehéz Souls játékoknak hála megnőtt, és bár a Bloodborne valami új, a kihívásból most sem engednek.

Megjelenés 2015
PEGI N/A

HIDETAKA MIYAZAKI NAGYJÁBÓL TÍZ ÉVE FOGLALKOZIK KOMOLYABBAN VIDEOJÁTÉKOK FEJLESZTÉSÉVEL.

A From Software jelenlegi igazgatója, bár a cég a nyolcvanas években alakult, csak az *Armored Core: Last Raven*nél csatlakozott, és még további két *Armored Core* résznél tevékenykedett rendezőként. Öt évvel ezelőtt, 2009-ben elszakadt a sorozattól, és csapatával valami teljesen másba kezdett: a hatalmas futurisztikus mechákat félretéve átnyargalt a fantasy világába, és megteremtette Boletaria démonok ostromolta földjét. A kritikusok dicsőítették a *Demon's Souls* látványa és harcrendszere miatt, de volt még egy (meglepő módon) pozitívként emlegetett tulajdonsága, amely kultfavoritá tette: a nehézségi szintje.

Az a helyzet, hogy a mai kor játékosai (értsd fiatal játékos, aki lehet, hogy csak pár éve szerzett magának egy konzolt, és nem is feltétlenül érti, mi az a Commodore 64 vagy a *Wolfenstein 3D*) elkényelmesedtek, nem vágyik kihívásra, és a legtöbb sztorientált játékkal tényleg csak a történet miatt játszik, nem érdekli a töltelék. Ehhez képest jött a *Demon's Souls*, amit még a legtapasztaltabbak sem tudtak első próbálkozásra bukás nélkül végigjátszani; bár igaz, hogy ez nem mindenkinek jött be, a legtöbbben mégis pont emiatt szerették. Közvetlen folytatá-

sa ugyan nem készült a játéknak, de szellemi utódja, a *Dark Souls* ugyanazokat a jegyeket hordozta magán, amelyek a *Demon's Souls*t különlegessé tették.

A *Bloodborne*-ről egy percig sem (na jó, amíg az első trailer meg nem jelent, és a játékot csak munkacímén, Project Beastként ismertük, talán addig) hittük, hogy a *Souls* szériához tartozik, viszont olykor-olykor még a fejlesztők is „*Souls* játékként” hivatkoznak rá. Ez alapján akármi is változzék, egy biztos: a nehézségre csak azok fognak panaszkodni, akiknek teljesen új a From Software munkássága.

VÉRES LELKEK

Könnyes búcsút intünk a fantasys-lovagossárfarkasos középkornak, hogy keblünkre ölelhessük a neogótikus-viktóriánus-vérfarkasos újkort. A helyszín Yharnam (és környéke), egy régies, toronyórával, vízköpőkkel és az utcákon parkoló elhagyott lovaskocsikkal „tarkított” város, ami egykor a gyógyulni vágyók zárandokhelye volt. Rengeteg utazó kereste itt a gyógy módot különböző betegségeire; maga a főszereplő, a Vadász is közéjük tartozott, csak ő rosszkor érkezett: a város lakói – még a kutyák és a varjak is – megfertőződtek, és valahogy a vendégszeretetük is elszállt. Valamilyen oknál fogva koporsók díszítik az utcákat, talán csak azért, hogy mindenki biztos legyen



Bár a sötétség dominál, néha ilyen jelenetekben is részünk lesz



Még ha most csend is van és viszonylag világos, biztos, hogy nem messze bujkál valami

Elhagyott hintókkal és fáklával járöröző helyiekkel találkozunk az utcákon

YHARNAMI LÁTVÁNYOSSÁGOK

Bár alapvetően a belvárosban kell rendet tenni, alkalmunk nyílik különböző, olykor a belső kerületek határán kívül eső területeket is meglátogatni. Ebből egyelőre kettőt ismertünk meg, de egyiket sem ajánlanánk az arra tévedő turistáknak.



CATHEDRAL DISTRICT

Ugyan Yharnamhoz tartozik, hegyek választják el a várostól. Itt tevékenykedik a szervezet, ami az ellenszereket készíti. Nem tudjuk, hogy látogatásunk idején is aktív-e még, és esetleg ide kell eljutnunk, hogy visszaállítsuk a rendet, vagy hogy teljesen reményvesztetten bolyongjunk tovább, mert már ezt is ellepték a „betegek”. Van ám egy nagy katedrális a körzetben, innen kapta a nevét.



HEMWICK CEMETERY DISTRICT

Ahogy a név is sugallja, ez bizony egy temető, méghozzá egy hatalmas, ahova még a többi zónánál is kevésbé szívesen tennék be a lábunkat. Nos, most viszont muszáj lesz, és persze nem temetni megyünk. Érdekes módon meglepően kevesen járnak arrafelé, ami még ijesztőbbé teszi a környezetet, de azért nem lesz teljesen kihalt.

AZ UTCÁKAT IS KOPORSÓK DÍSZÍTIK, TALÁN CSAK AZÉRT, HOGY MINDENKI BIZTOS LEGYEN BENNE, EZ NEM DISNEYLAND

benne, ez nem Disneyland vagy Sma- ragdváros. Nem tudjuk, hogyan kerültek oda, főleg azt nem, miért vannak a falnak támasztva, de nem is akarjuk tudni. Ahelyett, hogy sűrű „nope”-ozás közepette sarkon fordulna és elhajtana, emberünknek végig kell küzdenie magát mindenkin a túlélésért. Érdekes fordulat lenne, ha egyszer egy játékban ahelyett, hogy a láthatóan veszélyes zónába mennénk tíz-tizenöt órát kalandozni, az intró után egyből elhajthatnánk egy biztonságos terület felé, és mindjárt a stáblista fogadna. Egyébként ez a *Bloodborne*-tól annyira nem idegen, még ha az általam hozott példa kissé sarkos is. A várost többnyire szabadon bejárhatjuk, és egy célpontot többféleképpen is megközelíthetünk, csak lehet, hogy míg az egyik útvonalon viszonylag könnyen átküzdjük magunkat, a másikon egy boss vár. Ezt a lehetőséget sokan hiányolták a *Dark Souls II*-ből, úgyhogy mindenképp örömteli, hogy most viszont.

FÉLELEM ÉS RESZKETÉS YHARNAMBAN

Miyazaki célja nem csak az általános paráztatás. Maga a város sem barátságos (mégis az eddigi leggyö-

nyörűbb, amit valaha a From Software-től láttunk), még ha üres lenne, sem járkálnánk szívesen benne, de így, hogy gyakorlatilag tényleg minden sarkon vár valami kellemetlen meglepetés, ráadásul az éjszaka soha nem akar elmúlni, a helyzet még kellemetlenebb. Míg a *Demon's Souls*ban és a *Dark Souls*ban néha megálltunk a tájat csodálni, addig itt nem fogunk tudni a naplementében gyönyörködni. Pedig a város a maga nemében egyébként szép, és nem utolsósorban hangulatos. Néhányan a helyenként már-már irreálisan nagy mennyiségű, nemcsak a ruhánkat, de a macskakövet is szépen betérítő vérben is megtalálhatják a szépet. A főszereplő jobb kezében tartott átalakítható fűrészbárd-kaszával és a bal kezében lévő, kis hatótávolságú Blunderbuss-szal (más fegyvereket is adhatunk hősünk kezébe, de a fotókon többnyire ezek szerepelnek) bizonyára a valóságban is hasonló vérengzést rendezhetnének. Mivel állandóan két ilyen típusú fegyverrel van tele a két kezünk (tehát egy gyors, de gyengébb, illetve lassabb, de erős közelharcú támadásra alkalmas balta/fejsze/kard/bárd/tűlméretezett bicska és egy egykezes lőfegyver, amely inkább

Előzetes

BLOODBORNE



A tápszeren hízalt varjak minden húst elfogadnak – legyen az élő vagy holt



Ez akár egy kalandjáték fotója is lehetne. A híd alatt sem lehetünk biztonságban



Néhányan alig fertőződtek meg, mások meg toronyház méretűre nőttek



Yharnamban vannak túlélők, akik szintén nem szeretik az átalakultakat, és középkori módszerekkel lépnek fel ellenük. Milyen helyénvaló



HA TE MONDOD

Masaaki Yamagiwa producer, From Software: „A korábbi [Souls] játékokban sokszor meghaltál, kitartónak kellett lenned, de most kiemelten odafigyelünk arra, hogy ne büntessük indokolatlanul a játékost.”

az ellenfelek megfékezésére, pillanatszerű megzavarására alkalmas), nem használhatunk pajzsot védekezésre. Ahogy azt Miyazaki mester is kiemelte: a passzív megközelítés helyett most proaktívan kell támadni. Ugyanakkor a fegyverek funkciói közti változtatás is külön támadásnak minősül, nem kell kihátrálni a harcból, és nem vagyunk kitéve egy, a váltás közben esetleg beeső, háríthatatlan támadás veszélyének. Mégis ésszel érdemes csak nekimeni bárkinek. „Ha egy ellenféllel állsz szemben, a halállal kerültél szembe. Folyamatosan terrorttal és horrorral találkozol” – nyilatkozta Miyazaki, amiből leszűrhetjük, hogy még az utolsó csicska is két suhintással leverheti fejünkről a kalapot – fejjel együtt, persze –, aztán figyelhetjük a You Died feliratot, ami egyébként is a retinánkba égett már. Az ellenfelek változatosabbak lesznek, és viselkedésük is változik különböző hatások következtében. Előfordulhat, hogy egy sereg fertőzött összedolgozik, és csoportban szédeleg, majd hirtelen szétszélednek, és járják a maguk útját. Egyáltalán nem biztos, hogy ugyanazon a ponton kétszer is találkozunk velük, olykor elkezdnek járőrözni a vá-

JAPÁNBA KELL KÖLTÖZNI

Biztos, hogy a Bloodborne idővel a világ minden pontján kapható lesz, csak az a kérdés, hogy mikor. A japán megjelenési dátum 2015. február 5.; korábban kaptunk egy olyan ígéretet, hogy legkésőbb márciusig megjelenik Európában is, de inkább tavasz-nyárra érdemes számítani.

rosban. Mindenkinek megvan a gyenge pontja, ezt nekünk kell megtalálnunk (nem jelzi majd villogó piros pötty, mint bizonyos akció-RPG-kben); az egyik bemutató során például néhány, egykor talán kedves, virágot áruló és gyerekeknek sütit sütő, most viszont felettébb vérszomjas nénikével kellett megküzdeni, és a fejlesztők megsúgták, hogy csípőre érdemes támadni. Ne felejtsetek el kitérni a kerekesszék elől.

Yharnamban a mutánsokon/bestiákon/szörnyeken túl vannak segítségére szoruló NPC-k is, akiket ha megmentünk, később segítenek nekünk az ugyanabban a kerületben zajló bosszarcok során. Hiába, a helyiek sem szeretik a kialakult szituációt.

AKARNI IS KELL

Bár a játék nem sokkal könnyebb, mint bármelyik Souls, némi segítséget mégis jelent, hogy ha megsebeznek minket, az életerő egy rövid ideig minden sikeresen bevitt találat után regenerálódik. Ezzel döntésre kényszerülünk, hogy alacsony életerővel, utolsó kapaszkodóként nekimegyünk-e a rosszarcúaknak, és megpróbáljuk menteni, amit lehet, vagy inkább elszaladunk, újratöltjük az életet (az Estus Flaskot most a Blood Vial váltja fel, és nem tudjuk a gyorsgombon másra cserélni, a háromszög megnyomásával csak ezt használhatjuk), és később visszatérünk.

Az életerőt jelző sávot egyébként Miyazaki szerint nem életerőt jelző sávnak kell tekinteni, hanem inkább olyasminnek, ami az akaratérőnköt mutatja. Mint az életben is, ha „találat” ér minket, az akaratérőnk csökken, de ha visszatámadunk, visszaszerezhetjük egy részét. Ha szintje eléri a nullát, az a teljes kétségbeesés állapota, de amíg még életben vagyunk, tovább harcolhatunk. Érdekes meglátás – mi értjük.

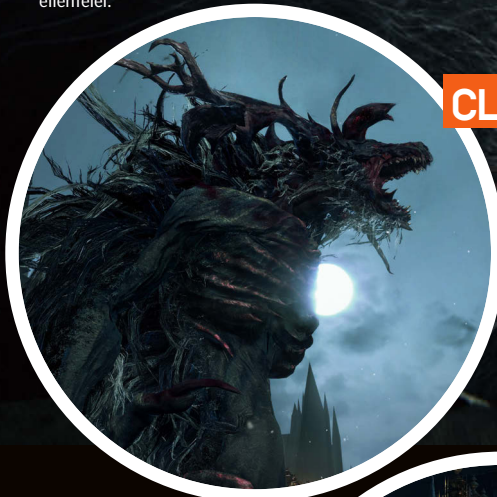
Az életerő-gyorsgomb fixálása miatt felszabadult slotba számos hasznos dolgot rakhattunk; az egyik például az olajos flaska, amit ellenfeleinkhez egy Molotov-koktél kíséretében hozzávágyva nagyobb sebzést okozhattunk, mintha csak az üveget dobálnánk.

KICSIKNEK ÉS NAGYOKNAK EGYARÁNT

A Bloodborne megjelenése lehetőség arra, hogy a „sorozat” (ami ugye nem sorozat, csak olyan, mintha) új rajongókra találjon. A From Software célul tűzte ki, hogy a játékot szélesebb közönség számára tegye befogadhatóvá, amin a PlayStation 4-exkluzívítás nem feltétlenül segít (ugyan a Demon's Souls PS3-exkluzív volt, a Dark Souls és Dark Souls II már PC-re és Xbox 360-ra is megjelent). Masaaki Yamagiwa, a játék producere fontosnak tartotta hangsúlyozni, hogy elsősorban a rajongóknak szeretnének megfelelni, nem árulják el őket, és

FARKASEMBERNEK FARKASA

A Bloodborne-ban válogatott csúfságokkal kell majd felvennünk a harcot, és lesznek közöttük egészen rendhagyó ellenfelek is. A vírus senkit sem kímél, emberek, állatok válnak vérszomjas fenevadakká. Még nem ismerünk minden ellenféltípust, de a játék honlapján található ismertetőik szerint változatos lesz a kínálat. Íme a Bloodborne eddig bejelentett ellenfelei:



CLERGY BEAST

Az egyik nagyobb ellenfél, ami még bestialéptékkal mérve is kiemelkedően hatalmas. Szarvai vannak, kiáltása pedig fájdalmas sírásra emlékeztet. Izmai már csak vékony szálak, kilátszanak a bordái, mégis olyan erővel bír, ami ellen nagyon nehéz védekezni. A pletykák szerint ő áll minden más bestia fölött, tőle mindenki fél.

HUNTING HORDE

A fertőzött emberek csoportosulása. Nem tudják magukról, hogy átalakultak, ugyanúgy védelmezik a várost, mintha semmi nem történt volna, és valószínűleg a normális embereket (mint amilyen a Vadász is) látják bestiáknak. Velük gyakran találkozunk, és fel kell készülnünk arra, hogy ahol ketten vannak, ott lesznek többen is, ennek megfelelően kell kiválasztani a legjobb taktikát.



WHEELCHAIR HORDE

A Bloodborne legvalószínűbb ellenféltípusa, ritkán látunk ilyet más játékokban. Valaha csak idős, kerekesszékes emberek voltak, akik lőfegyverüket szorongatva próbálták megvédeni magukat a rájuk leselkedő veszélyektől. „Veszély” alatt most az általunk irányított karaktert kell érteni: lévén hogy mi épp közelharcban vagyunk erősek, ők meg távolra tudnak támadni, sokat kell taktikáznunk, hogy meg tudjuk közelíteni őket.



CARRION CROWS

Az egyik nem emberi ellenféltípus, amolyan takarítóbrigád. A varjak is elkapták a náthát, és örömmel falatoznak a Yharnam utcáin fekvő hullákból – néha annyit, hogy repülni sem tudnak. Érzékenyek a vér szagára, és természetesen bárkit szívesen széttépnek, aki a közelükbe merészkedik.



Ha ügyesek vagyunk, a megbénított ellenfelet egy csapással kivégezhetjük

ELSŐSORBAN A RAJONGÓKNAK SZERETNENEK MEGFELELNI, NEM ARULJÁK EL ŐKET, ÉS NEM OKOZNAK CSALÓDÁST NEKIK

nem okoznak csalódást nekik, ugyanakkor egy kicsit finomítottak néhány helyen, és nem büntetik a játékost azért, mert esetleg elbukik. A gamescomon és más rendezvényeken kipróbálható demó nehézségét egyébként lejjebb tekinték, de még így is belebuktak néhányan. Hogy a nehézség finomhangolásán túl pontosan mik azok a dolgok, amiken a nagyobb célközönség elérése érdekében változtatnak, és hogyan nem szeretnék büntetni a játékost, egyelőre kérdéses, de talán a mentési pontok is megszorodnak, és egy-egy elhalálozás következtében nem veszítjük el javainkat, csak egy korábbi mentett állás töltődik vissza. Ettől a küzdelem és a továbbhaladás még lehet ugyanolyan nehéz. Ígéretet kaptunk arra is, hogy változik az online mód. Egyelőre nem tudjuk, milyen változások érik majd, de reméljük, hogy ugyanúgy hagyhatunk vicces és sokszor félrevezető, máskor viszont valóban segítő üzeneteket pajtásainknak.

NÉZZ AZ ÉG FELÉ

Sokszor mondtuk már, hogy „na majd ez, ez lesz az igazi next-gen”, de közel egy évvel az új generációs konzol

lok első megjelenése után még mindig nem volt olyan játék, amire utólag is rá tudtuk volna sütni ezt a bélyeget. A sorozat (nem sorozat, mindegy is) játéka soha nem voltak igazán erősek grafikában, meglepődnék, ha épp a *Bloodborne* lenne a PS4 leggyönyörűbb címe, de akármennyire is fura, megvan rá az esély. A képek és gameplay-videók is bizonyítják, hogy ha a lényektől hemzsegő utcákat nem is csodálhatjuk meg (pedig a macskakövek közti rébsben folyó vér és a pocsolnyák látványa nagyon hangulatos), a főlénk tornyosuló épületekben és a várost átszelő folyó vízén megcsillanó Hold fényében gyönyörködhetünk. Ha előző generációs konzolra vagy konzolokra jönne, valószínűleg nem lehetne ugyanilyen, így viszont a jövő év egyik legjobb játéka is válhat belőle. Akit elriasztott a *Dark Souls*, most adjon egy újabb esélyt a Fromnak; aki már unja a hagyományos hack'n'slash-eket, amelyekben tényleg csak a kaszabolás a lényeg, végre megtapasztalhatja, hogy ezt másképp is lehet.

Paca

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/bloodborne

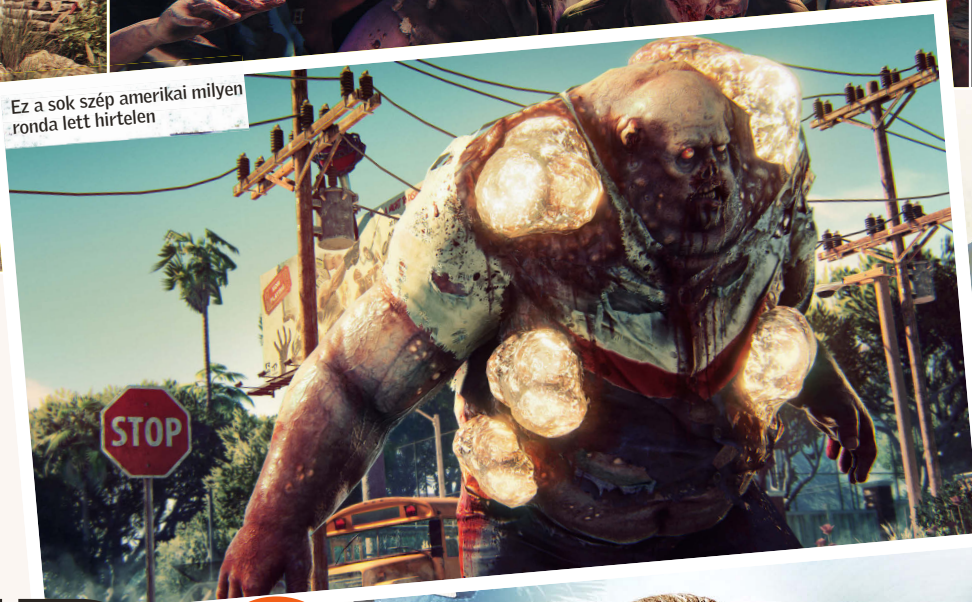
Előzetes

DEAD ISLAND 2



Ebben a részben sokkal több lesz az éhes zombi

Ez a sok szép amerikai milyen ronda lett hirtelen



California Dyin'

DEAD ISLAND 2

KELL BELE ZOMBI. ÚGY VAGYOK ÉN EZZEL A JÁTÉK ESZÉBEN, MINT NAGY-APÁM ANNAK IDEJÉN AZ ÖRÖLT CHILIPAPRIKÁVAL, AMIT MINDENRE SZÓRT. A krémre is. Mert kell bele, jobb lesz. Tudom, ma már nagyon divatos fikázni minden zombis játékot, mert a.) unalmas, b.) repetitív, c.) agyatlan, és még számtalan variáns létezik az eltartott kisujjal pezsgőző játéksznob klubtagok bájcsvegésére (igen, Hunter kolléga most biztos gyűlöli), de szerintem ezt a stílust nem lehet megenni. Persze nem baj, ha sikerül olyan játékot csinálni, mint a Telltale féle *The Walking Dead*, viszont az se gond, ha egy kiadó rájön, hogy néha nem is kell annyira komolyan venni a dolgokat. Nagyot dobott az olykor unalomba sülyedt E3 2014 hangulatán, mikor felbukkant szerzte a világhálón a *Dead Island 2* könyved kedvcsinálója, és egy csapásra megismertette a világgal Pigeon John dinamikus „The Bomb” című slágerét, és azt is bebizonyította, hogy a nyomasztó hangulatú *Spec Ops: The Line* fejlesztői képesek humorosak is lenni. Merthogy a kettes számmal jelölt *Dead Island* epizódot ezúttal nem a Techland gondjaira bízta a Deep Silver (nekik most ott a *Dying Light*), inkább a Yager Developmentnek szavaztak bizalmat, és lemondtak arról, hogy valami nagyon komoly túlélőhorror-RPG-t tegyenek le az asztalra. És talán nem is olyan nagy baj, mert eddig ez nem ment tökéletesen.

HOLLYWOODI KIRUCCANÁS

Szenvedéseink helyszíne a napsütötte Kalifornia, ahol az idilli pálmás hangulat egy pillanat leforgása alatt paradicsomi rémálommá válik, amikor a Banoi szigetén már egy ideje huncutkodó élőhalottak váratlanul megjelennek. A katonaság kénytelen karantén alá venni a környéket, így az utcákon agyszomjas zombikkal, minden rendelkezésre álló eszközzel védekező lakosokkal és katasztrófavégékkel futhatunk össze, akik más nyomorán élnek, vagy csak könnyű délutáni elfoglaltságként a csoszogó halállal kívánnak keringőzni. A népszerűséget figyelembe véve nem lesz könnyű, de olyan területeken próbálhatunk meg nem fűbe harapni, mint San Francisco, Venice Beach, Hollywood, Santa Monica vagy éppen Los Angeles egyes részei, de akadnak olyan területek is, amelyek még nem nagyon akarnak mutogatni a fejlesztők, nyilván kell a muníció későbbre is. Egy biztos: Kalifornia minden jelentősebb pontja helyet kap a játékban, és a méretekre sem lehet panaszunk, elvégre a *Dead Island 2* igazgatója, Bernd Diemer kijelentette, hogy tíz percig tart majd, míg Hollywoodból elautókatunk Venice Beach-ig. Útközben a valóságnak megfelelő környezetet tárul elénk, ugyanis a Yager szakemberei ellátogattak Kaliforniába, és 3D-s szkenneléssel megpróbálták a lehető legtöbb részletet megörökíteni, hogy úgy érezzük, mintha valóban a helyszínen futkároznánk, csak éppen a sok görkoris, fürdőru-

INFO

Kiadó **Deep Silver**
Fejlesztő **Yager Development**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Továbbfejlesztett túlélőhorror a napfényes Kaliforniába költöztetve, a *Spec Ops: The Line* fejlesztőinek műhelyéből.
Megjelenés **2015. tavasz**
PEGI **18+**

HA TE MONDOD

Bernd Diemer rendező, Yager Development: „Nem vígjáték, hanem olyan Zombieland-szerűen, ironikusan vicces.”



Az a fülhallgató még jól jöhet

Várhatóan Kalifornia minden jelentősebb pontja helyet kap a játékban, így a Golden Gate híd, a Hollywood-domb és természetesen a Venice Beach is ott szerepelnek az általunk meglátogatandó helyszínek listáján. A homokos tengerparttól kezdve a zsúfolt városban át egészen a lepukkant külső területekig mindenhol megfordulunk, hogy zombiagyvvel tapétázzunk ki újra.



A ZOMBIK MÁR A GYŰJTŐIBEN VANNAK

Ahogy a Dead Island: Riptide megjelenése előtt, úgy a kiadó a Dead Island 2 premierje előtt is arra volt kíváncsi, hogy a rajongók számára mi lenne az ideális gyűjtői kiadás, ezért szavazást indított. Számos tárgyra lehetett voksolni, többek között volt a kínálatban Dead Island 2 strandtörők, apokaliszisz utáni rendszámtábla, zombis kaliforniai zászló, „csináld magad” fegyverkészítő készlet, zombikéz-hátvakaró, túléló hátzacsak vagy éppen véres felfújható strandlabda.



hás csaj és kigyúrt szőrös csóka itt-ott rohad kicsikét. Szimbolikus, érted.

EMBER EMBERNEK ZOMBIJA

Zombik terén a srácok megmaradtak a jól bevált receptnél, így túl nagy változásokra nem kell számítanunk. Az alap ellenfelek most is a „walkerek” lesznek, tőlük csak akkor kell tartanunk, ha hordában támadnak. A „runnerek” a még épp hogy csak átváltozott fertőzöttek, így jóval izmosabbak és mozgékonyabbak hetek óta rohadó társainknál. A fontosabb pontokon most is találkozunk majd „suiciderekkel”, akik ránk robbanva undorító véres váladékkal borítják be az óvatlan szerencsevadászokat. Legkeményebb ellenfeleink pedig továbbra is a „thug”-ok lesznek, akiknek egyedi hörgését már jó messziről felismerjük; személy szerint herótom van tőlük. Mindegyik osztály saját jellemzőkkel és támadási stílussal bír, de pont ezért megvannak a speciális technikák is a legyőzéstől. Yager azt ígéri, hogy a korábbi részekhez képest sokkal több élőhalott kap majd egyszerre helyet a képernyőn – akár több mint ötven járkaló is körülvehet, köszönhetően az Unreal 4 grafikus motor erejének.

A változatosság most is gyönyörködtet, a fegyverek továbbra is fejleszthetők, a megfelelő alkatrészek és tervrajzok összegyűjtésével barkácsolhatók. A harcok most is durvák és brutálisak, ám sokkal kidolgozottabbak a korábbi epizódokhoz képest. Az egyes vágások és lövések nyomai sokkal látványosabbak, emellett kicsit átalakul a rúgás, amivel teret nyerhetünk, ha a zombik már épp készülnék belenyalni a fülünkbe. A korábbi részekből ismerős mozdulat mellett

most dönthetünk úgy is, hogy térdre rúgjuk a ránk támadó zombit, majd miután a földre rogyott, a háta mögé kerülünk, és egy jól irányzott vágással véget vetünk szenvedésének. Nagy szerepet jut majd továbbá a tűz is. Rengeteg hordóval, gázpalackkal és egyéb robbanékony dologgal találkozunk, így viszonylag könnyedén leszámolhatunk nagyobb hordákkal is, ha odafigyelünk a környezetre.

KÖZÖS ERŐVEL

Persze muszáj megismernünk a *Dead Island 2* főbb karaktereit és azok erősségeit, hogy érdemben tudjunk cselekedni, ha a hátunk mögött meghalljuk a baljós hörgést. A játékban ismét négy karakterosztályt kap majd helyet (hunter, berserker, speeder, bishop), amelyek mindegyike egyedi, a szintlépésekkel folyamatosan erősödő Fury támadással rendelkezik. Természetesen ezeket a speciális támadásokat csak bizonyos időközönként használhatjuk. Eddig a csapat fele ismert, őket már a gamescomon be is mutatták rendezésen: Ryan a tipikus tank, aki pusztán egy ütessel képes csontokat törni, míg Dani már inkább a mozgékonyaságot és a villámgyors támadásokat részesíti előnyben; a másik kettő figuráról viszont még nem tudunk semmit.

Nyilván minden egyedi tulajdonság azt szolgálja, hogy a coop minél szórakoztatóbb legyen a játékosok számára, hiszen a korábbi *Dead Island* részekben is ezen volt a hangsúly. A Yagernél ezt csak „mingle player”-ként emlegetik (a single és a multi szavak összevonása). Egyszerre akár nyolc játékos is csatlakozhat egy partihoz, a játék abszolút támogatja,

hogy barátokkal vagy más ismeretlenek oldalán szálljunk szembe a zombikkal. Nem kell feltétlenül csapatban gondolkodni, de a közös raid lehetősége mindig nyitva áll egy óriási fertőzött sandbox világban. Kellően sok kihívás vár mindenkit, mert nemcsak a zombik, hanem más emberek is a vesztünket akarják. Persze lesznek segítőkész NPC-k, de alapvetően csak magunkra vagy játékos társainkra számíthatunk. Túlélés – nyilván itt is ezen van a hangsúly.

AKKOR EZ MOST NEM KOMOLY, UGYE?

Egyáltalán nem az. Nyilván nem csupán a blódségen van a hangsúly; a sztori vezet a játékot, az RPG-elemek most sem maradnak ki, de minden eddigi látott előzetesről üvölt (vagy hörgő, ha stílszerű akarok lenni), hogy az alkotók nem akarnak egy *Spec Ops: The Line* nyomán elindulni, komorabb drámát összehozni; a morális kérdések feszegetése is várhatóan kimerül annyiban, hogy éppen milyen fegyverrel aprítsuk fel az ellent. És ezzel nincs is baj, ha a fejlesztők jól tudnak lazírozni a röhejes, eltúrozott brutalitást, a megfelelő és nem repetitív kihívás, valamint az izgalmas történetvezetés között. (Mint mondjuk a *Zombieland* című filmben.) Még nem látom, ez hogyan tud majd a *Dead Island 2*-ben érvényesülni, de ha csak irányzéknak használják a stílus meghatározásához, akkor már olyan nagy baj nem lehet.

HP

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/dead-island-2

Előzetes

ASSASSIN'S CREED: ROGUE

A sarki róka esete a templomosokkal

ASSASSIN'S CREED



VITÁN FELÜL AZ ASSASSIN'S CREED FRANCHISE NAPJAINK LEGFÉNYESEBBEN CSILLOGÓ ARANYOJÁSAIT POTYOGTATÓ FEJŐSTEHENEINEK EGYIKE, AMIRŐL AZ EMBERSÉG GAZDAG TÖRTÉNELMÉNEK OKÁN MÉG SZÁMTALAN RÓKABŐRT LE LEHET ÉS LE IS FOGNAK HÁNTANI. Miután magatokhoz tértek az előbbi képzavar okozta sokkból, érdemes végiggondolnotok, hogy csak idén hány fronton támad le bennünket a franciák vezetete nemzetközi koalíció, aminek Abstergo Ubisoft a neve. Először is önállóan futó játékká alakították a *Black Flag* történetcentrikus *Freedom Cry* DLC-jét, amit a *Vitáról* szalajtott *Liberation* követett hódolat formában. Alig egy hónappal ezelőtt befutott iOS-re a *Memories* mint gyűjtögetős kártyajáték, végül, de nem utolsósorban pedig november közepén ugyanazon a napon debütált PC-n, valamint új konzolokon a *Unity*, illetve előző generációs masinán a *Rogue* alcímű epizód. Mindenkinek jut tehát egy kis *Assassin's Creed*, kivéve a nintendósokat, mert ők nem vásárolnak AC-t. Ezt nem én állítom, hanem a Ubisoft ügyvezetője.

TEMLOM OS

Tekintve, hogy a Wii U alig 3 százalékot mondhat magáénak a tavaly megjelent *Black Flag* tortájából, könnyen védhető a kiadó álláspontja, ahogy az is,

hogy nem kíván 160 millió (az egyik fele PS3, a másik Xbox 360) potenciális játékost elhanyagolni a konzolok újabb generációjára történő átállás gyors üteme ellenére. Ez a racionális üzleti szemlélet a legfőbb oka annak, hogy rövidesen közelebbi ismeretséget köthetünk Shay Patrick Cormackel, az assasinból lett templomossal. (Vélhetően csak vele, mert eddig egy szó sem esett a napjainkban játszó történeti szárlól. Egyébként a multihoz hasonlóan ezt sem hiányolnánk.)

Az ember nem fordul csak úgy egyik napról a másikra szembe azokkal az ideákkal, amikben hitt, és nem szúrja hátba egykori bajtársait nyomós ok nélkül. Hogy Shay élete mely szakaszában érkezik el ehhez a vízváltáshoz, és miért áll át a „sötét” oldalra, az majd az 1752 és 1761 között játszódó cselekményből derül ki. A fejlesztők egyelőre titkolóznak, csupán annyit árultak el, hogy emberünk nem nevezhető egyértelműen gonosznak – ahogy egyébiránt a rendparti templomosok sem –, meggyőződéssel, őszintén hisz abban, hogy az emberek érdekében teszi, amit tesz. Ahhoz azonban, hogy a szervezete elérje célját, nem elég meggyengítenie az assaszinok befolyását a térségben (Labrador, Új-Fundland, New York városa), az utolsó szálig ki kell rántania a szabadság káoszának csuklyás ügynökeit. Persze a „jöfiúk” sem pihennek mindenközben a babérjaikon, földön és vízen

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Sofia**
Platform
PlayStation 3, Xbox 360
Röviden A Kenway-trilógia közbülső darabja templomossal, hétéves háborúval és egy félmaréknyi újítással, kizárólag konzolokra.
Megjelenés **2014. november**
PEGI **18+**



Olykor csak hosszas kergetőzés után márthatjuk pengénket az assasaink hátába

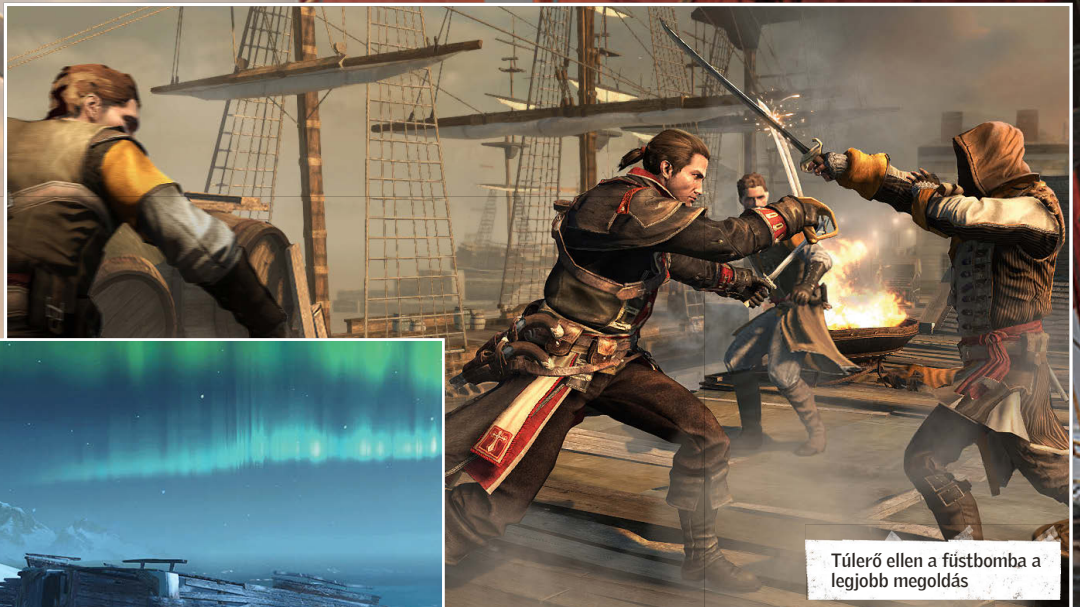
egyaránt felveszik a harcot Shay-jel. E konfliktus a világ számára észrevétlenül simul bele az ún. hétéves háború újvilágbeli frontjába, ahol franciák és angolok, valamint a mindkét oldalon harcoló indián törzsek feszültek egymásnak. Shay arsenáljában olyan, eddig nem alkalmazott fegyvereket találunk, mint a multifunkciós légpuska és a kezdetleges gránátvető. Értelemszerűen célzott vagy területre ható altatásra, esetleg zajkeltésre, figyelemelterelésre használhatjuk ezeket lövedéktől függően. A légpuska arra is alkalmas, hogy lyukakat üssünk a mérges gázt tartalmazó hordókon, veszedelmes felhőbe burkolva a közelben tartózkodó katonákat. A legszebb, hogy mi közvetlen közelről gyönyörködhetünk a keverék hatásában, arca kötött selyemsál takarása mögé rejtve önelégült mosolyunkat. Amennyiben pedig valahol suttogásra figyelniük fel, nézzünk körül jó alaposan, mert biztos, hogy assasin lapul a közelben. Ezek a gazfickók minden trükköt ismernek: megpróbálnak becserkészni, és ha óvatlanok vagyunk, könnyedén végzhetnek velünk. Ráadásul még gyávák és ravaszak is, mert ha lebuknak, rögtön elmenekülnek, hogy újabb rajtaütésre alkalmas helyszínt keressenek maguknak.

HAJÓ A VÉGE ÉS A KEZDETE

Nyíltan vállalja örökségét a *Rogue*, így akik örömeiket lelték abban – jómagam

egyenesen imádtam –, ahogy egy évvel ezelőtt a Jackdaw passátszelet befogó vitorláit megfeszítették a recsegve ropogó kötélzetet, a matrózok vidám nótákat énekeltek pénzről, nőkről és szabadságról, tajtékot vertek a hajókorlátan átbukó hullámok, púpos bálna fújt a tatfedélzet felől, azok ezúttal sem csalatkoznak. Shay a kezdetektől fogva egy kétárbocos szlup kapitányának mondhatja magát. A Morigan rövidebb és keskenyebb, mint Edward Kenway brigje volt, de ez érthető is, hiszen nem a karibi vizekre tervezték, hanem arra, hogy jéghegyeket kerülgessen az északi-keleti ájtáróban, vagy folyótorkolatokon hajózzon fel. A templomosok messze földön híres gazdagságának köszönhetően korának legjobban felszerelt hadihajójának számít kategóriájában már azelőtt, hogy egyáltalán nekifognánk továbbfejlesztésének, és újabb ágyúkat állítanánk hadrendbe, vagy

” SZOMORÚ SORS VÁR AZ AURORA BOREALIS MEGVILÁGÍTOTTA ÉGBOLT VÁSZNÁRA CSIKOT HÚZÓ HALLEY-ÜSTÖKÖS LÁTVÁNYÁBAN GYÖNYÖRKÖDŐ JEGESMEDVÉRE



Túlerő ellen a füstbomba a legjobb megoldás



MORRIGAN

Átalakított hadi-sz lup
Fejlett templomos fegyverzet
A 18. század legerősebb hadihajója kategóriájában



Felszerelve min. 2–max. 4

CARRONADE

Robbanó ágyúgolyókat lő ki
Megbénítja az ellenséges hajókat



Felszerelve 4

PUCKLE GUN

Félautomata ismétlőpuska
Gyors és folyamatos tüzelés
Az ellenség gyenge pontjait célozza



Felszerelve min. 0–max. 2

MOZSÁRÁGYÚ

Robbanó lövedékeket lő ki
meredek szögben
Nagy területen pusztít



HAJÓTEST

Harcra kész acélpáncélzat
Keskeny test a jobb manőverezőképesség érdekében

JÉGTÖRŐ VÁGÓSARKANTYÚ

Áttöri a jégablákat
Megrongálja az ellenséges hajótestet
Nagy sebességgel haladva felökleli az ellenséges hajókat

Felszerelve min. 12–max. 34

HAJÓOLDALI ÁGYÚ

Mindkét oldalra tüzel
Egyszerre két-két lövést ad le



GYÚJTÓOLAJ

Lángba borítja az oceánt
Megégeti az üldöző hajókat



vastagabb páncélzattal látnánk el. Ráadásul olyan korabeli „csodafegyverek” révén vívhatjuk ki tengeri fölényünket, mint az ellenséges hajók gyenge pontjait megcélzó kezdetleges ismétlőfegyver, a kisebb jéghegyek elbontására, valamint a hajótestek rongálására egyaránt alkalmas rövid hatótávolságú karronád-lövegek vagy épp a görögtűz, amivel üldözőinknek okozhatunk kellemetlen pillanatokat.

Mindazonáltal a Morrigan is legyőzhető, hiszen ellenfeleink számosak, és akad közöttük nem egy merész tengerész, aki úgy kormányozza ladikját, hogy megcsáklázhasson bennünket. Ilyen alkalmakkor a lehető legrövidebb idő alatt végeznünk kell az ellenséges kapitánnyal, különben megtizedelt legénységünk képtelen lesz megtartani a hajót, küldetésünk pedig csúfos kudarcra vár. Amennyiben hűvösebb vizekre eveznénk, tartsuk észben, hogy a jéghegy nem barátunk, de nem is feltétlenül ellenségünk. Egyáltalán nem mindegy, hogy a Morrigan fedélzetén söpör végig a kartács, vagy a tűzvonalba keveredett jégképződmény részesei az áldásból. Boszorkányosan ügyes manőverezéssel akár komoly túlerővel szemben is megállhatjuk a helyünket. Vigyázzunk azonban a szétlőtt jéghegyek keltette hullámokra, mert úgy

AZ ELSŐ VILÁG-HÁBORÚ?

Nem ok nélkül tartják az első globális konfliktusnak az 1756 és 1763 közötti legintenzívebb szakszáról elnevezett hétéves háborút, ami ténylegesen két évvel korábban vette kezdetét. A kor minden jelentősebb hatalma (például Anglia, Spanyolország, Franciaország, Portugália, Oroszország, Poroszország, Ausztria) részt vett benne, és az európai, észak- és közép-amerikai, valamint nyugat-afrikai és délkelet-ázsiai hadszíntereken legkevesebb 900 ezer ember esett el. Pessimistább becslések szerint akár félmillióval is magasabb lehetett az áldozatok száma.



megdobják a hajókat, hogy a legénység rövid ideig nem tehet mást, mint hogy az életéért kapaszkodik. Az ilyen helyzetbe került úszó alkalmatlóság pedig kívánatosan könnyű célpont.

VADAT ÉS HALAT, S MI JÓ FALAT

Hogy miként nézhetek a hajdani tengeri medvék fókákat, narválakat, lamantinokat és más emlősöket hablaányoknak, örök rejtély maradna, ha nem tudnánk, hogy mind a túlzott grogfogyasztás, mind a kiszáradás okozta delírium hozzájárulhat ahhoz, hogy más fényben tekintsünk a világra. Tény, hogy a sorozat nem ragaszkodik foggal-körömmel a történelmi tényekhez és a kézzel fogható valóság fundamentumaihoz, azonban még nem tartunk ott, hogy holmi pikkelyes nöcskékre kellene Shay-nek vadásznia. A tengerek unikornisa viszont valóban nem ússza meg, szigonyvégre kell kapunk, ha jobb felszerelést akarunk, és ugyanez a szomorú sors vár az aurora borealis megvilágította égbolt vásznára csíkot húzó Halley-üstökös látványában gyönyörködő jegesmedvére is. Merülni ellenben biztosan nem lehet majd a hidegre való tekintettel, és fürdőt venni is csak akkor fogunk, ha nagyon muszáj, mert Shay hamar kihűlné a vízben. Arra

pedig nem gondoltak a fejlesztők, hogy lubickolás előtt fókaszírral kenje be magát emberünk.

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN

A szófiai stúdióknak (onnan érkezett a Liberation is) lepasszolt *Rogue* szerkesztésen illeszkedik a Kenway-történet-számba, ezért sokan érezhetik majd úgy, hogy nem szabad kihagyniuk ezt az epizódot sem. Ráadásul a templomosok oldalán küzdeni olyan álom, amelynek megvalósulására nagyjából az első rész óta vágyik a rajongók tekintélyes hányada, és ezt az *Assassin's Creed III* csupán részben tudta kielégíteni. Azt se feledjük, hogy így nem kellett kényszerű kompromisszumokat kötniük a majd tízéves hardverek szerény képességei miatt a *Unity* kapcsán. S habár kétségtelenül érthető, sőt indokolt a Ubisoft döntése, nehézség nem úgy tekinteni erre az epizódra, mint egy átrajzolt *Black Flag*-re, amelynek puskaoptólát, rumtól és verítéktől terhes bűzébe már egy rókaé is vegyül, egy frissen elejtett, hófehér sarki rókaé.

Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/assassins-creed-rogue

A L I E N I S O L A T I O N™



RENDELJ ELŐ MOST! 2014. OKTÓBER 7.

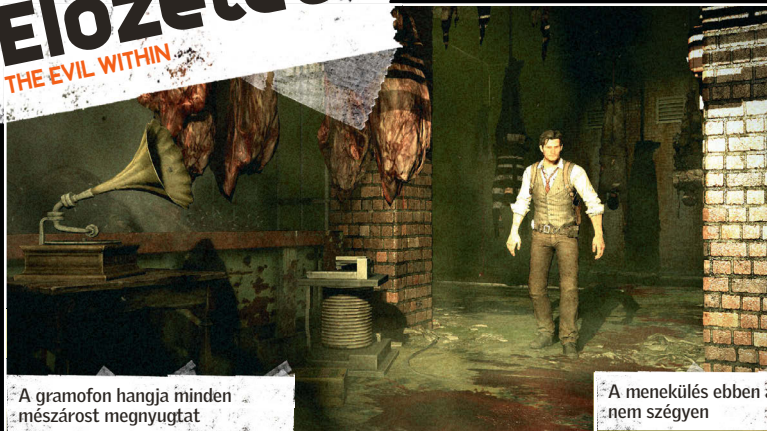
   /ALIENISOLATION



Alien: Isolation, Alien, Aliens, Alien 3 TM & © 2014 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Alien: Isolation game software, excluding Twentieth Century Fox elements © SEGA. Developed by The Creative Assembly Limited. Creative Assembly and the Creative Assembly logo are either registered trademarks or trade marks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved.

Előzetes

THE EVIL WITHIN



A gramofon hangja minden mészáros megnyugtat



Bocs, van valami a szád szélén

A menekülés ebben a játékban nem szégyen



Anyukád gyakran mondhatta, hogy „kincsem”, de azért a széf túlzás



A Resident Evil atyja újra elemében

THE EVIL WITHIN

INFO

Kiadó **Bethesda**
Fejlesztő **Tango Gameworks**
Platform
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Röviden Horror, brutalitás és akció vegyül egy elmegyógyintézet falai között, a Resident Evil széria alkotójától. Megjelenés **2014. október**
PEGI **18+**

VAN AZ A SZERENCÉS GENERÁCIÓ, AKIK A JÁTÉKIPAR ŐSKORÁBAN TOLOGATTÁK A CSATTOGÓS SZÁRNYÚ FALEPKÉT, AKIK EGYÜTT ÖREGEDTEK A LEGENDÁKKAL, ÉS AKIKNEK MÉG MINDEN ÚJ VOLT. Szeretem, hogy része vagyok ennek a generációnak, még él bennem az a korszak, amikor nem égett még ki teljesen a játékos közösség, amikor minden játék óriási izgalom volt. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy a *The Evil Within* láttán ismét a kamaszfiú remegése lett úrrá rajtam, sajnos a globális ingerküszöb-emelés rám is hatással van, de azért akkor, amikor a *Resident Evil* atyja (engem már itt megvettek egyébként) egy klasszikus értelemben vett túlélő-horrort tesz le az asztalra, ráadásul új IP-ként, akkor azért megmoccan az izgalom tekintélyes méretű pocakomban.

RÉGI ZENÉSZ, ÚJ SLÁGER

Ha ismertek (és remélem sokan ismertek), akkor bizonyára tudjátok, hogy engem a *Resident Evil* vitt romlásba. Egy viszonylag kemény C64-es kamaszkor árnyékában a PlayStation első generációján jutott el hozzám a Capcom csodája, és vége lett mindennek. Fanatikus lettem, talán nem is ok nélkül. Shinji Mikami, talán az egyik

legnevesebb japán játékfejlesztő pont ezzel a szériával alapozta meg hírnevét. Érdekes az az evolúció is, amit a *Resident Evil* bejárt, mintha több eleme is visszazakozna Mikami legújabb munkájában. Annak idején a szűkös, klauszrofóbiát okozó helyiségek, a fix kameranézetek és a limitált erőforrások olyan kétségbeesett és feszült atmoszférát teremtettek, ami nem engedte el egykönnyen a játékosokat. Azonban a *Resident Evil* a negyedik részhez érve sok változtatást hozott. A szokatlan módon váll fölé helyezett kamera és a kicsit jótékonyabb löszeradagolás pergősebbé, fordulatossabbá tette a játékot, amivel eléggé komolyan eltolta az akciójátékok irányába a sorozatot. Mióta ez a klasszikussá vált játék új lendületet adott az akció-horror műfajnak, sok hasonló alkotás jött és ment az évek alatt. Ebbe a megváltozott piaci helyzetbe tér most vissza a veterán Mikami a *The Evil Within* című nagyon kísértet alkotásával, hogy megpróbálja kiadni egy kicsit azokat a gyökereket, amelyekből neve egykor véglegesen hozzánőtt a horror műfajhoz; ugyanakkor a *Resident Evil 4* modernizált elemeit vegyíti, hogy az új kor játékos se vakarja a fejét bambán, ha nem tudja forgatni a kamerát. A készülő játék története szerint Sebastian Castellanos

detektívet alakítjuk, akinek kollégái társaságában egy kifejezetten véres gyilkossági helyszínre kell kimennie, ahol valami félelmetes erővel találják szembe magukat. A csapatot hirtelen támadás éri, melynek következtében Sebastian egyetlen túlélőként egy furcsa világba kerül, ahol különféle groteszk teremtményekkel kell felvennie a küzdelmet, miközben a félelmetes erő forrása után nyomoz.

NEM FÉLSZ? MAJD FOGSZ!

A játékmenet alapvetően a szokásos elemekből építkezik, néhol kicsit sajátosan közelítve egymáshoz a zsáner jól bevált módszereit. Sebastian a váll fölé helyezett kamerán át nézve irányíthatjuk, lehetőleg afelé, hogy minél találóbb módon és inkább spórolósan, mint Rambo módjára keresztüljussan az élőhalottokhoz. Habár a játék technikailag tényleg akció-horror, mégis érdemes sokszor inkább a konfliktusokat kerülő, lopakodós opciót választani, mert az esetek jó részében vagy túl-erőben van az ellenfél, vagy nincs mit rájuk ellövedőzni, így egyszerűen nem éri meg kísértetni a sorsunkat. Szemfüles olvasó akár a *The Last of Us* is asszociálhat az előbbi mondat alapján, és bizony bezárul az ördögi kör, rájövünk végre, hogy a „túlélő-horror” műfaja végtelenül



RAJZOLT ELŐZMÉNY

Shinji Mikami horrorjátékának előzményeit egy képregénysorozatból ismerhetjük meg, ami a *The Evil Within* megjelenésével egy időben debütál. A Titan Comics kiadásában érkező négyrészes sorozatot Ian Edginton írja, az illusztrációkért pedig Alex Sanchez a felelős, míg a borítókép Ben Templesmith munkáját dicséri. Az előzményben egy fiatal diáklány, Dana sorsát követhetjük figyelemmel, aki eltűnt barátja után nyomoz.



Az éjszakai kószálás gondolata szöveget ütött a fejébe...



Ez a műtét nem sikerülhetett túl jól

HA PEDIG EZ BESÜL, AKKOR SZÉGYEN A FUTÁS, DE VAN RÁ GOMB, TEHÁT HASZNOS



Elnézést, ez itt nem a Resident Evil 4?



SZEZONÁLIS TARTALMAK

A *The Evil Within* sem ússa meg Season Pass szolgáltatás nélkül, viszont a bővítmények a jobbik fajtából valók: újabb irányítható karaktereket adnak hozzá az alapjátékhoz. Az első csomagban a *The Keeper* nevezetű ellenség bőrébe bújhatunk szadista, küldetésalapú térképeket teljesítve, míg a második és harmadik DLC a történetre fókuszál. Ezekben a játék főhősének egyik társát, Juli Kidmant vezényelhetjük új helyszínekre, új ellenfelektől rettegve.

egyszerű: a játékosat állandó feszültség alatt kell tartani, véges forrásokkal, végtelen veszélybe taszítva. A checkpoint ne legyen biztonsági háló, igenis (már elnézést, de) fossa össze magát a kalandra vágó delikvens, de *CoD*-ot megszégyenítő hentesléssel enyhítse a feszült helyzetet. Ha elkerülhetetlen az akció, a *The Evil Within* is lehetőséget ad az odapírításra (ahogy a már sokat emlegetett *Resident Evil*, az *Alone in the Dark* vagy a *Silent Hill*), nem az *Outlast* vagy *Daylight* reménytelen menekülése itt az egyetlen játékelem, ami megfelelő egyensúlyt ad a játékosnak, érzí, hogy képes változtatni a dolgokon, van ereje, csak okosan kell használnia. Rádásul a *The Evil Within*ben lehetőségünk nyílik arra, hogy különféle halálos csapdák felállításával környezetünket is előnyünkre fordítsunk, ami tovább színesíti az élményt. Ha pedig ez besül, akkor szégyen a futás, de van rá gomb, tehát hasznos. Sok mindent igyekszik a játék visszahozni azokból a horroros gyökerekből, amelyek naggyá tették elődeit, ilyenek a lopakodás, a pályákon elszórt rejtvények, a szűkmarkúan adagolt löszér, a nyugtalanító kép- és hanghatások, kü-

lönféle nyomasztó hallucinációk. Az eddig látott gameplay-videók is azt mutatják, hogy feszültség lesz itt bőven. Nemcsak a játékelemek okos keverése miatt, az atmoszféra, a hanghatások és a meglehetősen naturalista és realisztikus ábrázolás is hozzátesz ahhoz, hogy nyugtázza a nagy klasszikusokért is rajongó újságíró, hogy ő már bizony öreg, mert ötpercenként tragikus hírtelenséggel összecsinálja magát. A korral gyengülnek az idegek, ez van.

ÉS MIÉRT CSÚSZOTT ENNYIT?

A játékipar új divatja a hivatalosan bejelentett megjelenési dátum hirtelen csúsztatása. Ez ilyen rocskárbetegség; hirtelen az összes AAA cím Axl Rose lett, aki a koncert előtt még hisztizik egy kicsit az öltözőben, majd négy órás csúszással ad egy koncertet, olyat, amilyet. Sokszor érezzük, hogy akár korábban is kezdődhetett volna a koncert, akkor legálább előre tervezett menürend szerint lett volna pocsék. Csak reménykedni merek abban, hogy a *The Evil Within* esetében megéri várni. A játék egyébként már többször is új megjelenési időpontot kapott a fejlesztési idő megnyújtása érdekében, és saj-

nos nem véletlenül. Több újságíró, akinek az idei gamescom előtt lehetősége nyílt kipróbálni a játékot, egy repetitív, lineáris, könnyen unalomba és frusztrációba fulladó produkcióról írt, ami látványban sem igazán idézi azt az új generációs élményt, amit várunk (ez a PC-seknek sem jó hír, bár talán a Bethesda berkein belül jobban megoldják az optimalizálást, mint a Capcomnál). Sokan panaszkodtak arra is, hogy a kulcsfontosságú horrorhangulat sok esetben agyonhasznált kliséket idéz. Persze ezen nem nagyon lepődünk meg, de ha a sztori sem tud olyan fordulatokat hozni, ami beszippantja a játékost, akkor ebből gond lehet. Szerencsére a fejlesztők hallgattak a kritikára, a legutóbbi bemutatók szerint több fronton is jelentősen javult a játék a korábban látottakhoz képest. A *Resident Evil* korai részeire emlékeztető, mindenfelé eldugott rejtvények és azok még inkább elszórt megoldásai sokat segítenek a lineáritás kiküszöbölésében, és a játék változatoságához is sokat hozzátesznek, arról nem is beszélve, hogy a logikai részekben végzett áldásos munka mellett a parás részekben is sokat reszelték a

srákok; egyértelmű volt a finomhangolás a korábbi bemutatókhoz képest. A grafikai problémák is szűnni látszanak, folyamatosan polírozzák az összképet, ami már mozgás közben is egyre meggyőzőbb, tehát láthatóan jól tett neki az idő. Emellett még a mindig sarkalatos pontként kezelt játékidő kérdésében is van jó hír: a Bethesda európai pr-menedzsere, Alistair Hatch egy tweetjéből kiderült, hogy a kampányt játéktílustól és nehézségi szinttől függően 15-20 óra alatt lehet majd végigjátszani – erre azért befizetek. Remélem, nem arról lesz szó, hogy egy hat órás játékban annyiszor halok meg idegesítő apróságok vagy eltúlzott nehézségi boszharok miatt, hogy az kitölti egy teljes napomat. Már nem kell sokat várni, és kiderül az igazság. Shinji Mikami neve nekem azért még mindig sokat ígér, és addig is, amíg megérkezik a *Silent Hills*, egészen biztosan kipróbálom magam ebben a reméltemben. Persze lehet, hogy nem bírja a szívem, én sem leszek már fiatalabb.

HP

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/the-evil-within

Előzetes

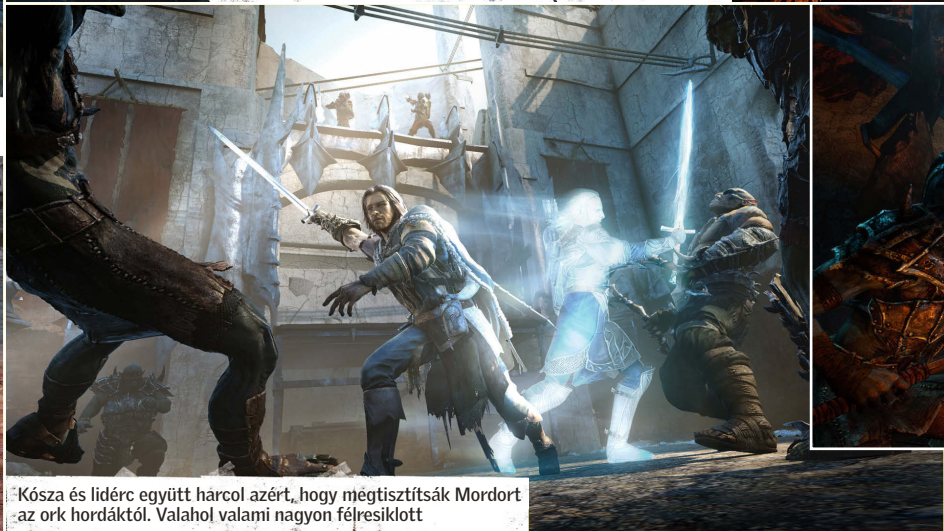
MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR



Az ork grunrok kivégzése látványos és egyben gyomorforgató



A mágia a Shadow of Mordorban nagyobb szerepet kapott, mint az összes eddig megjelent Gyűrűk ura filmben együttesen



Kósa és lidérc együtt harcol azért, hogy megtisztítsák Mordort az ork hordáktól. Valahol valami nagyon félresiklott

Mordor éjfékete földjén, sűrű árnyak mezején

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

INFO

Kiadó **Warner Games Entertainment**
Fejlesztő **Monolith Productions**
Platform
PC, Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4
Röviden Látványos orkmészárszék Mordortól keletre, az Assassin's Creed bővületében.
Megjelenés **2014. szeptember 30.**
PEGI **18+**

KEVÉS OLYAN JÁTÉK VAN AZ IDEI SZEZONBAN A LÁTSZÓLAGOS JÁTÉKBŐSÉG ELLENÉRE, AMIT IGAZÁN VÁROK. Az évente kötelezően kiadott részek már nagyon régóta nem dobják meg a pulzusom, nekem nagyon kell az újdonság varázsa, még akkor is, ha ezek a játékok kicsit kockázatosabbak, mint a jól bejáratott szériák. Az új *Gyűrűk ura* játék ideális cím arra, hogy ímém átélhessem az izgatott várakozás élményét. Már csak az a kérdés, hogy mennyire sikerül a hangulatot átmenteni.

FEJETLEN ORK A JÓ ORK

A *Gyűrűk ura*-jogokat birtokló Warner az utóbbi néhány évben több játékkal is próbálkozott, felemás eredménnyel. A 2010-es *Aragorn's Quest* borzalmas volt, s bár egy évre rá a *War in the North* ügyesen gombolyított egy *LOTR* mellékzáratot, az átütő siker elmaradt. Két szórakoztató legósítás (*LEGO: The Lord of the Rings* és *LEGO: The Hobbit*) között még egy *LOTR* témájú MOBA-játékkal kísérletezett (*Guardians of Middle-earth*), de a műfaj telítettségéből adódóan nem ért el komoly eredményeket. A *LoL*-on és *DotA*n szocializálódott játékosok valahogy nem

értékelték a lehetőséget, hogy a hobbitok Szauron kaliberű ellenfelekkel végezzenek könnyedén.

A *Shadow of Mordor* fejlesztését a 2004-ben bekebelezett Monolith stúdió végezte, szépen párhuzamosan a *Guardians*szal. A grafikáért a Monolith saját fejlesztésű LithTech motorja a felelős, ami döbbenetesen jól mutat a *Shadow of Mordor*-ban. Ehhez vegyük még hozzá a nyitott világot, ahol kedvünkre barangolhatunk Mordor veszedelmes lankái és hegyei között, adjuk hozzá a *Red Dead Redemption* írója által kidolgozott történetet, és máris láthatjuk, hogy ez nem az a tucatjáték lesz, amivel mostanában próbálják kábítani a játékosokat a kiadók.

ELLENSÉGBŐL BARÁT

A történet középpontjában Talion, egy, a Gondor határait védelmező kósa és egy nem mindennapi bosszúhadjarat áll. Talion már a játék elején halálos sebet kap egy összetűzésben, és csak a titokzatos lidérc varázserejének köszönhetően marad életben. Ami ezután következik, az már legenda, és tábornüzek mellett fogják egymásnak mérselni a harcosok. A történetért a *Red*

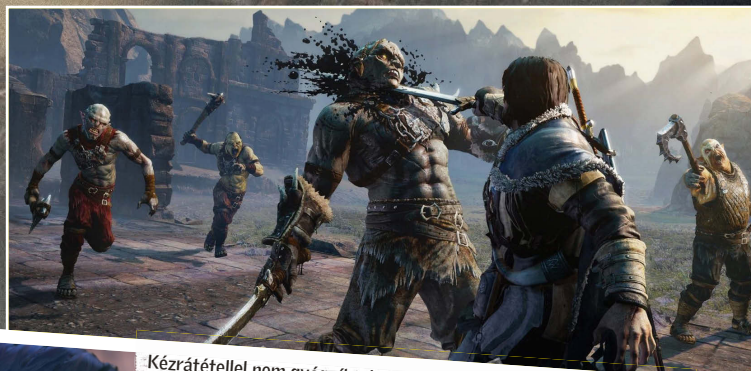
Dead Redemption jegyző Christian Cantamessa a felelős, ami garancia a minőségre. Talion kezdetben még csak egyedül küzd Mordor egyre inkább militarizálódó területein, de ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy szerzünk nem mindennapi barátokat. Alig pár nappal ez előtt mutatta be a Monolith Talion új „barátját”, cseppet sem bizalomgerjesztő ork cimboráját: Ratbaget. Ez a kis nyomoronc ork selejt a hierarchia legalsó helyezkedik el, minden koszos ork belé törli a retkes lábát. Kószánknak köszönhetően azonban egyre magasabbra kapaszkodik a ranglétrán, még az is elképzelhető, hogy hadúr lesz belőle, feltéve, hogy megfelelő módon egyengetjük karrierjét.

AZ ELLENSÉGEM ELLENSÉGE IS AZ ELLENSÉGEM

A *Shadow of Mordor* egyik legnagyobb és egyben legérdekesebb újítása a Nemezis rendszer lesz. Egy kis taktikai mélységet ad a játéknak, ami frissítő újdonság a hasonzorú akciójátékok mellett. Ezekben a játékokban ugyanis nem nagyon foglalkoznak azzal, hogy mi lesz a legyőzött ellenfelekkel, illetve miképp változnak az



A HARCRENDSZER ÜGYES ÖTVÖZÉSE AZ ÚJ BATMAN SOROZATNAK ÉS AZ ASSASSIN'S CREEDNEK AZZAL A KÜLÖNBSÉGGEL, HOGY ITT BIZONY HULLANAK A FEJEK: ERŐSEN KORHATÁROS LESZ A JÁTÉK A VÉRES CSATÁK MIATT



Kézrátétellel nem gyógyítunk, hanem rákényszerítjük az akaratainkat a gyengébb teremtményekre, akik ezután akár ölnék is értünk



HA TE MONDOD

Michael de Plater vezető tervező, Monolith: „A Warner mindenképpen szeretett volna egy játékot a Hobbit filmek bemutatói között. Két rövid találkozó alatt kiderült, hogy nem akarnak semmilyen vacak „mozis játékot” kierőszakolni tőlünk, a lehető legjobb játékot kell elkészítenünk, amihez szabad kezet kaptunk. Meglehetősen jó kezdet.”

erőviszonyok azután, hogy kiterítettük valamelyik combosabb rossz fiút. A *Shadow of Mordor*-ban az orkok szigorú, hierarchikus rendszerben szövögetik gonosz terveiket. Ezt a rendszert zúzhatjuk szét elegáns, illetve kevésbé kifinomult eszközökkel. Nekem leginkább azok a lehetőségek tetszenek, amikor az orkokat egymás ellen lehet fordítani (egyik kedvenc részem a Gyűrűk ura filmben, amikor az orkok elintézik egymást erődjükbén).

Mordort felosztották egymás között az ork törzsek, ezek vezetői az úgynevezett hadurak, akik a ranglétra legtetején állnak. Ezek a nagyfőnökök azonban soha nem járnak egyedül, amennyiben megütjük őket, egyből megjelenik a két leghűségesebb kapitány, és akár az életük árán is megvédi főnöküket. Három boss ellen harcolni meglehetősen nagy kihívás, nem is nagyon javasolt. A harcrendszer ügyes ötvöztése az új *Batman* sorozatnak és az *Assassin's Creed*-nek, azzal a különbséggel, hogy itt bizony hullanak a fejek; erősen korhatáros lesz a játék a véres csaták miatt. Kicsit zavarnak ugyan a QTE-megoldások, de szükség esetén együtt tudok velük élni. Abban az esetben sincs veszve minden, ha a túlerő mégis legyűrnie, a bennünk lakozó lidérc rö-

vid időn belül életre kelt minket. A minket legyőző ork viszont ilyenkor hihetetlen népszerűsége tesz szert, javulnak képességei, sőt sok esetben még feljebb is kapaszkodik a ranglétrán. Később, amikor újra szemtől szemben állunk gyilkosunkkal, felismer, és újult erővel ugrik nekünk. Sajnos a coop részt teljesen kihagyták a játékból, lesznek viszont olyan közösségi médiafunkciók, amelyek segítségével megbosszulhatjuk barátunk „halálát”.

Minden ork vezér rendelkezik olyan gyengeségekkel és erősségekkel, amelyeket érdemes figyelembe venni harc közben. A gyengébbek egyetlen jól irányzott nyílveszővel elintézhetőek, de a tapasztaltabb orkok távolról már sebezhetetlenek. Harc közben fontos szerepet kap a környezet. A tábor tűzbe lőtt robbanóanyag nagy területen pusztít, a szétfröccsenő darázs-fészek látványa pedig még a legvérszomjasabb orkot is megrémiszi. A ketrébe zárt vadállatokat kiengedhetjük, sőt még fel is ülhetünk rájuk. Aki nem érzi elég ügyesnek magát abban, hogy több ellenféllel küzdjön meg egyszerre, az választhatja a lopakodás kicsit lassú, de eredményes taktikáját. A lidérc erejét kihasználva létrehozhatjuk a hozzánk lojális ork szabadcsapatot (féhéren lángoló szem különböző-

SZELLEMEKSEL SUTTOGÓ

A harcrendszer alapjait a *Batman* sorozat freeflow-rendszere adja, de a lidérc jelenléte kicsit megdobja a játékmenetet. Képesek leszünk áttérni a szellemvilágba (mint amikor a hobbitok felhúzták az Egy Gyűrűt), ahol lassítva szemlélhetjük a történéseket. Így használhatjuk Talion egyik legerősebb fegyverét, a lidérc íját, amivel kiiktathatjuk az ork közkatonákat, vagy akár lábán is lövhetjük őket, ha át akarjuk venni elméjük felett az uralmat.

teti meg őket), ezekkel szétzilálhatjuk Szauron hadseregét anélkül, hogy egyetlen gondori katonának is bántódása esne.

Az új *Gyűrűk ura* játék szeptember végén érkezik (Európában október 2. a hivatalos dátum). Első ránézésre meggyőző a játék, bár az előző generációs konzolok tulajdonosainak nem lesz öszinte a mosolyuk, amikor rádöbbennek, hogy az ő példányaikból a játék legnagyobb újjátása (Nemzis rendszer) szinte teljes egészében kimarad. A fejlesztők elmondása szerint ez a rész annyira erőforrás-igényes, hogy csak az új konzolok, illetve a combosabb PC-k képesek megbirkózni vele. Lassan ideje lesz hozzászoknunk, hogy eljött a váltás ideje, bizonyos játékokat már képtelenek megcsinálni úgy, hogy nyolcéves konzolokon is jól működjenek. Nem fogunk könnyeket hullatni emiatt.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/middle-earth-shadow-of-mordor

Előzetes

ALIEN: ISOLATION



A játékban emberek és androidok is szerepelnek, akik nem feltétlenül barátságosak velünk



Égés! – mondhatnánk sérült android barátunknak, de ebben a játékban humor helyett horort kapunk



Az ellenfeleken kívül a környezet is megnehezíti dolgunkat



Az Alien név megint szép lesz

ALIEN: ISOLATION



INFO

Kiadó **Sega**
Fejlesztő **The Creative Assembly**
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**
Röviden Belsőnézetes túlélő-horror egy félig-meddig elhagyatott űrállomás fedélzetén, melyben egy Alien elől kell menekülnünk Ellen Ripley lányával.
Megjelenés **2014. október**
PEGI **18+**

VITATHATATLANUL AZ EGYIK LEGERŐSEBB ATMOSZFÉRÁVAL RENDELKEZŐ ÉS LEGKITERJEDTEBB SCI-FI UNIVERZUM AZ ALIENÉ, AMIBEN AZ IS KÖZREJÁTSZIK, HOGY RENGETEG FELDOLOGOZÁST ÉRT MEG, GONDOLJUNK CSAK A SZÁMTALAN KÉPREGÉNYRE, KÖNYVRE, FILMRE ÉS VIDEOJÁTÉKRA. Sajnos utóbbi műfajban rég láttunk igazán kiemelkedő alkotást, nem is beszélve a *Colonial Marines*-fiaskóról, ezért félelemmel vegyes izgalommal várjuk, mit sikerül kihoznia a témából a *Total War* sorozattal már bizonyított, ám a túlélő-horror műfajban újoncnak számító The Creative Assembly csapatának.

AMIÉRT VÁRJUK

Az első és legbiztosabb jele annak, hogy érdemes lesz benevezni a játékra, maga az alapkonceptió: a Creative Assembly ahelyett, hogy rengeteg xenomorphot szabadítana ránk, akiket le kell darálnunk, egy darab idegent használ, akit nem tudunk megölni, éppen ezért az akció helyett a lopakodásra, a felfedezésre és különböző feladatok megoldására helyeződik

a hangsúly. Ehhez – nagyon kreatívan – a belső nézetet használják fel, hiszen ezzel lehet a leginkább közel hozni a történeteket a játékosokhoz. No meg azt se felejtsük el, milyen illúzióromboló lenne, ha külső nézetből már akkor látnánk az utánunk kutakodó xenót, amikor az még csak a sarak mögött ólálkodik... Persze mindez mit sem érne, ha a címszereplő alien mindig ugyanarra menne, hiszen egy idő után kiismernénk minden mozdulatát, és rutinból slisszolniánk el mellette. Nem így az *Isolation*ben – régi ismerősünket ugyanis tanulékony MI irányítja, amely alkalmazkodik egyéni játékstílusunkhoz. Mit is kell érteni ez alatt? Ha például többször is elhajtunk valamire egy tárgyat (villanógránát, fáklya, füstgránát, zajcsapó), hogy eltereljük a figyelmét, a xeno egy idő után rájön, hogy ez csak trükk, és nem fog vele törődni, hanem tovább követi eredetileg megkezdett útvonalát. Azt az útvonalat, ami minden betöltésnél más és más, sosem megy kétszer ugyanarra a hosszú farkú idegen, így viselkedése nem jósolható meg előre. Hasonlóan kiszámíthatatlanok lesznek az emberi és android szereplők, akikről

mindaddig nem tudhatjuk, hogy barátként vagy ellenségként viselkednek majd, amíg kapcsolatba nem lépünk velük. További bizakodásra ad okot a környezet: a Sevastopol űrállomás azt a fajta 70-es, 80-as évekbeli jövőképet tükrözi, amit az első két filmben is láthattunk. Piszkos falak, régi számítógépek és berendezések mindenütt, ennek köszönhetően még könnyebben beleélhetjük magunkat az ismert alienes hangulatba. Persze sokat tesz mindehhez hozzá a grafika, amit a stúdió saját fejlesztésű motorja hajt, és az előzetes videók alapján nem lesz vele gond, sőt még olyan apróságokra is odafigyelték, mint a fókusz távolsággal játszódó dozálás vagy az erős lámpák hatására megtörő fény. Egy horrorjátékban legalább ennyire fontos a hangok világa. Az *Isolation*ben ezzel nem lesz gond: a fejlesztők hozzáférést kaptak az eredeti film 3 terabájtnyi adatahoz a 20th Century Foxtól, így a hangeffektekhez is, amiket most újra felvettek. Ezen felül az eredeti zenei album dallamait is újrarögzítették, melyek a dinamikus hangengine segítségével az adott szituációhoz illően csendülnek fel – például

HA TE MONDOD

Alistair Hope konzolos kreatív vezető, Creative Assembly:
„Az egyik mantránk ez volt: újraalieníteni az Allent, hogy ismét végső gyilkosként jelenjen meg, és ne csak egy legyen az átlagos sci-fi teremtmények közül.”



A RÉGI LEGÉNYSÉG

A játék kedvéért újra összeállt az 1979-es film szereplőgárdája, hogy ők is tiszteletüket tegyék az Isolationben. Sigourney Weaver mellett Tom Skerritt (Dallas), Veronica Cartwright (Lambert), Harry Dean Stanton (Brett) és Yaphet Kotto (Parker) is visszatért korábbi karakteréhez. A megjelenéskor csak előrendelői extraként, ám később egyszerűbb úton is beszerezhető DLC-ben a játékosok két küldetésen keresztül a Nostromo legénységének bőrébe bújhatnak: az elsőtben Ripley, Dallas vagy Parker közül választhatunk, a feladatunk pedig a xeno becserkélése lesz. A második misszióban a drámai végkifejletbe csöppenünk Ripleyként, akinek aktiválnia kell a hajó önmegsemmisítő rendszerét, majd időben elérni a Narcissus mentőkabint, miközben ott lohol nyakában az alien.

ha épp egy szobában ragadtunk a kétszázú kollégával, sokkal intenzívebb zenét hallunk, mint alapjáraton. Játékstílusunkhoz alkalmazkodó MI, dinamikus zene, hangulatos helyszínek, folyamatos izgalom, alien és Ellen Ripley lánya, Amanda – mégis mi baj történhetne?

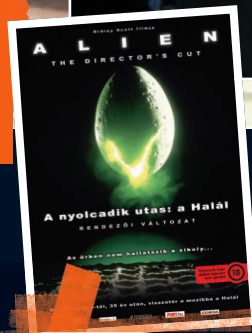
AMITŐL FÉLJÜK

Sajnos a *Colonial Marines* kapcsán egy életre megtanultuk, hogy nem minden arany, amit a fejlesztők mutatnak. Éppen ezért óvatosságra intünk mindenkit, aki esetleg csak a fenti szempontokat venné figyelembe az *Isolation* előrendelésekor, mivel akadnak buktatók is szép számmal. Most tekintsünk el attól, hogy esetleg a Creative Assembly a Gearboxhoz hasonlóan mást mutat, mint amilyen valójában a játék, mert ezt teljesen kizárhatjuk: a közelmúltban lezajlott rendezvényeken (E3, gamescom) már a nagyközönség is kipróbálhatta, és nem volt semmiféle negatív visszajelzés, sőt, mindenki el volt ájulva tőle. A probléma más forrásokból eredhet, vegyük ezeket sorra. Maga a fentebb pozitívumként említett koncepció is hordoz magában veszélyeket. Mi van, ha a játékosok túl frusztrálttá válnak játék közben? Folyamatosan a mozgásdetektor lessük, miközben Damoklész kardjaként lebeg a fejük felett a tudat, hogy egy óvatlan pillanatban lecsap ránk az alien, és akkor mindennek vége, mivel nem harcolhatunk el-

lene, nem tudjuk megölni. Vajon hosszú távon mihez vezethet ez a fajta pszichológiai hatás? A fejlesztők tudatosan akarják fenntartani a fokozott érzelmi állapotot, ezt tükrözi a mentési rendszer is: nincsenek gyors mentések vagy checkpointok, helyette szóróványosan elhelyezett mentési pontokat találunk az úrrállomáson, régi telefonra hajtó konzolok képében. Mentés közben viszont nem áll meg a játék, tehát az is megeshet, hogy amikor épp elmentenénk az adott állást, meglep az idegen. Az ilyesminek nem nagyon örül az átlag Ripley, hát még mi, játékosok!

További veszélyforrás a történet, amiről szinte semmit sem tudunk azon kívül, hogy 15 évvel A nyolcadik utas: a Halál után játszódik, amikor is Amanda Ripley anyja eltűnése után nyomoz. Ez a tudatlanság persze nem feltétlenül baj, hiszen minél több meglepetés – lehetőleg pozitív – ér minket, annál jobb, de megvan a lehetősége annak is, hogy az egyébként tökéletes játékmenetet valami bugyuta végkifejlettel rontják el. Imádkozunk, hogy ne így legyen.

Az utolsó probléma pedig a *Colonial Marines*. Pontosabban annak messze nyúló hatásai. Tegyük fel, hogy az *Isolation* remekül sikerül, de mégsem tudja túlszárnyalni azokat a lehetetlen elvárásokat, amiket az előd állított fel kifogásolható minőségével. Akkor a játékosokkal és a túlzott elvárásokkal van a gond, vagy pedig magával a já-



IRÁNY A MOZIBA BE!

Szeptember 4-től újra műsorra tűzték a hazai mozik a klasszikus *Alien*-t, azaz A nyolcadik utas: a Halált, a film 35. évfordulójának alkalmából. Ha ez önmagában nem lenne elég, plusz öröm, hogy a rendezői változatról van szó, méghozzá felíratos verzióról, szóval minden együtt van az autentikus élményhez. További infóért és a filmet vetítő mozik listájáért látogassatok el az esemény oldalára, amit a [facebook.com/anyolcadikutas](https://www.facebook.com/anyolcadikutas) címen érthettek el. Csak aztán vigyázzatok, mert a moziban – az úrral ellentétben – hallják a sikolyokat, ami zavarhat másokat.

tékkal, ami jó ugyan, de nem kiemelkedően jó? Persze ez olyan kérdés, mint az, hogy mi volt előbb: a tojás, az alien vagy az arctámadó, úgyhogy reméljük, nem is kell megválaszolnunk, és az *Isolation* minden hozzáfűzött reményt bevált majd. Csak lelkiileg fel kell készülni arra az esetre is, ha mégsem.

ÉLT, ALIEN!

Akárhogy is legyen, mi a szerkesztőségben lélegzet-visszafojtva várjuk a játék október 7-i megjelenését, hogy újra hatalmába kerítsen minket az a hangulat, amit az első két film alatt éreztünk. PS3- és Xbox 360-tulaj Alien-rajongók számára jó hír, hogy az *Isolation* PC, PS4 és Xbox One mellett az előző konzolgenerációra is érkezik, úgyhogy senkinek sem kell kimaradnia a jóból. Reméljük, ezúttal tényleg jó lesz a végeredmény, és az Alien név megint szép lesz, méltó régi nagy híréhez. Októberben még visszatérünk a témára teszt formájában, addig is ne felejtsetek: éljenek az alienek!

Dudu

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/alien-isolation

Előzetes

LORDS OF THE FALLEN



Akit a lángoló pallossal eltalálnak, az nem fogja megúszni könnyű sérülésekkel



Nem csak nagyok a szörnyek, még az ütésinket is felfogják páncélzatukkal

Bukottakból lesznek az elsők

LORDS OF THE FALLEN



INFO

Kiadó **Bandai Namco**
Fejlesztő **Deck13 Interactive/CI Games**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Röviden Vérgőzös akciójáték, amiben már nem is számolod, hányszor halsz meg.
Megjelenés **2014. október**
PEGI **18+**

STÍLUST TEREMTETT A SOULS SZÉRIA AZZAL, HOGY NEM-HOGY ELEGEDI A JÁTÉKOSOK KEZÉT, DE MÉG ARRÓL IS GONDOSKODIK, HOGY IJESZTŐ SZÖRNYEK ROZSDÁS ÉS ÉLETLEN FEGYVEREKSEL CSONKOLJÁK A KANAPÉKALANDOROK VÉGTAGJAIT. Pár évvel ezelőtt elképzelhetetlen lett volna az, hogy sikeres legyen egy olyan játék, amiben ennyire figyelmen kívül hagyják a játékosok kényelmét és boldogságát, de mostanában ismét divat lett az az irányvonal, hogy minél többet káromkodik az egyszerű kalandozó, annál jobb a játék megítélése. A *Dark Souls* után elképesztő iramban klónozódtott ez a stílus, manapság mindenki abban látja a siker titkát, hogy rá tudja-e venni a frusztrált játékost arra, hogy a falhoz vágja a kontrollerét a huszadik sikertelen próbálkozás után. Mi természetesen itt, a GameStar szerkesztőségében mélységesen elítéljük az ehhez hasonló agresszív magatartást, de hazudnánk, ha azt állítanánk, hogy velünk nem esett meg hasonló atrocitás.

KIHÍVÁS ELFOGADVA

A stílus egyik legújabb és egyben legígéretesebb darabja már három éve fejlesztés alatt áll, a Deck13 jó munkás emberei reszelgetik serényen a csak új konzolokra és PC-re érkező játékot. Grafikailag tényleg elképesztő minőséget kapunk: kicsit darkos, kicsit gótikus, de nagyon brutális az egész látványvilág, minden egyes apró részlet a helyén van, a karakterosztályok páncélzata a legapróbb szegecsig kidolgozott. A környezet elég változatos, az elhagyott kolostortól kezdve romos katakombáig sokféle harcolhatunk a kegyetlen ellenfeleinkkel. Az összetűzések többségében csak néhány ellenséggel kerülünk egyszerre szembe, de azok iradatlan kemény harcok lesznek. Itt elfelejthetjük azt a stratégiát, hogy gyorsan nyomogatva a gombokat leverünk mindenkit, majd kortyolunk egyet a gyógyítóvizet kulacsunkból. A *Lords of the Fallen* a megfelelő időzítésről, a védekezésről, az elmozdulásokról és a taktikus támadásokról szól. Ennyi azonban nem lesz elég arra, hogy diadalmaskodjunk, kell egy nagy adag szerencse is ahhoz, hogy a végén mi maradjunk talpon a harcmezőn.

ISTENI ELLENLÁBAS

A kifejezetten egyjátékos élményre kihegyezett játékban nem kisebb ellenfelet kapunk, mint egy ősi gonosz istent, aki már több ezer éve kénytelen száműzetésben élni, démonharcosaival egyetemben. Most azonban elérkezett az idő, hogy visszatérjen, és valami nagyon gonosz dolgot műveljen a világgal. A képzeletbeli fantasyvilág vezetőinek érthető módon nem tetszik ez a nagy visszatérés, folyamatosan azon dolgoznak, hogy kiűzzék a gonoszt az emberekből, erre jön egy nyikhaj gonosz istenség, és tönkretesz mindent. Még szerencse, hogy a bűnelkövetők egy része kéznél van, és a megváltás reményében hajlandók kockára tenni az életüket és a lelküket. Itt jön a képbe a főszereplő, Harkyn, akinek az arcán lévő rúnatetőváltások jelzik, hogy nem volt teljesen feddhetetlen az előélete. Az ő és tanítómestere feladata lesz, hogy megállítsák a gonosz terjeszkedését. Összesen 11 kőkemény főellenség áll ki ellenünk a történet során, ezek elég, ha mellénk néznek, máris fekszünk. Ilyen-



HA TE MONDOD

Thomasz Gop producer, Dock13: „A Lords egy komoly kihívást jelentő játék, gyakorolnod kell ahhoz, hogy igazán jó legyél benne.”



A bűnlajstromom az arcomra van írva. Nyitott könyv vagyok előtted



Az ablakon beszűrődő napfény megvilágítja a szélben táncukat lejtő hópihéek körvonalait. Na ezért a látványért kell vennünk PS4-est vagy Xbox One-t

KARAKTERÜNKRRE HATÁSSAL VANNAK A KÖRNYEZETI ELEMEK: MAGASBÓL LEESVE ÖSSZETÖRJÜK MAGUNKAT, A VÉKONY PALLÓK BESZAKADNAK A SÜLYÖS VASAKBA ÖLTÖZÖTT HARCOSOK ALATT, DE ELBÍRJÁK A TOLVAJOK BŐRPÁNCÉLBA BÚJTATOTT, IZMOS TESTÉT

kor oda az addig összegyűjtött tapasztalati pontunk, rohanhatunk vissza a hullánkhoz, hogy valamit megmentsünk az addig elért eredményünkéből. A fejlesztők szerint a *Lords of the Fallen* nem lesz annyira nehéz, mint a *Dark Souls*. Igaz ugyan, hogy a hullánk közelében lebegő tapasztalati pont idővel elenyészik, de könnyítésként bekerült egy olyan megoldás, hogy a pályán elszórva található kristályokba eltárolhatjuk a tudásunkat. Azon játékosok, akik nem szeretnék ezt a könnyítést igénybe venni, jól járnak, mivel a soron következő ellenfelekből nyert tapasztalati pont folyamatosan nő. Minél bátrabbak vagyunk, annál többet nyerhetünk, de ha egyszer beleszaladunk valami kellemetlen meglepetésbe, bizony szívhatjuk a fogunkat.

HARCOS, PAP, TOLVAJ: A SZENTHÁROMSÁG

Induláskor ki kell választanunk egy kasztot, de ez csak minimális megkötést jelent, mivel később keverhetjük a különféle szakmák által használt fogásokat. A főellenfelek legyőzése nem lesz könnyű, de amennyiben sikerrel járunk, elszedhetjük

fegyvereiket. A tapasztalati pontból megvehető új skillék és a zsákmányolt felszerelés adja a fejlődésünk gerincét, de ezek szinte elhanyagolható előnyt jelentenek abban az esetben, ha képtelenek vagyunk a taktikai harcmodor elsajátítására. Minden egyes ellenfélhez meg kell találnunk a megfelelő harcmodort, e nélkül eleve kárhozatra vagyunk ítélve. Karakterünkre hatással vannak a környezeti elemek: magasból leesve összetörjük magunkat, a vékony pallók beszakadnak a súlyos vasakba öltözött harcosok alatt, de elbíróják a tolvajok bőrpáncélba bújtatott, izmos testét.

HOSSZÚ AZ ÚT, MÍG A BÁRDOD A KARDOMHOZ ÉR

A fejlesztők szerint a játék nem lesz igazán hosszú, aki tapasztalt ebben a játéktílusban, olyan húsz óra alatt végezhet vele. A tapasztalatlanok azonban egészen biztosan beleölik ennek a dupláját – sok időbe telik, mire megtanuljuk a rengeteg ellenfél harcmodorát. A készítő jelen pillanatban teljesen elhatárolódnak minden multis megoldástól, teljes erővel az egyjátékos részre koncentrálnak. Ezzel nem

LOPNI NEM BŰN?

Tudjuk jól, hogy a játék-
iparban az inspiráció nem ismeretlen fogalom, de azért az már kicsit zavaró, hogy a *Lords of the Fallen* karakterképernyője szinte megtévesztésig hasonlít a *Diablo III* konzolváltozatához. Értjük mi, hogy a már egyszer bevált megoldásokat nem nagyon lehet elvetni, de ilyen mértékű hasonlatosságok láttán azért kinyílik a bicska a zsebünkben.

is nagyon tudunk vagy akarunk vitába szállni, az ilyen jellegű játékoknál inkább az egyjátékos élmény az, ami igazán számít, minden más csak vakítás. Ez persze nem jelenti azt, hogy siker esetén ne gondolkozzanak el azon, hogy transzcírozhatná fel egymást két játékos, de ezen még túl korai agyalni.

A megjelenés nem várat sokat magára, október 28-án már élvezhetjük a bukott nagyurak elleni hadjárat izgalmasságait. Azt még nem tudjuk előre megmondani, hogy újabb sikerjáték születésének vagyunk-e szemtanúi, vagy csak egy lerágott csonttal hadonászó klón igyekszik felkelteni a figyelmünket. Reménykedjünk benne, hogy az előbbi eshetőség áll fenn.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/lords-of-the-fallen

Előzetes

SUNSET OVERDRIVE



A Herker kisebb mutánsokat vág hozzánk



Megérkeztek a Fizzco takarítói



Egy átlagos hétköznap Sunset Cityben

AZ UTOLSÓ KORTY NEM KELLETT VOLNA

SUNSET OVERDRIVE



INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Insomniac Games**
Platform **Xbox One**
Röviden Mókás akciójáték energiatöltő megvadult fiatalokkal és egy csúszva, lógva, hintázva felfedezhető várossal a főszerepben.

Megjelenés **2014. október**
PEGI **16+**

NINCS AZ A CSIPSZADÓ, AMELYIK HATÉKONYSÁGÁT TEKINTVE FELÉR EGY VIDEOJÁTÉKKAL, MÁR AMENNYIBEN AZ A CÉL, HOGY ELTÁNTORÍTSUK A DERÉK HONPOLGÁROKAT AZ EGÉSZSÉGTELLEN TÁPLÁLKOZÁSTÓL. Az Insomniac Games október utolsó napjában beköszönő Xbox One-exkluzív alkotásában ugyanis egy energiatöltő, nevezetesen a Fizzco gyártotta OverCharge Delirium XT szabadítja rá az apokalipszist a világra. A narancssárga nedű bevezető partiján Sunset City lakosságának jelentős része képtelen nemet mondani az ingyenes termékmintákra, ami extra adalékanyagot is tartalmazhatott a koffeinen felül, hiszen nemhogy felpörgette, vagy túlhajtotta, hanem egyenesen tomboló mutánszordává változtatta a néhány perccel korábban még felszabadultan bulizó tömeget. Természetesen elszabadult a káosz, a mázlisabb túlélők szerencsés túlélőket vegzáló bandákba verődtek, csak hogy egyvalaki kiemelkedjék közülük azzal a céllal, hogy megmentse uralma alá hajtja a várost.

MICROSOFT, A MERÉSZ

Megpróbálok elképzelni, milyen kifejezés foglalhatott helyet az Xbox részleg vezetőinek arcán, amikor az insomniac srácok két mondatban felvázolták a sztorit. Erős a gyanúm, hogy mantraként hajtogatták magukban a következőt: „Bármit is akarjanak ezek ránk sózni, a Sony orra elől happoljuk el. Csak mosolyogjunk, és bólogassunk, abból nem lehet nagy baj.” Tudniillik az Insomniac Games ezt megelőzően arról volt ismert a szakmában, hogy húszéves fennállása alatt mindössze két alkalommal fordult elő olyan, hogy ne kizárólag PlayStation konzolra fejlesztett volna játékok. Az Xbox 360-ra is kiadott, közepesen érdektelen *Fuse* és a facebookos *Outernauts* azonban semmiképp sem mérhető olyan kultikus sorozatokhoz, mint a *Spyro*, a *Ratchet and Clank* vagy a tisztességesen összerakott *Resistance* trilógia. Utóbbi közbülső darabja ráadásul először tette lehetővé konzolra, hogy multiban egyszerre akár hatvanan is egymásnak essenek. Az az igazság, hogy ilyen pedig-ré birtokában még akkor is ráharapott volna a Microsoft az ajánlatra, ha története-

sen a CNN logójából szerettek volna videójátékokat készíteni.

Bár vagyok annyira perverz, hogy érdekeljen, mit lehetne kihozni az atlantai hírcsatorna három betűjéből, mindannyiunk szerencséjére nem voltak ennyire elvetemültek a srácok. Inkább egy olyan – mellesleg nem kevésbé fura – koncepcióval rukkoltak elő, amelyben a *Dead Rising* nyomásztóan nagyszámú hörgő-morgó, csattogós papucsban csoszogó ellensége, kínos öltözékei és elmebeteg fegyverei, a *Tony Hawkra* jellemző trükkös száguldozás, valamint az Insomniac nagy becsben tartott platformereinek színes-szagos, tiritarka képi világa jött össze egy ötörai teára, ami mellé még vajás aprósüteményt is felszolgálnak.

ÉN, A HŐS

Ne tévesszenek meg az eddig mutogatott videók, teljesen szabad kezét kapunk karakterünk létrehozását illetően, kezdve nemétől, bőrszínétől és testalkatától egészen a divatos öltözékekig. Ha valaki egy kigyúrt fiatalemberre adna cowboycsizmát, láncinget és miniszoknyát, azt is megteheti, lelke rajta. A cicoma csupán a mi szórakozá-

Ted Price alapító és ügyvezető, Insomniac Games: „Az légy a játékunkban, aki lenni akarsz!”

SUNSET CITY LAKOSSÁGÁNAK JELENTŐS RÉSE KEPTELEN NEMET MONDANI AZ INGYENES TERMÉKMINTÁKRA, AMI EGYENESEN TOMBOLÓ MUTANSHORDÁVÁ VÁLTOZTATJA A NÉHÁNY PERCCSEL KORÁBBAN MÉG FELSZABADULTAN BULIZÓ TÖMEGET



Apokalipszis 2027 Edition

sunkat szolgálja, fegyverként nem vehető be a mutánsok ellen, pedig a végzet kacaja csodálatos név lenne a hiper-szuper-ultimate-wunderwaffe számára.

Teljesen mindegy tehát, hogy párductestű (Hajdani esztétikatanárom szerint ez egyébként nem szépet jelent, hanem annak az elmenttjét, csúnya és büdös állapot lévén a szóban forgó nagymacska.) amazon vagy egy csontkollekción fog fegyvert irányításunk alatt, ugyanolyan ügyesen használja ki azt a várostervezési kuriózumot, hogy gyakorlatilag Sunset City minden szegletét drótkötélpályák hálózják be. Javarészt ezeket igénybe véve szökellünk, csúszunk, suhanunk A-ból B-be, miközben valamilyen küldetést hajtunk végre. A fejlesztők feltett szándéka volt szakítani a külső nézetes lövöldék műfaját uraló fedezékharcra. Ehelyett folyton folyvást olyan szituációkba kényszerítik a játékost, amelyekből csakis akkor keveredhet ki ép bőrrel, ha egy pillanatra sem áll meg, mindig mozgásban marad. Félreértés ne essék, senki sem tiltja meg nekünk, hogy tornacipőnk talpa érintse a talajt, de egy szempillantás alatt lerohannak a néhai polgártársak, és nincs az a macskóra kötözött dinamitruád, ami kihúzna a bajból. Pedig olyan fegyvernek nem látszó tárgyak állnak még a rendelkezésünkre, mint a tekegolyószóró, a PB-gáz-vető vagy légi tömegoszlatásra használatos játékhelikopterek. És akkor még nem is említettem az ampeknek nevezett különleges képességeket, amelyek révén ütéseink nyomán tornádók keletkeznek, robbanó fegyvereink pedig gombafelhő-alkazatot tartva pukkanak, villámokat szórhatnak, mint valami képregényből szalaj-

tott ógermán istenség, vagy megidézhethetjük akár magát a nagy kaszást is.

AZOK A FURÁK ÉS A RUSNYÁK

Sunset Cityben kétfajta járókelővel futhatunk össze, az egyik barát (vagy barát lehet idővel), és valamilyen bandához tartozik. Ilyen például az élő szerepjátékot játszó geekeket tömörítő Fargarths vagy a múzeumban menedékre lelt Troop Bushido, melynek tagjai az ősi szamurájkódexben foglaltakat követik. Ezekről a csoportokról kapjuk feladatainkat, amelyek végrehajtása során előbb-utóbb tengelyt akasztunk a járókelők második típusával, az ellenségessé. A Fizzco lötyte által feltöltelt mutánsok között röpképes és távköpésben jeleskedő példányok is akadnak, a legtöbb fejtorést pedig (ó, minő meglepetés!), a bossok okozzák majd. Sőt, ha már említettem az energiaital gyártóját, akkor azt is el kell árulnom, hogy a cég nemcsak az élelmiszeriparban van jelen, hanem igen komoly fegyverszállítóként is számon tartják. Ha tehát gubanc adódna, természetesen azt egy meg nem nevezett termék utóhatása körül, akkor saját harci robotjai segítségével hamar felszámolhatja a probléma forrását és az esetleges tanukat is.

ŐK, A TÖBBIEK

A *Sunset Overdrive* nyitott világa és pörgős játékmenete szinte ordít egy kooperatív játékmód után. Bármilyen nehéz lesz is feldolgozni, kénytelenek vagyunk tudomásul venni, hogy a kampány ledarálására baráti társaságban legfeljebb akkor lesz lehetőségünk, ha ők vállalják, hogy nézőként kibicelnek az elejétől a végéig. Fájdalomdíjként a Cha-

BÉRLETESEK ELŐNYBEN

Néhány éve még a fejünket csóválva ciccegtünk, amikor már jóval a megjelenés előtt DLC-kezt emlegettünk egy-egy fejlesztő, most pedig a világ legtermészetesebb dolga, hogy előre befizethetünk a zsákbamacskára. Mert ugyan szó esett két minikampányról sosem látott helyszínekkel, új történetekkel, föellenfelekkel, fegyverekkel, csapdákkal, öltözékekkel, kihívásokkal és Chaos Squads feladatokkal, az energiaital próbája még mindig az ivás.

os Squads játékmóddal kell beérnünk, amelynek során egyszerre akár nyolc játékos is összezapszik online azzal a nem titkolt szándékkal, hogy a városban random missziók láncolatának végére érve kifulladásig védelmezze az energiaitalt teli tartályokat a mutánsok mindent előpró offenzívájától. Cserébe pedig egy rakás értékes és hasznos felszerelés üti a markunkat, aminek a szülői kampányban is hasznát vesszük. A nap tanulsága tehát, hogy nem szegyen a barátkozás, és még hasznos is. Lényegében a történet bármely pontján dönthetünk úgy, hogy egy kicsit bandázunk, csupán annyit kell tennünk, hogy megkeressük a legközelebbi fotófülkét, ahol fejest ugorhatunk a Chaos Squadsba.

Az ominózus első találkozásra visszatérve könnyen kitalálható, hogy a Microsoft igent mondott (még egy speci fehér Xbox One-t is hozzácsomagolt a játékhoz), az üzlet megkötött, de hogy mi is olyan elégedettek leszünk-e, mint az érintett felek, arra csak bő másfél hónap múlva adhatunk elfogadható érvekkel és sok-sok órányi első kézből származó tapasztalattal alátámasztott választ.

Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/sunset-overdrive

TESZT

A legújabb játékok bemutatása

BÖNGÉSZDE

- 48 DESTINY
- 54 FIFA 15
- 58 THE SIMS 4
- 62 DEAD RISING 3
APOCALYPSE EDITION
- 64 DIABLO III ULTIMATE EVIL
EDITION
- 66 LICHDOM: BATTLEMAGE
- 68 THE WALKING DEAD
SEASON TWO - EPISODE 5:
NO GOING BACK
- 69 MCDROID
- 70 HOHOKUM
- 72 INFAMOUS: FIRST LIGHT
- 74 KING'S BOUNTY:
DARK SIDE
- 76 DARKSOULS II: CROWN OF
THE OLD IRON KING
- 78 BIOSHOCK
- 78 STAR WARS: COMMANDER
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI
TANÁCSADÓ

Legenda lennék

DESTINY

INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Bungie**
Platform **Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4**
Röviden A Halo alkotóinak osztott világú lövöldéje, hét év kemény munka gyümölcse, egy új fejezet az FPS-ek nagykönyvében. Megjött a Destiny.
PEGI 16+

AKKOR MOST BŐ LÉRE ERESZTENÉM, HA MEGBOCSÁJTASZ, KEDVES OLVASÓ, MERT ITT BIZONY LESZ MÉSÉLNİ VALÓ. OLYANNYIRA, HOGY EGY TESZTBE BELE SEM FOG FÉRNI.

Ahogy az MMO-k tesztjeinél már megszokhattátok, most is több részre bontjuk majd az értékelésünket. Itt nem egy olyan játékról van szó, amit jó előre elküld nekünk a kiadó, hogy legyen időnk át-rágni magunkat rajta. A szerverek lapzártánk előtt két nappal indultak, és ugyan ezek a vérekes szemmel írt sorok sok-sok órányi gránitkemény játékról árulkodnak, mégsem jutottam el odáig, hogy nyugodt szívvel százalékot adhassak a Destinyre. Nagyon féltém tőle, hogy ennyi idő alatt is képes lesz-e átfogó képet alkotni a játékról, és megjósolni, hogy mi vár még rám a következő szinteken, de szerencsére a Bungie fejlesztői nem féltek nagyot álmodni. Az alfa, a béta és a meglehetősen tömény mostani etap után is úgy érzem, hogy a fény-

zést is alig sikerült megkapargatni, ami – ha játszottál már MMO-val, tudod – nagyon jó hír. A teszt első részében leginkább az alapokról lesz szó, ami segíthet neked megtenni első bizonytalan lépéseidet a Bungie poszt-apokaliptikus univerzumában, illetve igyekszem minden olyan részletet összeszedni, ami alapján el tudod majd dönteni, hogy érdemes lesz-e megvenni egyáltalán a Destinyt. Mert igazából ez a fontos, nem? Kezdjük is az elején.

MI AZ A DESTINY?

Erre a kérdésre rengeteg válasz van. Minden attól függ, hogy a Destiny mekkora szeletkéjét vizsgálod éppen. Ha egy-egy másodpercet nézed, akkor egy gyönyörű konzolos shootert látsz, amiben folyamatos a harc a szintekért és az egy unikornissóhajtásnyival jobb páncélért. Később lepacsizol két játékkal, akikkel egy fireteamet alkotva már elég erős leszel, hogy nekimenj a Strike küldetéseknek, és

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.

Igy a *Destiny* máris sokkal több lesz a szemedben. De ez persze csak a kezdet, mert amikor ellátogatsz a Toronyba, és meglátod azt a rengeteg embert, akkor rájössz, hogy a *Destiny* igazából egy MMO is. A *Destiny* az, aminek látni szeretnéd. Ha akarná, sem tudná letagadni, hogy ugyanazok az emberek készítették, akik több mint tíz évvel ezelőtt milliókat vettek rá arra, hogy megtanuljanak kontrollerekként lőni, de ugyanúgy felfedezhető benne több mostani sikerjáték nyoma is. A Bungie azt szeretné, hogy ottsozott világú lövöldeként hivatkozzunk rá, de ha ez nektek is úgy bántja az érzékenységeteket, mint nekem, akkor mondjuk inkább azt, hogy a *Destiny* egy akció-RPG-s elemekkel súlyosított belső nézetű lövöldözős MMO. Ez még rosszabb. Amikor először belépsz, akkor egy lélegzetelállító *Halo-Borderlands* hibridnek gondolhatod, de ahogy haladsz előre, egyre több *Guild Wars 2*-es, *World of Warcraft*-os és *diablós* jegyet fedezel majd fel. A *Destiny* ennek ellenére nem egy trehány módon összeolított játék; shooterként, MMO-ként és akció-szerepjátékként is megállja a helyét, ráadásul az ismerős megoldások ellenére is képes egyedi önmaradani.

LEGENDA LENNÉK

A Bungie és az Activision nem sok dologot bízott a véletlenre a *Destiny* kapcsán. A legegyszerűbb példa Ghost, a Trónok Harca Tyrion Lannisterének, Peter Dinklage hangján beszélő kis robotpajtásunk, aki nemcsak hogy elindít minket a legendává válás útján, de el is kísér minket. Ő lesz az, aki a *Destiny* – valószínűleg direkt – homályos történetébe bevezet minket, és tőle tudjuk meg a legtöbb fontos információt is. Szerencsére a béta óta dolgoztak egy kicsit rajta, úgyhogy már inkább bájos, mint bárgyú. A fejlesztők ezt a kanyart is kellő önironi-

ával, viccesen vették, a „That Wizard Came from the Moon” póló egyszerűen hibátlan.

A sztori egyelőre meglehetősen zavaros, szinte semmi sem derül ki arról, hogy kik is vagyunk mi igazából, a Bungie inkább arra koncentrál, hogy kikké válhatunk. Guardianként a feladatunk az emberiség utolsó városának őrzése és a felette lebegő Utazó életben tartása; a fő küldetési szál ezzel foglalkozik, bolygóról bolygóra járjuk be a Naprendszer, és miközben biztosítjuk fajunk fennmaradását, egyre többet tudunk meg arról, hogy mi is történt valójában az Összeomlás előtt. Az első látásra ijesztően szokványos poszt-apokaliptikus történetet a Bungie azzal tette különlegessé, hogy egy egész világot alkotott, amiből mindig éppen csak annyit mutat meg, hogy többet akarj megtudni. „Nézd csak, ott egy brutális méretű lyuk a Holdon, vajon hogy került oda? Gyere, nézzük meg.” És mész, és megnézed, de ott is találsz valamit, aminek szintén utána kell járnod, és hopp, hajnali kettő.

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A legelső dolog a karaktered létrehozása. Ez persze nagyrészt csupán kozmetikai beavatkozás, csak a kasztoknak van jelentősége a játékmenet szempontjából, azt viszont érdemes nagyon jól megfontolni. Erre hamarosan visszatérek. Az ember, az exo és az awoken fajok közül mindenki a saját szájíze szerint választhat, egyelőre semmi olyan dolgot nem találtam a *Destiny*-ben, ami arra utalna, hogy ez később számítani fog. A karakterlétrehozásnál nem esett túlzásba a Bungie, csak előre generált fejek közül válogathatunk, és később sem kell a haj- és szemszínél komolyabb döntéseket meghoznunk. Ez nyilván jó hír azoknak, akik nem szeretnek ornyeregszerűséget állíttatni egy csúszkával, hanem minden különösebb ta-

Már csak a panorámáért is megéri kicsit nézelődni a Towerben



”NAGYON FÉLTEM ATTÓL, HOGY ENNYI IDŐ ALATT IS KÉPES LESZEK-E ÁTFOGÓ KÉPET ALKOTNI A JÁTÉKRÓL, ÉS MEGJÓŠOLNI, MI VÁR MÉG RÁM A KÖVETKEZŐ SZINTEKEN, DE SZERENCSÉRE A BUNGIE FEJLESZTŐI NEM FÉLTEK NAGYOT ÁLMODNI



konyucukrozás nélkül bele akarják vetni magukat a játékba; viszont biztos van, akinek ez kevés. Próbáljalak „úgyis sisak lesz rajtad” szintű dolgokkal vigasztalni, vagy mindegy?

A TORONY

Amint sikerült átvergődnünk a karakterkészítő útvesztőjén, egy gyors küldetésben átismételjük mindazt, amit a konzolos FPS-ekről tanultunk, majd szerzünk egy úrlélekvesztőt, és irány a Tower. Ez lényegében a *Destiny* közösségi területe, egyfajta bázis, ahol két küldetés között megpihenhetünk, barátkozhatunk, illetve persze felszereléseket vásárolhatunk, és újabb missziókat vehetünk fel. A *Destiny* késdobálója, ha úgy tetszik. A nehézkesen összekapart váltót, a Glimmert itt tudjuk elköltetni különböző hasznosnak tűnő dolgokra, de az első 14 szinten nem is érdemes azon gondolkodni, hogy bármilyen felszerelést vásároljunk.

A küldetések egyelőre jobb geart dobnak, ezért akár mennyire csábítóknak tűnik is a Vanguardnál aprópenzért dobált páncél, a következő miszión biztosan esik egy jobb, amit esetleg még tovább is fejleszthetünk. A Tower jelenleg tele van egymással táncoló játékosokkal, mert igazából ez pörög kommunikáció helyett. A konzol hátránya, hogy nem tudunk olyan egyszerűen ráírni valakire, ha csatlakozni szeretnénk hozzá egy küldetés erejéig, a voice chathez kénytelenek vagyunk felvenni a barátlistánkra, ami ugyan PS4-en három kattintás, de a *Destiny* így sem azt a közösségi élményt nyújtja, mint a legtöbb MMO.

A Torony viszont ettől függetlenül is fontos, minden nagyobb küldetés után érdemes azonnal visszajönni, mert a kasztunkhoz rendelt Vanguardnál gyűjthetjük be a sikerért járó jutalmat, ami általában olyan felszerelés, amiért meg-

éri kivárni a meglehetősen hosszú, ámde annál látványosabb töltőképernyőt. Minden alkalommal, mielőtt elindulnánk a következő kalandra, ajánlott benézni a bountykat áruló robothoz, mert legtöbbször olyan kihívások vannak nála, amikkel könnyedén megtriplázhatjuk az értük járó tapasztalati pontot. Ha már úgyis a Holdra megyünk Hive-os zombiseggeteket rugdalni, akkor egy „ölj meg száz ellenséget” bountyval kiegészítve az alap 2500 XP-t, megdobhatjuk még 5000-rel. A vérdíjas rendszer a leggyorsabb módja a szintezésnek, ezért a Patrol, a Strike és

Megítélnék

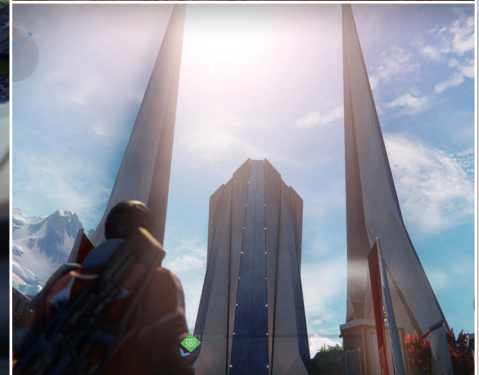
A fejlődésnél nemcsak tapasztalati pontot kapsz, de bizonyos küldetésekért Vanguard reputációs pontok is járnak, ami később több magasabb szintű felszerelést is megnyit számadra. Érdemes elnyerni a Vanguard jóindulatát, de ugyanez igaz a Crucible-re is, aminél szintén jó ötlet rágyúrní a hírnvre, mert ez a kulcsa a fullos PvP gearnek.



A DESTINYBEN AZ A FANTASZTIKUS, HOGY MINDENKI MEGTALÁLHATJA BENNE AZT, AMIT A LEGINKÁBB SZERET

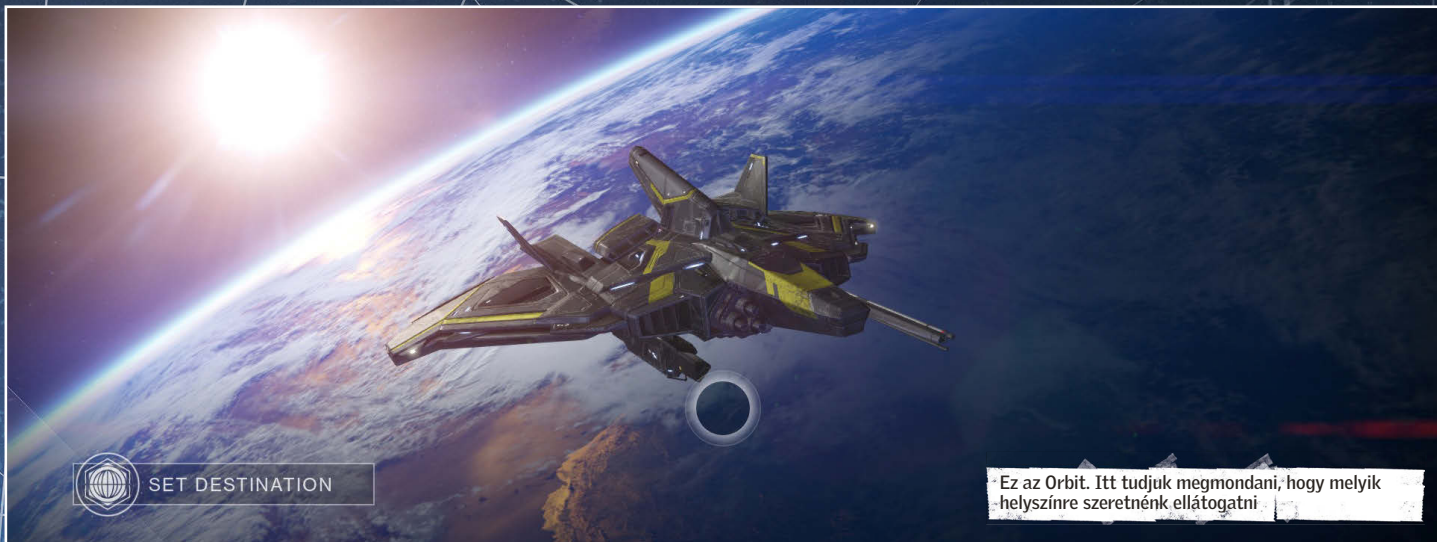


A Vénusz a vexek lakóhelye, 10-es szint alatt nem is érdemes odamenni barátkozni





SET DESTINATION



Ez az Orbit. Itt tudjuk megmondani, hogy melyik helyszínre szeretnénk ellátogatni

a sztoriküldetések, sőt, még a PvP-meccsek előtt is érdemes bevasárolni a terveinkhez leginkább passzoló bountykból.

MINDENKI JÁTÉKA

A *Destiny*ben az a fantasztikus, hogy mindenki megtalálhatja benne azt, amit a leginkább szeret. A sztori küldetései is játszhatók kooperatív módban, de ha rám hallgattok, akkor egyedül mentek neki, mert az sokat elvesz az élményből, ha valaki(k) ott tétlából(nak) melletted. Már az is kizökkenthet a szerepből, ha miközben a Holdon éppen készülsz bemerészkedni a Hive bűvöhelyére, ahova „guardian még soha nem merészkedett”, vidáman elugrál melletted „vérpistike2001”. Azok a kisebb küldetésekre, melyeknél egy-egy bolygó teljes egészében a játszótereddé válik, már sokkal több értelme van magaddal vinni valakit. Amikor az adott bolygón végigcsináltad a fő történeti szálát, megnyílik a Patrol, ami lényegében egy irányított grindolás. Ez

persze minden MMO-ban majdhogynem kötelező, viszont ahelyett, hogy újra kellene pörgetnünk a küldetéseket, nem túl bonyolult, ám annál hasznosabb kihívásokkal mulathatjuk az időt. Ezek ritkán mutatnak túl olyan triviális dolgokon, mint hogy „ölj meg 15 Fallen-t”, vagy „gyűjts össze ennyi meg annyi nyersanyagot”, de azért mégsem csak futkosol körbe-körbe Old-Russiában, és pumpálsz tele mindenkit ólommal, aki egy kicsit is csúnyán nézett rád. Azaz igen, de van célod, mert az egyik névnek kellett a hélium, a bácsi pedig nyugodtabban alszik, mert eltakarítottad az ellenséget a környékről. Az elszórt adóvevőkől felvett kisebb-nagyobb küldetésekkel nemcsak tapasztalati pontot, különböző értékes nyersanyagokat és Glimmert farmolhatunk, de ilyenkor mutatkozik meg leginkább, hogy mennyire grandiózus is a *Destiny*. A méret persze csak egy dolog, egy MMO-nak azért illik szép nagyok lennie, viszont a Bungie arra is figyelt, hogy ez bizony egy FPS, aminél nem lehet ugyanúgy felépíteni egy-egy területet, mint mondjuk a *WoW*-ban. Akármennyire is brutális méretű területekről beszélünk, mégsem tűnnek beláthatatlannak,

A hatalmas területek áthidalásához elengedhetetlen a sikló



mert a dizájnerek nagyon ügyesen osztották őket kisebb arénákra, ahol már nem veszik el a játékos. A nagyobb távolságok áthidalására – ami a Patrol küldetéseknel különösen fontos – kapunk a fenekünk alá egy a föld felett suhanó motort, amit free-roamban szinte bármikor elő tudunk hívni. Leginkább a Star Wars birodalmi siklóhoz tudnám hasonlítani őket, csak ezekre úgy is fel lehet ülni, hogy nem robbannak ránk két perccel később. Ha szabad javasolnom, tessék folyamatosan figyelni a képernyő jobb sarkában lévő minitérképet, mert ez nemcsak azt a pontot mutatja féltreérthetetlenül, ahova igyekszünk, de egyben egy mozgásérzékelős radar is, ami alapján jó előre meg tudod

mondani, hol mozgolódik az ellenség, honnan várható támadás.

A MI JÁTÉKUNK

Az első szinteken a *Destiny* talán legerősebb – de bizonyára a leginkább MMO-s – pontja a kooperatív Strike küldetések. Bolygónként egyet találunk, amikhez természetesen később is visszatérhetünk, és mivel elég komoly jutalmak járnak értük, bizonyára vissza is fogunk. A térkép szerint ezeket a küldetéseket is csinálhatjuk egyedül, viszont amint belépünk, a rendszer elkezd társakat toborozni mellénk, ami őszintén szólva nem is baj. Szükség lesz rájuk. Ezeknél a küldetéseknel két-három, egyre nehezebb boszt kell egymás után megölnünk. Itt érezhető a leginkább, hogy mekkora szükség is lenne egy voice chat-re, mert a Strike-oknál elengedhetetlen, hogy a három játékos összedolgozzon, amit kommunikáció nélkül szinte lehetetlen kivitelezni. Amikor a barátainkkal megyünk neki egy-egy küldetésnek, akkor persze nincs probléma, viszont ha idegen játékosokat dob be mellénk a rendszer, mert valamilyen érthetetlen okból hajnali háromkor minden ismerősünk alszik, kicsit olyan, mintha az átlagosnál egy félhagos ordításnyival okosabb mesterséges intelligenciával játszanánk együtt. Biztos van, aki nem bánja, de én például nem szeretek vadidegeneket felvenni a barátlistámra. Nem véletlenül hívják úgy, ahogy. A Strike-oknál érezhető súlya van a halálnak. Nem úgy dob vissza a játék, mint más küldetésekben, hogy pár

Destinyt a PC-kre!

Nem kenyerem a kontrolleres FPS. Amikor először léptem be a *Destiny*be, az volt az érzésem, hogy ez igazából egy PC-s játék, ami valami miatt most egy kisebb dobozról fut. A kezelőfelület, a játékmenet és maga a koncepció is tökéletesen passzol a PC-re, és sem a Bungie, sem pedig az Activision nem csinál titkot belőle, hogy tervben van a számítógépekre szánt verzió. A hivatalos álláspont szerint már a négyplatformos fejlesztés is elég nagy falat volt az egyébként teljesen új területre tévedt Bungie-nak, de persze nyilván az is közrejátszott, hogy mindkét konzolgyártónak kiemelten fontos volt, hogy domborítson valamit a jelenlegi generáció. A Sony szinte belső projektként kezeli, a Microsoftnál is pörög a gerillamarketing, a *Destiny* viszont biztosan a fog látogatni PC-re is.



A *Destiny*ben rengetegféle páncélt találhatunk, de valahogy soha nem a legerősebb néz ki a legmenőbb

Három kaszt bemegy a kocsmába...

WARLOCK

A warlock használja ki leginkább az Utazóból nyert különleges energiát, egy átlag MMO-ban ő lenne a damage dealer, aki brutális sebést képes rápakolni az ellenre. Nem bírja olyan jól az ütést, mint a titán, nem olyan mozgékony, mint a hunter, viszont büntet, mint egy harmadnapos pizza. A warlocknak ezért mindig tudnia kell, mikor érdemes be-dobnia területesebb szuperképességét, a Nova Bombot és különleges gránátjait, ugyanakkor füstös távolságban maradni a harctól. Ez a karakter speciális mozgásképpessége a Glide, ami lehetővé teszi, hogy egy rövid ideig lebegjünk a levegőben; később irányíthatjuk is, sőt, a legmagasabb szinten lecserélhetjük egy rövid távú teleportálásra. Ezen felül van egy Energy Drain nevű melege képességük, amivel hatalmasat üthetünk, illetve háromféle speciális energiagránátot cserélgethetünk. A warlock képességeit és attribútumait a fejlesztésekkel tovább variálhatjuk, ezért inkább az ügyesebb játékosoknak ajánlott.

TITAN

Az MMO-szenháromságban ő a tank. A titán a legkeményebb srác a harcmezőn, aki bírja az ütéseket, és képes közelebb férkőzni az akcióhoz. Erős páncélja van, és leginkább azoknak a játékosoknak ajánlott, akik szeretik a közelharcot, és legszívesebben olyan fegyverekkel rohangálnak, mint a shotgun. A titánoknak van egy Lift nevű képességük, amivel nagyon magasra tudnak ugrani, és amit később még tovább is fejleszhetnek. Ez fontos ebben a kasztban, mert a levegőből pontosabban tudunk gránátokat hajigálni, illetve a titán szuperképességét, a Fist of Havocot továbbfejlesztve már a levegőből is használhatjuk. Mint közelharcos karakter, a Storm Fist egy elég fontos részét képezi repertoárunknak, ami nemcsak hatalmasat sebez, de továbbfejlesztve akár megúszhatjuk az újratöltési időt, vagy akár több ellenséget is sebezhetünk vele egyszerre.

HUNTER

Ő bizony egy rogue. Lényegesen mozgékonyabb, mint bármelyik másik kaszt, valamivel ütésállóbb, mint a warlock, de leginkább a gyorsaságára épít. A hunter mozgásképpessége a Double Jump, ami pontosan olyan, mint amit már sok hasonló játékban láttunk. Később irányt is válthatunk a levegőben, és további fejlesztés után még magasabbra ugorhatunk, ezzel bebiztosítva, hogy szinte nincs is olyan hely, ahova el ne tudnánk jutni. Az első alkaszt, a gunslinger leginkább a snipereknek kedvez, akik szeretnek tisztas távolban maradni a veszélytől. A Golden Gunnak nevezett szuperképességét aktiválva egy aranypisztollyal oszthatunk brutális sebést, gránátjai pedig egy kis fejlesztés után nyomkövető drónokká robbannak szét, később pedig tapadóbombánk is lehet. A hunter melege-képessége a dobótör, ami tökéletesen illik a kaszthoz, mert nem kell hozzá túl közel merészkednünk az ellenséghez, ráadásul később tűzsebzéssel súlyosbítható, és critical hit (az ellenfél legsebezhetőbb pontjába csapódó lövés) esetén pedig még cooldownjuk (újratöltési idő) sincs.



másodperc után folytatható, a csapattársaidnak fél perce van újraelészteni, de igazából gyakran nem éri meg odarohanni. Ha a fireteamed minden tagja meghal, újra kell kezdeni az adott instát, és amikor már húsz perce lösz egy boss, akkor ez kifejezetten idegesítő tud lenni. Nem kell mindig hősnek lenni, bíj el és várd meg, amíg az egyik respawmol. A Bungie akkor is igyekszik összehozni a játékosokat, vagyis erősíteni az MMO-s vonalat, amikor épp nem is vagyunk küldetésben. Miközben céltalanul lórárlunk az egyik bolygón, a rendszer véletlenszerű időpontokban értesít minket, hogy elindult egy közösségi esemény. Ezeket az úgynevezett public eventeken fejlődési szinttől függetlenül bárki részt vehet, aki a közelben van, csak a térkép egy adott pontjára kell sietnie, mielőtt véget érne. A játékban töltött 24 óráim alatt összesen kétféle találkoztam, az egyiknél fűrotornyokat kellett megvédenünk, a másiknál pedig egy adóvív körüli területet kellett tartani. A Destinyben természetesen vannak raidek is, de erről majd a teszt következő részeiben fogunk részletesen beszélni, a jelenleg 14-es szinten lévő warlockom még nem elég tápos ahhoz, hogy ilyen dolgoknak kitegyem.

VALAKI JÁTÉKA

A Destinyben természetesen van PvP is, de a játék majdnem teljesen külön kezeli ezt a többi tartalomtól. Persze érthető, hiszen az egy célért harcoló hős guardianek képe nehezen összeegyeztethető az egymást pépesre verő szuperkatonákkal. A Bungie is tudja, hogy a kompetitív rész nem való mindenkinek, ezért a Crucible-nek keresztelt játékmod csak később vá-

lik elérhetővé, ötös szinten. Akármennyire távol is álljon tőled a PvP, azért mindenképpen érdemes kipróbálni, hogy gyűjthess egy kis extra tapasztalati pontot, amit szinten ajánlott megtoldani egy Crucible-höz kapcsolódó bountyval. A Destiny PvP-je egy meglehetősen standard kompetitív FPS-élményt nyújt, amit a guardianek extra képességei tesznek különlegessé. A „kampányhoz” hasonlóan itt is zseniális a pályadizájn, de ez persze elvárható azoktól, akik összepakolták a Halót. A játékmodok között van csapatos kontrollzónás (Control), tradicionális team deathmatch (Clash), mező deathmatch (Rumble), átölgözött capture the flag (Salvage) és egy kicsit összetettebb háromcsapatos TDM, ahol újraelészthetjük elesett bajtársainkat. A Crucible-be ötös szint felett bárki belekukkánthat, de érezhető, hogy ez a játékmod húszas szint felett lesz igazán izgalmas, mert az egy-két szinttel feljebb lévő játékosok is durva előnyben vannak a többiekhez képest. Ahogy a single és kooperatív részben, úgy itt is minden apró sikerért jár az XP, ráadásul Crucible reputációs pontokat is kapunk, amik később brutális PvP felszereléseket nyitnak meg előttünk. A kompetitív mód nagyon pörgős, és ügyesen építkezik azokra az alapokra, amelyek miatt a Destiny a többi játékmodban is majdnem tökéletes lövöldeélményt nyújt – izgalmas harcokat lehetővé tevő aprólékosan kidolgozott harcrendszer, változatos fegyverek és felszerelések; és taktikusan használható különleges képességek.

A TIZENHATKEZÉS MASSZÁZS

Ahogy arra mazur is rámutatott az egyik beszélgetésünk alatt, egy



Random tanácsok kezdőknek

Összedtűnk nektek pár hasznos tippet, amit, ha kezdő vagy – és mi más lehetnél – érdemes megfontolni.

A Destiny kasztjai nem függenek olyan mértékben egymástól, mint egy MMORPG-ben, ezért a fireteamekben szinte mindegy, milyen karakterek vannak.

Ne félj elindítani egyszerre három karaktert, játszva fogod kitapasztalni, hogy melyik igazából a neked való.

Az összegyűjtött Engram-eket a Towerben tudod „megfejtetni”, viszont ezek veled színteződnek, úgyhogy ha épp jó felszerelésed van, vagy szintlépés előtt állsz, érdemes várni vele.

Bounty! Bounty! Bounty! A Patrol küldetésekhez és a Crucible-höz mindig vegyél fel egy párat, és ne félj kidobni azt, amelyikről úgyis tudod, hogy nem fogod megcsinálni.

Azt a felszerelést, amit nem akarsz használni, szedd szét, mert váltót és fejlesztésekhez használható alapanyagokat kapsz érte.

A Destiny néha annyira single playernek tűnik, hogy elfelejted: attól még, hogy a menüben vagy, a játék megy tovább. Ne halj meg emiatt.

Nagyon erősek a fegyvereid, még erősebb a gránátod, és még annál is erősebb a speciális képesség. De ne felejtse el, hogy brutálisakat is ütsz!

Ne spórolj a másodlagos fegyvered (special weapon) töltényével. Úgyis találsz még.

A Destinynek már magyar rajongói oldala is van; ha nincs kivel játszani, barátkozz össze pár emberrel, akik ugyanazon a platformon játszanak. A kooperatív rész így a legélvezhetőbb.



tok vár, de egyelőre még nem tudott úgy beszippantani, hogy miatta menjek előre.

A World of Warcraft csodája az volt – és a mai napig is az –, hogy olyan szinteken is jutalmazott, amelyekről nem is tudtad, hogy léteznek. A Blizzard hihetetlen érzékkel varázsolt több millió játékosból olyan kis rácsálót, aki a „kajagomb” helyett rákötökölt az „élvezet gombra”, és ezt a hagyományt a Destiny is igyekszik továbbvinni. Már maga a fejlődés is egy élmény, minden szintlépésnél érezhetően erősebbek leszünk, minden új képesség és a rájuk érkező fejlesztések új lehetőségeket nyitnak meg előttünk. A Destiny ezzel együtt nem akart elmenni a hardcore MMO-s vonalba, ezért a fejlődési fa meglehetősen egyszerű: amíg 15-ös szinten meg nem nyílik egy új ág, addig tegfeljebb a gránátunk képességét, meghatározott attribútumaink erősségét változathatjuk, illetve kiválaszthatjuk kasztunk és képességünk modifikációját. Az összes kasztban megvan a lehetőségünk, hogy a saját játéktípusunknak megfelelően válogassuk össze a perkeket és skilleket, de erről majd az egyik dobozban olvashattok részletesebben.

A Borderlands sorozatban leginkább a loot volt az, ami előrevitt, száz-

számra nyitottuk a ládákat, és gyűjtöttük a feleslegesebbnél feleslegesebb felszerelést. A Destinyben lényegesen szűkösebben mérjük az ilyen ajándékokat, amik ezzel együtt persze értékesebbek is. A Golden Chestekből bolygónként összesen csak öt van, a töltényt, a fegyvereket, az új felszereléseket legtöbbször az ellenség dobja, az értékesebb cuccokat pedig értelemszerűen a magasabb szintű szörnyek. Felszerelésünk gondos összeválogatásával hatalmasat tudunk dobni karakterünk statisztikáin, például nem mindig érdemes lecserélni fejleszthető páncélunkat egy olyanra, ami esetleg nagyobb védelmet nyújt, mert lehet, hogy az egyik upgrade sokkal jobban passzol majd a játéktípusunkhoz, esetleg a kasztunk egyik fontos képességét boostolja. A lövöldözés mellett az RPG-elemekkel való játszadozással töltjük majd a legtöbb időt az első szinteken. Fegyvereink és felszerelésünk variánsai miatt folyamatosan figyelni kell az újonnan összekapart cuccainkra, illetve érdemes minden fegyveremmel kipróbálni, mert egyik sem kaszt-specifikus, inkább a szituáció szabja meg, hogy egy SMG, egy gépfegyver vagy éppen egy távcsöves puská a legmegfelelőbb.

A Destiny egy hihetetlenül intelligens-gestens összekapolt játék. Túlzásnak érezném az összeollózott szót, mert ugyan ismerős játékelemekből és megoldásokból építkezik, mégis önálló egészet alkot. Úgy tűnik, hogy a Bungie az első kanyarokat jól vette, a szerverek annak ellenére is nagyon jól bírják a gyűrődést, hogy a Destiny minden idők legtöbbet előrendelt új IP-je lett, és amióta felhördült az első SSD, több millióan pörgetik. Nincsenek olyan bugok, amelyek ellehetetlenítik a játékot, a kommunikáció hiányán, a néhol tanácstalannak tűnő mesterséges intelligencián, a túlonn megértően visszatöltődő életerőn és a PS 4-en PlayStation Plushoz kötött kompetitív és kooperatív játékmódokon kívül egyelőre nem ütköztem komolyabb problémába. De a Destiny egy MMO, melynek igazi próbatétele a magasabb szintű játék, illetve az endgame tartalom lesz, amiről pedig majd a teszt következő részeiben beszélünk.

NPI_0430058

daeV

NPI_98

DAEV
Eddig minden
rendben.

Folytatása
következik...





Itt most a németek után ismét te leszel a bajnok

FIFA 15



INFO

Kiadó Electronic Arts
 Fejlesztő EA Sports Platform
 PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
 Röviden A FIFA az EA Sports minden évben megjelenő futballszimulátora, évről évre nagyobb élethűséggel, szebb látvánnyal, újdonságokkal.
 PEGI 3+

BÁR MANAPSÁG OLY NÉPSZERŰ LESZÖLNI MINDENT, ÉS A TÓTH PISTIKÉK AZ ELSŐ B-BŐL ELŐSZERETTEL MONDJÁK MINDEN FIFA MEGJELÉSEKOR, HOGY MÁR MEGINT NEM VÁLTOZOTT SEMMI, ÉS AZ EA SPORTS ÚJRA CSAK LEHÚZ MINKET PÉNZEL, AKIK TÉNYLEG IGAZÁN JÁTSSZANAK A JÁTÉKKAL, AZOK TUDJÁK, HOGY EZ TÁVOLRÓL SEM IGAZ.

Az már egy más kérdés, hogy ezek a változások jók-e vagy rosszak, de hogy vannak, az egészen biztos. Sőt, bár a konkurens PES sorozat egyik készítője eléggé óvodás módon a pingponghoz hasonlított a FIFA-t, úgy tűnik, az EA Sports programozói egyre inkább az életszerűség irányába próbálják elvinni a sorozatot. Az idei év legfontosabb fejlesztései is ezt az ars poeticát tükrözik, vegyük is gyorsan sorra a szerintünk legfontosabb idei újításokat.

ÉRZELMI HÁBORÚ A PÁLYÁN?

A FIFA új érzelmi intelligenciája által a pályán lévő mind a 22 játékos összekapcsolódik, és tetteik folyamatosan hatással vannak egymásra. Egy gól esetén például értelemszerűen a gólszerző csapat játékosai pozitív, a gólt benyelő kapus pedig negatív érzelmekkel veszik tudomásul a történeteket. Ha egy csatár a meccs elején gólveszélyesen játszik, társai biztatni kezdik, azonban ha sokáig eredménytelen és önző, csalódott érzelmek lesznek úrrá rajtuk. Ilyenkor reklamálnak egymásnak, ezáltal is sokkal valóságosabbá téve a pályán történeteket. Szabálytalanság esetén – szintén, mint az igazi meccseken – például sárga lapot reklamálnak a bírónál, illetve a többször erőszakos játékos ellen lökdösődve lépnek fel. Minimális próbálkozásokat már láthattunk e téren eddig is, de az idei évtől már egy sokkal összetettebb és a valósághoz közelítőbb érzelmekkel teli meccset játszhatunk. Fontos,

hogy ezek nem befolyásolják konkrétan a játékot, tehát inkább kozmetikai, mégis a reális meccshangulathoz hozzáadó kellek ezek.

DINAMIKUS MECCSKÖZVETÍTÉS

Meccseink alatt minden körítés, például a közvetítés, a szurkolók, a kispad vagy akár a több játékosból álló gólrörmök, sokat fejlődtek. A kommentátor reagál, ha a szurkolók rákezdnek az adott csapat indulójára, ami persze teljesen eredeti. Például ilyen az utánozhatatlan liverpooli hangulat. A szpiker észreveszi, és szóvá teszi azt is, hogy mi történik a kispadon, egyszerűen a pálya körüli minden apróság egyre közeledik egy igazi hús-vér futballközvetítéshez. Lassan hangrendszerrel is ajánlhatunk, gyárthatunk a játékhoz a különböző hardvergyártók, hiszen olyan hihetetlenül autentikus stadionhangok és atmoszféra került a virtuális stadionokba, hogy minden audiofil megnyalhatja a... izé... fülét.



Sokkal reálisabb kontaktok, ütközések

A KOMMENTÁTOR REAGÁL, HA A SZURKOLÓK RÁKEZDENEK AZ ADOTT CSAPAT INDULÓJÁRA, AMI PERSZE AZ EREDETI

A Team Management teljesen megváltozott – szerintem – előnyére. A rengeteg különböző lehetőségről külön cikket lehetne írni, de az biztos, hogy az igazán nagy fociguruk itt megtalálhatják számításukat. Hat különböző felállást, stratégiát is beállíthatunk, amelyeket természetesen meccs közben is válthatunk. Bár az igaz, hogy egy-két beállítás online játékban nem lesz használható, csak barátságos meccsek esetén. A megváltozott csapatmenüt elsőre szokni kell, de pár nap alatt talán valóban áttekinthetőbb ez az új megoldás, és némiképp látványosabb is, mint elődje, sőt a fáradságkijelző is alából látszik már.

Az egyik legfontosabb és legjobban várt újítás a kapusokról szólt. Nem csak marketingfogás: tényleg teljesen újraírták a kapusok viselkedését, többek között ötven új védésanimációt (nagyon látványos a változás!), jobb MI-t és realisztikusabb modellt kaptak. Való igaz, hogy ezen a fronton ráfért a csiszolás a játékra, mert eddig kapusaink olyan butaságokat csináltak néha, amiért bármelyik serdülő csapatból hazavárták volna őket. Mozgásuk folyékonyabb és életszerűbb lett, és aki életében már legalább három igazi meccset látott, könnyen megmondhatja, hogy sokkal jobban hasonlíthatók az igazi emberekhez. Röviden: jobb reakciók és döntések jellemzik őket, miáltal, reméljük, nem kergetnek az örületbe miniket egy újabb évig. Természetesen egy ilyen

összetett, sok apró fizikai részletet mozgató játéknál előfordulhatnak még mindig kedvenceink, a „rudigólok”, mégis egyértelmű előrelépés történt ezen a területen, például a fejes gólok esetén is. Ugyebár a sima FIFA 14-ben túl nagy hatékonysággal lehetett fejes gólt szerezni, a kapusok csak nézték a fejük felett egy centivel elszuhanó labdát. Ennek most már végre vége, a hibát szerencsére részben már a *World Cup 2014*-ben is javították.

A FIFA 15-ben ellenfeleink és csapattagjaink értelmezik a meccs alakulását, és reagálnak rá, hogy aszerint változtassák meg taktikájukat. Nyilván ez „offline” módban érdekes, hiszen egy emberi ellenfél ezeket a döntéseket maga végzi el. Gépi ellenfelünk tehát folyamatosan változtathatja taktikáját a bajnoki idények során, amire nekünk is megfelelően kell reagálnunk a győzelem érdekében. A gyors taktikák váltásakor játékokban immár hét lehetőség áll rendelkezésünkre.

Azt hiszem, tudjátok, manapság milyen fontosak a stadionok, hiszen ők is igazi szereplői a futballnak. A pályák füve végre koszolódik, kiszakad, minden szerelés, cipőnyomot hagy rajta a meccs végére, így egy igazi tüzes mérkőzés esetén csataterré változik a stadion. A mezek természetesen koszolódnak, átáznak. Mozgó szögletzászlók, a pálya szélén dinamikusán változó reklámtáblák, élethűen meghajló kapuk, valamint a gólok-

BARCLAYS PREMIER LEAGUE

A világ legnépszerűbb bajnoksága kiemelt szerepet kap az idei FIFA epizódban, hiszen az angol küzdelmek helyszínei tökéletesen élethűek lesznek. Mind a húsz Premier League stadion tökéletesen virtuális mása az igaziaknak, ellentétben a FIFA 14 mindösszesen nyolc angol stadionjával. Nem csak a látvány, a teljes atmoszféra, a hangok is teljesen valóságosak, csaknem két óra csapatspecifikus éneklést is rögzítettek a szurkolók közreműködésével. Több mint kétszáz játékos fejét szkennelték be a bajnokságból, valamint a meccsek előtt, alatt és után megjelenő grafikák az igazi tévéközvetítés teljes dizájnját megkapták. Sőt, a vb-n megismert gólvonal-technológiát is láthatjuk a meccsek során. Csak remélni tudjuk, hogy egy ilyen szintű autentikusságot jövőre megkaphat a spanyol és/vagy olasz, német bajnokság is.

nál megremegő kamera, amikor szinte felrobban a stadion az örömmámorban, pedig már csak a hab a tortán.

FOLYÉKONY JÁTÉKOSOK

Az életszerűség lehetne tényleg az idei év kulcsszava, nincs ez másként a labdavezetéssel sem. A játékosok életszerűbben, atletikusabban, jobb kiegyensúlyozottsággal és rezponzívakabban, irányíthatóbban haladnak a pályán. Szavakkal nehéz elmagyarázni, mennyivel „folyékonyabban” mozognak a figurák. Ez különösen a PC-seknek lesz nagy ugrás, hiszen a PS4-, Xbox One-verziók már a FIFA 14-ben is az új engine-nel futottak, de még azokhoz képest is tudott a 15 fejlődni picit. A jól ismert sztárok felismerhető mozdulatokkal játszanak, küzdik át magukat az ellenfeleiken. A labda mozgása, pörgése, csavarodása is sosem látott mértékben megközelíti a valós fizikát. Minden egyes kis poccintás, passzolás, blokkolás vagy egyéb beleérés hatására valóságúően változtatja irányát. Persze lehet átok is, amikor egy becsúszás, védés után pattan szerencsétlenül a hálóba a labda, de lassan el kell fogadnunk, hogy bizony a valóságban is körülbelül így történt volna. Úgy vetült észre, hogy ismét nagyon hatékony fegyver a csavart rálövés (ismét R1), és távolról is bátran lehet próbálkozni, több esetben járunk sikerrel, mint a 14-ben.

Az egy-egy elleni küzdelem sokat fejlődött az elmúlt években, és bekerült a játékba az is, hogy számít az ellenfe-



KEDVENC FIFA-INK



ENDREMAN: EURO 2000

Érdekes, hogy nem beszéltünk össze, de mindkettőnknek a 99/2000-es idény adta a kedvenc retró FIFA-ját. Számomra viszont inkább az abban az évben rendezett kontinensviadalt feldolgozó EURO 2000 a kedvesebb. Ennek több oka lehet, bizonyára az is, hogy nagy kedvencem, Zidane abban az évben a valóságban is felemelhette a trófeát az Európa-bajnokságon, és a játék által az én irányításom alatt is. Ebben az évben, bár már volt internet, azért a netes többjátékos módról csak álmodhattunk, úgyhogy többnyire a gép ellen nyomtam a meccseket reggelig, sőt azon túl is. Emlékszem, hogy már World Class szinten

is bármikor ronggyá vertem a gépet, olyanira, hogy az ellenfél középkezdéséből is képes voltam a végén gólt szerezni egy gyors szereléssel. A zenék már akkoriban is az aktuális slágerekből álltak, de arra emlékszem, hogy Paul Oakenfold intróbeli szerepeltetése kicsapta néhány embert a biztosítékot. Ekkor még nem volt kérdés, hogy PC-n a legszebb a játék, de azt be kell ismerni, hogy bármennyire is jó visszagondolni rá, ma már idegtépő lenne az akkori játékmenet, kezdve a 4-3-as felbontásokkal és az önálló élet nélküli labdákkal, melyek szinte ráragadtak a játékosok lábára. Hiába, azért eltelt pár év azóta...

DUDU: FIFA 2000

A sorozat számomra legmeghatározóbb darabja volt ez, amire a mai napig örömmel gondolok vissza. Minden egyes újratelepítésnél az volt az első dologom, hogy elkészítem saját focistakarakteremet, aki aztán Dudu felirattal a hátán szórta a gólokat csatárként Patrick Kluivert és Edgar Davids csapattársaként. Ha pedig meguntam az aktuális sztárokat, csak újrajátszottam egy-egy klasszikus mérkőzést, mivel ilyen lehetőség is volt a FIFA 2000-ben. Az újabb részekbe vajon miért nem kerül bele ilyesmi? Pedig mekkora élmény lenne legendás nemzeti tizenegyünket irányítani, teszem

azt az angolok ellen. De ez sajnos nem valószínű, az EA már nem olyan nosztalgikus, mint én, bezzeg régen minden jobb volt! No de visszatérve a FIFA 2000-re, remekül összerakták: a grafika és az irányítás tökéletesen megfelelt az akkori elvárásoknak, a zenei album pedig tuc Tucucsága ellenére is remek volt (gondoljatok csak az Apollo 440 Stop At The Rock című nótájára). Mondanám, hogy aki teheti, az próbálja ki a játékot, de ma már teljesen más élményt nyújtana, mint amelyet 1999-ben egy 11 éves kisserác PC-jén nyújtott, valahol a festői szépségű XI. kerület szívében.



MÁSVÉLEMÉNY: DUDU

Lassan kezd hagyománnyá válni, hogy EndreMannal közösen írunk az aktuális FIFA epizódról (valójában ő ír, én meg csak odatrollkodok pár mondatot a teszt végére). Ha emlékeztek még, így volt a FIFA 14 és a 2014 FIFA World Cup Brazil esetében is. Ahogy kb. mindig, úgy most is én leszek a vezetőben említett ügyeletes Tóth Pisti, aki arra panaszkodik, hogy megint nem változott semmi. Na jó, ez így ebben a formában nem igaz, mivel érezhetően más a test-test elleni harc és a labdakezelés, melyek a játékmenet gerincét adják. És azt kell, hogy mondjam, nem is rossz, sőt, még folyamatosabbnak érződik a mozgás az előző részhez képest, de: Mi az, hogy még mindig vannak (ritkábban ugyan, no de akkor is!) rudigólok? Hogy egy profi csapat tagjai még mindig nem tudnak hiba nélküli passzjátékot összehozni a félpályáig? Érzelmi intelligencia ide, élő meccsreprezentáció oda, szerintem ezek helyett még inkább a játékmenetet ténylegesen befolyásoló tényezőkre kellett volna rágyúrnia az EA-nek. Az irány jó, de még mindig nem az igazi.



„Elkészett a becúszás, ebből baj lesz”



Ebből a mozdulattól Messinél sajnos általában gól lesz



lek fizikai felépítése, hiszen egy Ibrahimovic azért csak fellök pár cingár játékost, az hétszentség.

Ezt az irányt kár lett volna nem továbbfejleszteni, szerencsére ezt az EA Sportsnál sem gondolták másképp. Sokkal több „fajta” modell áll rendelkezésre a különböző testalkatok beszkennelése során, minek hatására jóval több típusú, eltérő izomzatú játékost láthatunk a pályán, nem lesz mindenki a másik ikertestvére.

Teljes testünket akadályként használhatjuk, mezrángatás (ami sokkal láthatóbb lett a grafikai fejlődésnek hála, végre nincs egybeöntve a játékoskal, hanem érezhetően egy külön anyag a testén), vállal lökés, jó pozícionálás és időzítés – ezek védelmünk kulcsszavai. Jómagam a szerelés billentyűt például meglepően ritkán alkalmazom, annyira jól használható immár a pozíciós blokkolás, jó időben kilépés, zavarás. Bravó, EA, csak így tovább! Ezenkívül jobban irányíthatjuk immár bedobásoknál, szögleteknél a labdát váró játékosokat, hiszen konkrétan rájuk is válthatunk, és kérhetjük a labdát, valamint a *World Cup*ban látott szögletvariációk is bekerültek, illetve végre visszakerült, hogy a bosszantóan hosszú „labdáért elfutás bedobásnál” animációt lenyomhatjuk. Ez utóbbi „fejlesztés” programozójának minimum egy, A hónap dolgozója címet adományoznék. Kedvenc csapatainkat és bajnokságainkat nyomon követhetjük ezentúl ingame is egy új „hírhub”-on keresztül is, ami a Match Day

Live nevet kapta. A Goal.com gondoskodik az itt megjelenő friss hírekről, folyamatosan a szezon alatt, ezáltal teljesen összhangba hozva a játékot a valós eseményekkel. Statisztikák és friss táblázatok, melyek segítségével akár előre lejátszhatjuk a következő hétvége aktuális fordulóját kedvenc csapatunkkal. Angolul tudók a híreknél előnyben!

REAL MARGIT?

Arról talán sosem fog mindenki megegyezni, hogy tényleg igazán életszerűen viselkednek-e a *FIFA* játékosai, hogy hunyorítva már-már elhinnénk-e, hogy igazi közvetítést látnak, vagy hogy igazi technikai hozzáértéssel lehet-e valaki jobb *FIFA*-játékos. De az biztos, hogy az EA Sports jelenlegi iránya egyértelmű, kozmetikai vagy tényleges játékot befolyásoló elemekkel vegyesen igyekszik közelíteni a valósághoz, vagy legalábbis egy tévéközvetítéshez. Igény pedig biztosan van erre a vonalra, hiszen még a jól ismert magyar fífas Gabu szájából is ki-kicsúszott néha már a *FIFA 14* esetén is, hogy: „ez egész foci-szerű volt”, pár szép gépi megoldás után. Ne feledjük, hogy nincs könnyű helyzetben a programozócsapat, hiszen akármilyen furcsán is hangzik, valahol meg kell húzni az életszerűség határát, hogy ne menjen a játszhatóság rovására, hiszen az egy dolog, hogy nem akarunk egy százéves ember reflexeivel rendelkező, bamba kapusokat, vagy mindenhol bemenő fejes gólokat, ugyanakkor minket zavarna a legjobban, ha mondjuk leesne a cipő a játékosról, vagy a bíró kiüldené, mert vérzik. Tehát valahol a még

ÉLŐBEN

Aki még nem látta, feltétlenül nézze meg Marius Hjerpseth Future FIFA nevű videóját a YouTube-on! Ez a roppant szimpatikus fiatalember nem kevesebbet, mint egy élőszereplős FIFA-meccsot/videót csinált, céges munkatársaival. Minden a helyén van benne, ikonok, kameraállítások, kommentár stb., pont úgy, mint a játékban. Ki tudja, talán pár év, és tényleg ennyire fotorealistikus lesz a grafika.

élvezhető valóságáért (ez főleg vizuális elemekkel növelhető, lásd az ideai Barclays Premier League) kell ötözni a dinamikus és izgalmas játékmenettel, ami azért a *FIFA*-nak évről évre nagyjából sikerül is. Azt, hogy balaszproblémákkal idén találkozhatunk-e, nehéz lenne pár nap tesztelés után elmondani; hónapok kellenek, míg kiderül, vannak-e ilyen kihasználható „taktikák” a játékban, de én úgy érzem, hogy az EA Sports talán évek óta a legkiegyensúlyozottabb játékot tette le az asztalra. Szerencsére most nem kárhoztatták a PC-s játékosokat arra, hogy elavult játékmotorral kell beérniük, úgyhogy PS4-en, Xbox One-on és PC-ken ugyanazt a látványt, mozgást kapjuk, csak az előző generációs konzolosoknak kell beérniük a régebbi verzióval. Úgyhogy irány a pálya, kifogás nincs, találkozunk online vagy GameNighton. PC vagy konzol pedig már mindegy, kezdődhet a meccs, hajrá!

EndreMan

HARDVER

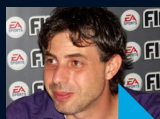
Win Vista/7/8/8.1 -64-bit; Intel Q6600 C2Q 2.4 GHz CPU; 4 GB RAM; ATI Radeon HD 5770/NVIDIA GTX 650; DirectX 11; 15 GB HDD

- ✦ PC-n is új játékmotor
- ✦ folyamatos, rezponzívabb irányítás
- ✦ autentikus Barclays Premier League
- ✖ javul a fizika, javul, de még tudna
- ✖ az MI továbbra is néha gondolatolvasó
- ✖ kellene bele Puskás Ócsi

ENDREMAN

Látványos mozgások és animációk, hibátlan körítés.

88

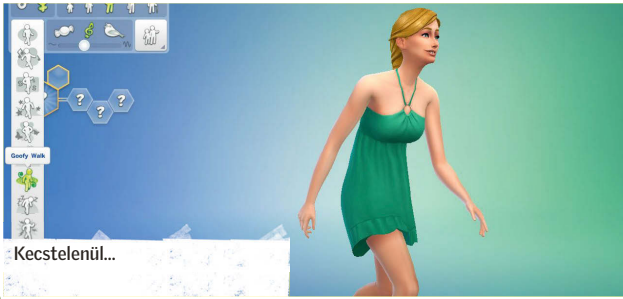


HA TE MONDOD

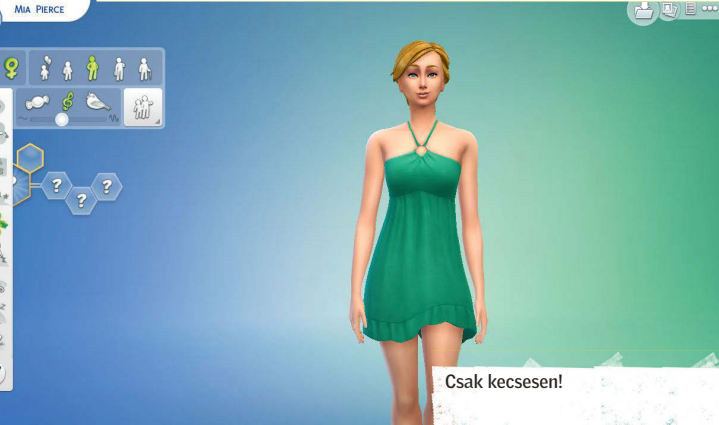
Sebastián Enrique lead producer, EA Sports: „Nem egyetlen nagy dolog létezik, amitől azt mondanánk, hogy megváltozott a játék, hanem apróságok kombinációja, amelyektől jobb lett minden.”

Teszt

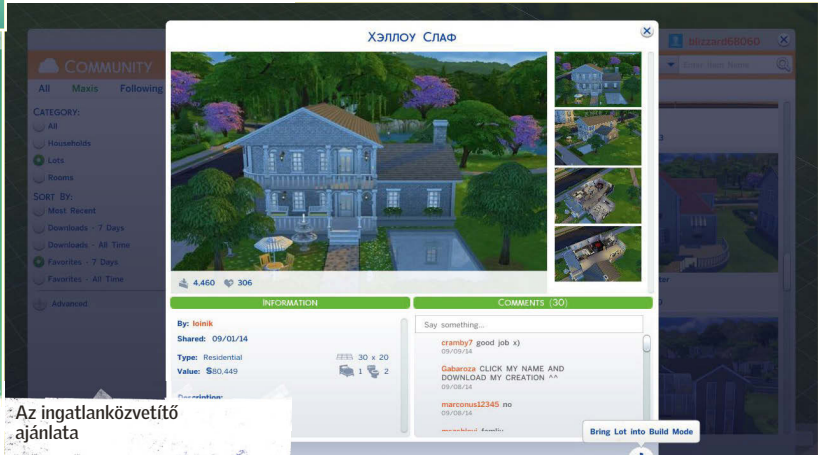
» THE SIMS 4



A 2014. őszi katalógusból



Az ingatlanközvetítő ajánlata



Nagy lépés a fejlesztőknek, visszalépés a játékosoknak

THE SIMS 4



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **EA Maxis, The Sims Studio Platform**
PC,
Röviden A negyedik részben az érzések és hangulatok dominálnak simjeink életében. **PEGI 12+**

BIZONYÁRA NEM KEVÉS FEJTŐRÉST OKOZHATOTT A MAXISNAK, HOGY A SZÁMOS KIEGÉSZÍTŐ UTÁN MÉG EGY ÚJABBAT ADJON KI, VAGY NAGYOBB FÁBA VÁGVÁ FEJSZÉJÉT KÉSZÍTSE EL A SIMS SOROZAT FOLYTATÁSÁT. A bejelentés óta a korábbi részekkel összege-reblyézett rajongók milliói lankadatlan figyelemmel kísérték a játékról kiszivárgott újabb és újabb infókat. Mindenki izgatottan várta, hogy mivel lepik meg őket szeptemberben a fejlesztők. Be kell vallanom, jómagam azóta tartozom a simsezők közé, mióta Barbie babáimat lecseréltem a virtuális babaházban élő simekre, így a tucatnyi kiegészítővel bővített Sims 3-mal igyekeztem átvészelnem a hosszú várakozást. Annak idején, amikor megjelent a harmadik rész, többet nem is nyúltam az előzőkhöz, mivel legnagyobb újdonsága, miszerint simem szabadon mozoghatott a városon belül gyalogszerrel és kocsival is, teljesen kielégítette igényeimet. Ezt megelőzően gyakran elvette a kedvem a játéktól a kényeszerű várakozás, míg egy-egy helyszín betöltött, ha kiléptem otthonomból. A *The Sims 4* fejlesztői által megfogalmazott ígéret valahogy úgy hangzott, hogy rengeteg, eddig még feltérképezetlen oldalról vezetnek majd körbe a játékos a simek életében. Jó esély van arra, hogy aki elő-

ször ül le elé, csak akkor áll fel az asztal mellől, ha már nagyon muszáj, ugyanis a régebbi epizódokban nem létezett szociális lehetőségek és kihívások teljesen magával ragadják a játékos. Majd miután a kötelesség (vagy a szükség) visszarántja az embert a valós életbe, eltarthat néhány percig, míg rádöbben, hogy már nem Oasis Springsben tartózkodik egy fényűző villában, modellalkatú nő és férfi simek társaságában a tengerparton. Mi egyebet is tehetne, mint hogy hirtelen elhatározásból elugrik a nightclub melletti edzőterembe, ahol levezetheti felgyülemlett keserűségét egy bokszszákon, majd a sportolástól energikusan kocog néhány kört a parkban? Ily módon máris közelebb kerültünk a játék szlogenjéhez, a hangulatokhoz. A Maxis által 2000-ben útjára eresztett *The Sims* világában ma vélhetően többen játszanak, mint amennyi a Föld népessége volt a 8. században. Számukra a nagy kérdés: Miben fog többet, mást nyújtani a játék, melynek világában számtalan életet léletek már?

HANGULATOK KAVALKÁDJÁ

A már eddig is jól ismert hangulatjelző palettája olyan új elemekkel bővült, mint a flörtölő, magabiztos, inspirált, hisztis és még továbbiakkal. Így simjeink természetesebben reagálnak az őket ért hatások-

ra, vagyis az érzelmeik jobban befolyásolják cselekedeteiket és viszonyulásukat a többi simhez vagy feladathoz. Magabiztos simünk például jobban és gyorsabban el-sajátítja a jártasságokat, mintha szomorú vagy szimplán boldog lenne. Egy boldog, vidám sim festménye teljesen máshogy néz ki, mint egy borús, szomorú hangulatúé. Alkotásaik tükrözik mindenkori állapotukat, de ez akár fordítva is működhet. Nemcsak a simek lehetnek hatással a külvilágra, hanem egy festmény szemrevételezése, egy kis ruhapróbálgatás a tükör előtt vagy egy hideg zuhany is módosíthatja kedvüket. Csakúgy, mint a 3-ban, simünk aktív vágyai itt is előbbre juttatják élete történetét. A vágyak közül azonban most az egyik mindig hangulatalapú lesz, tehát végrehajtása után vagy olyan hangulata lesz, amihez a vágy kapcsolódott, vagy segít abban az állapotban maradni, amiben éppen volt.

AZ IGAZ TESŐK MINDIG ÖSSZETARTANAK

Mindemellett a tulajdonságok között is megbújít egy-egy új darab. Egy partin könnyű megállapítani, hogy kik rendelkeznek „magányos farkas” jellemvonással, és kik azok, akiket „derűs” vagy „magabiztos” jelzőkkel áldott meg a játékos. Külön története van a „bro”, avagy magyarosítva „tesó”, illetve „haver” tulajdonságnak. Ryan

EGY NAP OASIS SPRINGSBEN

Korán reggel az éhség keltett fel mély álmomból. Beágyaztam, elvégeztem higiéniai szükségleteimet, aztán megterveztem aznapi öltözetemet, ami egy zöld, virágos kis ruhából és papucsból állt. Egy magabiztos mosoly a tükörbeli önmagamnak, és indulhattam is a konyhába. Elkészítettem az egyszemélyes tojásrántottát, amit kicsit oda is égettem enyhe álmoságomból fakadó figyelmetlenségem miatt. De nem baj, hiszen már farkas éhes voltam, úgyhogy befaltam kokszos reggelimet, miközben szokásomhoz híven a sportcsatornát néztem. Reggeli után a tv-ben látott sok futkározó és sportoló simtől nekem is megjött a kedvem a kocogáshoz és mozgáshoz, így felülésekkel és fekvőtámaszokkal történő bemelegítés után elfutottam a szomszédomban lévő parkig, majd vissza. Az idő azonban már délre járt, biztos felébredtek a barátaim. Vettem egy hideg zuhanyt, majd elkészítettem egy nyolcszemélyes spagettitálalt, aztán felhívtam őket, hogy ugorjanak át. Míg rájuk vártam, bekapcsoltam a tabletemet, és játszottam egy keveset, amivel leveztettem izgatottságomat. Már szóló is a csengő, én pedig egyenként beengedtem barátaimat otthonomba. Steve rögtön be is ment a nappaliba, és elfoglalta szokásos helyét, míg Mary a konyhába indult egy tányér ételért. Én őt követtem, mert megint meglehetősen. Mindketten leültünk, és evés közben megvitattuk az aktuális témákat, kinek hogy telt a napja, sőt még kaptam is tőle pár főzési tanácsot, én pedig elmeséltem neki újabban írt viccemet. Steve is átjött hozzánk egy hegedűvel, hogy bemutassa saját szerzeményét. Mivel időközben beesteledett, mindkettőjüknek haza kellett menniük, mert másnap Steve-nek asztronautai kötelességeit kellett teljesítenie, Marynek pedig újabb ügye akadt titkos ügynökként. Vidáman köszöntünk el egymástól, Steve-vel egy amolyan tesós, összeugrós öleléssel, Maryvel pedig integettünk egymásnak. Távozásuk után épp készültem volna bekapcsolni a tv-t, de sehogy sem akart működni. Hát jó, gondoltam, akkor elmegyek fürödni, csak hogy víz sem volt. Ekkor jutott eszembe, hogy ma volt a számlafizetések határideje, de már megint lekéstem.



A PLASZTIKAI SEBÉSZEK KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓJA A SIMS KARAKTERSZERKESZTŐJÉBEN FOGJA MEGALAPOZNI JÖVŐJÉT

Vaughan és Graham Nardone, az EA játékiprodúcerei a tesztalany simnek létrehozta egy olyan jellemvonást, amely saját személyes tulajdonságait tükrözi. Ezután a *Sims* tervezői megalkották az ehhez kapcsolódó cselekvéseket és a hozzá illő hangulatokat. Azokra a simekre jellemző ez a vonás, akik a lelkükben ugyanolyan baráti kapcsolatot ápolnak egymás iránt, kölcsönösen segítik a másikat néhány interakció során. Már a tesó jelenléte elég ahhoz, hogy a sim hangulata javuljon (míg ha egy ismeretlen sim van a közelében ugyanazokkal a tulajdonságokkal, az nincs rá ilyen hatással).

EGYSZERŰBB, MINT VALAHA?

A plasztikai sebészek következő generációja a *Sims* karakterszerkesztőjében fogja megalapozni jövőjét. A „Create a Sim” demója már hetekkel előbb megjelent, mint a játék, ebben bárki belekóstolhatott az emberkék megformázásába. Így a tökéletesebbnél tökéleterebb vagy éppen a túlzottan csúf simek sora hontalanul koválygott addig, amíg nem volt lehetőségünk ott-hont teremteni nekik. Ez a kis ízelítő ösztönzőleg hathatott sokakra, hogy már a megjelenés napján megvegyék a játékot. Abból kiindulva, mennyire sike-

rült már a simek létrehozását is megújítani, találgatták a rajongók, mi lehet még a játékban – és fejlesztve indultak el szeptember negyedikén lecsapni egy példányára.

A legszembetűnőbb változás, hogy eltűntek csúszkák; a karakterszerkesztőben szabadabb teret adnak a játékosnak azáltal, hogy a határok még szélsőségesebbé váltak. Sokkal nagyobb szabadság jutott az egérnek, mert nincs meghatározva, hogy mely testrészeket változtathatjuk meg simünkön. Elegánsan megragadjuk az átalakítani kívánt testrészt, és kedvünk szerint, ízlésesen formázva nagyíthatjuk, kicsinyíthetjük a megfelelő helyen. Például vádli, combot, lábméretet, felső- és alsókart, hasat, derekat, csípőt, és khm... egyéb testrészeket is megnagyobbíthatunk. És ezzel kész is van szélsőséges esetekben anorexiás vagy túlsúlyos simünk. Persze ki az, aki ilyenkor arra törekszik, hogy valami ronda bányarémet teremtsen kampós orral, sörhással és 46-os lábbal, mikor modelleket meghazudtoló szépségeket is alkothat?

A járás, a hang és a név mind-mind különbözővé tesznek minket is és simjeinket is. Szórakoztató látvány, mikor egy rocker fazon végigflangál

Oasis Springs utcáin tipikus női csípőmozgással, majd ráköszön simedre csengő-bongó dallamos hangján. De az is meghökkentő, ha egy díva elmasírozik otthonod előtt vagányan, és leáll veled beszélgetni mély, basszus hangon. Szerintem e kettő után itt nem kell ismét taglalnom a szélsőséges, ijesztő vagy nevetséges végeredményeket, amiket mind elérhetünk az új karaktermegalkotással.

A névre is muszáj kitérnem, mert nálam ezzel szerezte meg a játék az első jó pontot (de persze csak ezután kezdtem el játszani, úgyhogy nem árválkodott sokáig az a pont). Sok fejtörést, „gondolj, gondolj” helyzetet keltett korábban, mikor elértem oda, hogy volt egy simem, de nem volt neve. Első pillantásra, amolyan „Ezaz! Na végre!” reakciókat váltott ki belőlem az a kis randomizáló opció a sim neve mellett, ami képes véletlenszerű neveket előállítani. Környezetem is fellélegzett, mert már nem kell többé nekik szegezmem, hog: „Szerintetek hogyan kellene hívni az új simemet? De ez nem illik hozzá, inkább mondj másikat!” A név mellett az arc és a testalkat vonásait, a haj vagy a bőr színét is generálhatjuk (egyszerre akár többet is) egy kattintással.

NEM A RUHA TESZI A SIMET

Lehet, hogy a mondás az új epizódra nézve igaz is lenne a belső tulajdonságok bővülése okán, mégis mindenki szereti divatosan öltöztetni emberkét. A főbb opciók ugyan megmaradtak mint a ruhák kategóriáihoz tartozó külön fülecskék, de ezen belül még további csoportokra különülnek a ruha- és cipőfajták. Például ha csak ujjatlan pólókat keresünk a felsők között, akkor a többi kiszűrhetjük, hogy tisztában lássuk a keresett öltözék választékát. Cipőknél ugyanezen szisztéma szerint külön vehetjük a magas sarkúakat, papucsokat, csizmákat stb. Egy újabb szembeötlő újdonság a „Styled Looks” opció, amelyben egy ruhakatalógushoz hasonlóan, modellsimek tekinthetjük meg az összeállított öltözeteket, majd kiválaszthatjuk a ruha színét. Könnyes búcsút kellett vennünk viszont a sokak által kedvelt „Saját stílus létrehozása” eszköztől és a hozzátartozó színpaletától. Imárr csak a Maxis által létrehozott, csekély számú színből és mintából választhatunk mind a ruhadaraboknak, mind a szem- és hajszínnek. Korábban ennél nagyobb szabadság volt a játékos kezében, mert akár neon pink is lehetett simünk szeme vagy

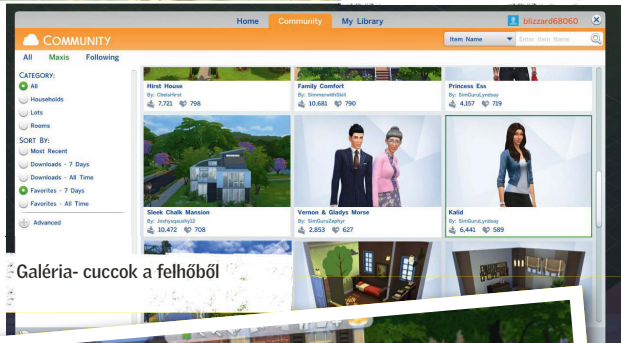
Teszt

THE SIMS 4

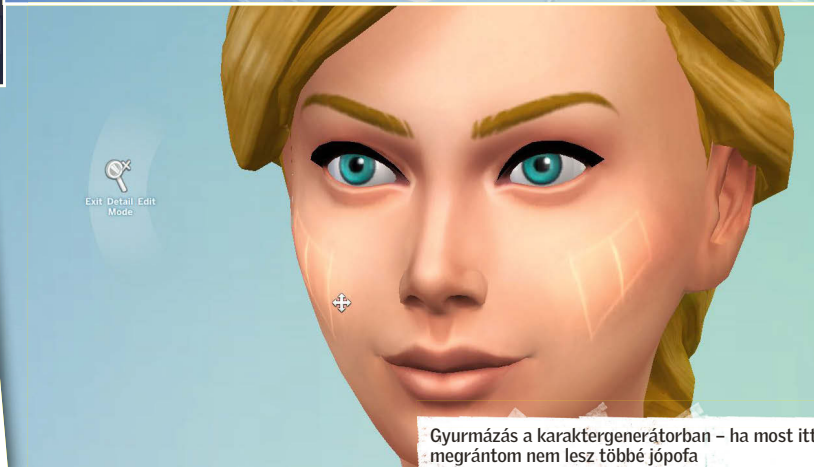


A szomszédság szomszédsága

Szomszédság



Galéria- cuccok a felhőből



Gyurmázás a karaktergenerátorban – ha most itt megrántom nem lesz többé jópofa

MEGÚJULT KEZELŐFELÜLET

A valóságot leegyszerűsítő, stilizált megjelenítés már-már a modern 3D-s rajzfilmek képére hasonlít. Kellemes látványt nyújtanak a plasztikus felületek, a letisztult, átlátható kezelőfelület. Szembeötlő lehet a játék első használatakor a játéktér szinte teljesen szabaddá tétele. A menü, a hangulatjelző, az akciósor, a panelek most 80%-kal kevesebb helyet foglalnak el a képernyőn, mint a The Sims 3-ban. Mindezt elfogadható gépigény mellett, akár egy jobb integrált videovezérlővel is.

frizurája, most azonban rövidebb a porráz. De ha kreativitásunk ennél az opciónál nem is, a sim alakításánál biztos az egekig szárnyalhat, így a fejlesztők nyugodtan mondhatják, hogy kompenzálták ennek az eszköznek a hiányát.

JÁTÉK A GÉNEKEL

Mivel simjeink már sokkal intelligensebbek, lehet, hogy nem ártana a családon belüli kakukktörzés érzése vagy örökbefogadottság gyanújának elkerülése végett egy simpár gyermekét a két sim génjeiből megalkotni, és nem egy harmadik, külön létrehozott kis emberkét hozzájuk csatolni. Volt, mikor egy gyermekes családot úgy hozhattunk csak létre, ha a pár már gyermekkel szeretne volna kezdeni az életet, hogy a karakterszerkesztőben mindhármukat külön-külön megszerkesztettük, így a lány/fiú nem mindig hasonlított vonásaiban szüleiére. Miután kiválasztottuk két sim, például Csongor és Tünde között a kapcsolatot, eljátszadozhatunk kicsit a génjeikkel, és megteremthetjük közös utódukat, aki, tegyük fel, szemét Csongortól, alkatát pedig Tündétől örökölte. Ugyanígy nagyszülőikkel, szülőikkel, testvéreikkel és ikertestvéreikkel

is megtoldhatjuk a család háztartásának fogyasztói rétegét egészen nyolc főig.

GALÉRIA – AVAGY OSZD MEG, HADD LÁSSÁK, MIT MŰVELTÉL

A megosztások hulláma a Sims világot is elöntötte. Nem maradhatott ki az alapjátékból, ha trendi akart lenni. Annak az érzésnek a hiánya, hogy valakivel megoszthatjuk alkotásunkat, most elmúlik. Ha építész egy kunyhót, családi házat, villát vagy kastélyt, megoszthatod a többi simszóval a galériában, így le tudják tölteni, és ők is élvezhetik az egyedi alkotásod nyújtotta eredményt. Másodpercek alatt te is üres telked helyére varázsolhatod a számodra tökéletes otthont, csakis simoleonokért, hiszen ilyen az ingatlanpiac. Családok, háztartások és külön szobák is le/feltölthetőkké váltak. A művészelvekek mellett, akik izléses alkotásaikat szeretnék a világ számára láthatóvá tenni, azoknak is hasznos mindez, akik nem szeretnek az építkezéssel és a sim létrehozásával bibelődni, és inkább a cselekedetek emberei.

ÉPÍTKEZÉS MESTERFOKON

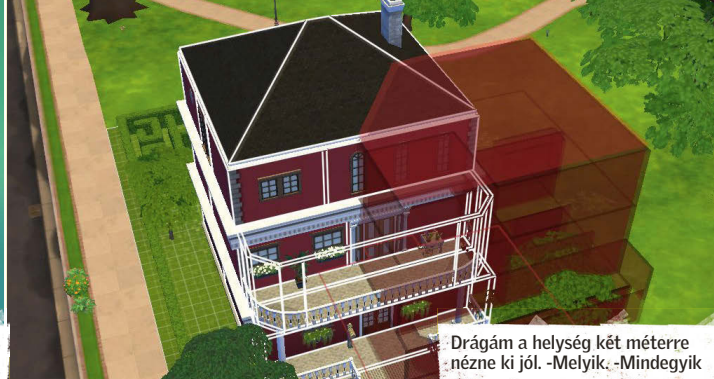
A fejlesztők fő célja az volt, hogy a játékos bármilyen nagyra törő ötletekkel rukkoljon is elő, lehetősége legyen megvalósítani azokat. A határok az építkezések területén is kijebb tolódtak, így könnyebben alkotha-

tunk összetettebb épületeket, mint korábban. Ahogy a sim létrehozása panelen eltűntek a csúszkák, itt megjelentek az alapozással, oszlopokkal és falakkal kapcsolatosan. Az oszlopnál például most már nemhogy csak magunk állíthatjuk be a magasságot, de család nélkül be is építhetjük őket a kerítésbe és a falba, sőt további díszítőelemekkel dobhatjuk fel kinézetüket. Tetszőleges szintezéssel vagy magasságváltoztatással tehetjük robusztusabbá a megépített házat, így az ablakok elhelyezési lehetőségének száma is megnő, mert már bárhová, szobánként is beépíthetők. Ez annyit tesz, hogy az ablakokat a játék a szerinte megfelelő mennyiségben rakja be a szobába. Alájuk pedig ablakpárkány rakható, akár virágcserép formájában is.

A telekinfónál adatokat tudhatunk, vagy adhatunk meg ingatlanunkról: szobák számát, telek értékét, címét, nevét, típusát. Ezek hasznosak lehetnek, ha esetleg eladásra számnánk, vagy feltöltenénk a galériába, és szeretnénk, hogy a többiek lássák házukról a fontosabb információkat. Itt található még az az eszköz is, amivel az egész épületet eltávolíthatjuk birtokunkról, miután azonban használatba vettük a bulldozert, nem vonhatjuk vissza a pusztítást, úgyhogy tanácsos előbb elmenteni az egész kócerajt a saját könyvtárunkba, a galériában. Álomotthonunk berendezésére három lehe-



Egy kis genetika - Ez a gyerek tiszta apja



Drágám a helység két méterre nézne ki jól. -Melyik. -Mindegyik



Ne értsd félre, ez egy haveri ölelés



Instant szoba



HA TE MONDOD

Ryan Vaughan producer, EA: „A Sims-bemutatók mindig különleges élménynek számítanak – lévén élő szimulációk –, melyekben soha nem tudhatjuk pontosan, hogyan fog simünk reagálni a történetre, amit elmesélünk. [...] Amikor egy menyasszony lépett az edzőterembe teljesen kiborulva és sírva, míg mi a fitnessjáratasságról beszélünk volna, a játék magától mutatta meg varázsát, anélkül, hogy kértük volna.”



A BÖLCSŐ NEM MARADT ÜRESEN

Már a játék megjelenése előtt nagy históriát keltett a rajongók körében az a hír, hogy nem lesz csecsemőkor és medence a játékban. A fejlesztők ígérettek, hogy majd kiegészítő kíséretében visszakérül, de most, hogy alkalmam nyílt kipróbálni a The Sims 4-et, nem kis meglepetést és örömet okozott számomra, hogy mégis meghallgatták a panaszokat, és visszarakták az alapjátékba legalább a csecsemőket.

HARDVER

Win XP/Vista/ 7/8; Intel Core 2 Duo/ AMD Athlon 64 Dual-Core 4000+; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 6600+/ATI Radeon X1300+/ Intel GMA X4500+

- + új jártasságok
- + szabadabb karakterkészítő
- + online galéria
- megszokott elemek hiánya
- nincs szabad mozgás városon belül
- nincsenek járművek
- nincs magyar nyelv benne

ANGI

Folytatásnak kevés, új játéknak nem teljes.

70

tőség áll rendelkezésünkre. A bútorok funkciója szerinti elrendezés vagy az eddig már jól ismert szobánkenti, mikor kis fülek jelzik a helységek típusát, képet adva az adott szobában lévő tárgyakról; ezzel rendszerezetten végighaladhatunk szobáról szobára. Az újdonság pedig a keresőfunkció. A keresősávba begépelve egy adott tárgyat, kidobja a lehetséges találatokat, melyek közül aztán kiszűrhetjük a keresett darabot. Mintha csak egy bútor-katalógusból rendezte volna be szobáit – sugdolóznak szomszédjaid. És valóban nem tévednek. Kész, berendezett szobákat helyezhetsz el telken egymás mellett, egy egész házat alkotva. Szabadon forgatható, mozgatható, kicsinyíthető, nagyítható őket csak úgy, mint magát a házat. Ha egy bútor már nem fér el a kicsinyítés következtében a helységben, akkor az automatikusan átkerül simed családi eszköztárába.

A játék építkezési részébe egészen beleszerettem, mert még így, kész alapokkal is szükségem lesz kreativitásodra, hiszen százféleképpen állíthatod össze ezeket a berendezett szoba-alapokat, melyeknek egy kattintással más színharmoniót is adhatsz. A so-

baalap képre kattintva ki is ragadhatsz elemeket, tárgyakat a katalógusból, ha a teljes tervrajzot nem akard megvalósítani.

Talán ha a *Sims* világában élnék, nekem sem pusztulnának ki a növényeim, és valami csoda folytán sim-évek után is ugyanolyanok maradnának locsolás nélkül is, nem úgy, mint a valóságban, ahol a kaktuszom is átmegy száraz kóroba, és még csak kis üzenetet vagy figyelmeztetést sem kapok róla, hogy már rég megromlott valami az eszköztáramban.

HIÁNYOSSÁGOK

Annak ellenére, hogy ez egy teljes értékű folytatás, mégis akadtak olyan tárgyak és lehetőségek a korábbi részekben, amelyek egyszerűen eltűntek. Én speciel hiányoltam a városon belüli szabad mozgást. Simem gyakran, taxival vagy akár saját kocsijával bárhová eljuthatott a városban, ahol élt. A *The Sims 4*-ben hatalmas csalódást okozott nekem, hogy ha kilépek otthonomból, pár telket látogathatok ugyan, de csak a közvetlenül a szomszédaimét; mikor messzebb szeretnék menni, már ugyanúgy várom kell, míg betölt, mint a *The Sims*

2-ben, majd egyszer csak ott terem a simem azon a helyen, ahová küldtem. Egyértelmű visszalépés.

Nincsenek autók, biciklik, semmi közlekedési eszköz, amit simem igénybe vehetne. A városban néha fel-feltűnik egy-egy autó vagy most már vilamos, de nem használhatom őket. A munkahelyek sem lettek láthatók még épület formájában sem, csak úgy, mint a könyvesbolt, vegyesbolt és a többi vendéglátóipari vagy közösségi egység. A szociális interakciókon kívül szinte nincs más lényege, kihívása a játéknak.

Mindazonáltal ez egy képlékeny játék, minden bizonnyal számos kiegészítő fogja még alakítani. Az még rendben van, hogy lehetőségeit tekintve aligha állítható párhuzamba a megszügyenülés veszélye nélkül hat éven át fejlesztett, számtalan kiegészítővel felvértezett elődjével, de hogy a hármas sorszámot viselő alapjáték egyes opciói feltehetőleg csak azért maradtak ki, hogy aztán újra megvásároltassa velünk a kiadó a háziállatokat, a munkahelyeket, az időtűzést vagy épp az úszómedencéket, nos, az minden, csak nem simpatikus.

Angi



Ez itt egy videó, csak nálunk így szaggatott



A zombireptetés a kedvenc sportom

Jó lesz PC-re a világvége?

DEAD RISING 3 APOCALYPSE EDITION



INFO

Kiadó **Capcom Vancouver**
 Fejlesztő **Capcom Platform**
PC, Xbox One
Röviden Az Xbox One egyik nyitócíme, a Dead Rising 3 kibővítve, az eddigi letölthető tartalmakkal kiegészítve költözik PC-re.
PEGI 18+

A MIKOR EGY XBOX ONE NYITÓCÍME LÁTSZIK, HOGY CSAK AZÉRT LETT XBOX ONE, MERT MÁR NEM FUTOTT VOLNA EL RENDESEN AZ ELŐZŐ GENERÁCIÓN, AKKOR VAJON MIT REMÉLHET EGY PC-S PORTTÓL AZ EMBER? Teljesen jogos ezt a kérdést feltenni, főleg akkor, ha majdnem egy évet kellett várni a PC-seknek arra, hogy kezükbe vehessék a Capcom népszerű zombis mókáját. Mivel én főleg konzolon játszom, viszont zombifanatikus vagyok, AndreMannal közösen vettem bele magam a kalandokba, és most nagyon nehéz helyzetben is vagyok, majd megértitek, miért. Egyrészt láttam egy jó játékot, amivel örömmel eltöltenék még sok órát (lehet kb. 15-20-at is beletenni, mivel egy sandbox túlélő-horror mókáról van szó, ezt már a korábbi részekben is megszokhattuk), másrészt annyi technikai problémánk volt a tesztelés során, ami miatt kábé annyira őszinte a mosolyom, mint az éhes zombivicsorgás.

GYORSAN AZ ALAPOK

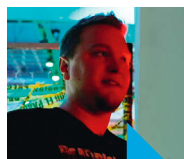
Essünk túl a kötelező körökön, bár a *Dead Rising 3* alapjaival mindenki tisztában van, akit kicsit is érdekel ez a műfaj. A Willamette bevásárlóközpont és Fortune City után tíz év telt el, amikor is ismét felütötte fejét a klasszikus „mintha lenne pár hulla az utcán” kór. A helyszín Los Perdidos,

California, ahol 72 órával a fertőzés felbukása után már szinte az egész város jár-kálókkal van tele, hősünk, Nick Ramos pedig szeretne valami biztonságos helyre jutni. Kicsit in medias res kezdés, belescapunk a lecsóba, találkozunk túlélőkkel, lenyomunk pár gonosz főellenséget, versenyt futunk az idővel (azért valamennyire itt is van időkorlát, bár nincs az az állandó nyomás, mint a korábbi részek esetében), mielőtt a hadsereg odaszellent valami ütősebb bombát, hogy nyoma se maradjon szeretett városunknak. Addig persze számtalan fő- és mellékküldetés vár ránk, valamint végtelen mennyiségű időt lehet eltölteni azzal, hogy megtalálható tervek alapján különböző fegyver- és járműkombinációkat eskábáljunk össze, amelyek segítségével soha nem látott változatossággal és extrémítással irthatjuk a zombik hadát, és

még apróbb szerepjáték-elemekkel képességeinket is fejleszthetjük. Pörgős, dinamikus élmény ez, alig lesz lehetőségünk pihenni, olyankor persze azonnal azzal leszünk elfoglalva, hogy minél viccesebb ruhákat adjunk hősünkre, és minél rettenetesebb fegyverállománnyal szereljük fel, növeljük erejét. Igen, ez nem egy komoly játék, sosem volt az, pontosan azt hozza, amit a rajongók várnak tőle, csak még több zombival, még nagyobb terepen, még grandiózussabb módon.

A PC-SEK TÖBBET ÉRDEMELENEK?

Bizonyos szempontból igen. Tartalmi fronton nem lehet okunk panaszra, hiszen az alapjáték mellett megkapjuk az időközben megjelent összes Xbox One-os DLC-t, az *Untold Stories of Los Perdidos*, lényegesen jobb áron, és ezek a kis küldetések (mind egyik más szereplővel) jóval érdekesebbek is voltak, mint az alaptörténet maga. Itt azért megjegyezném, hogy az előző részekhez képest mind Ramos karaktere, mind a



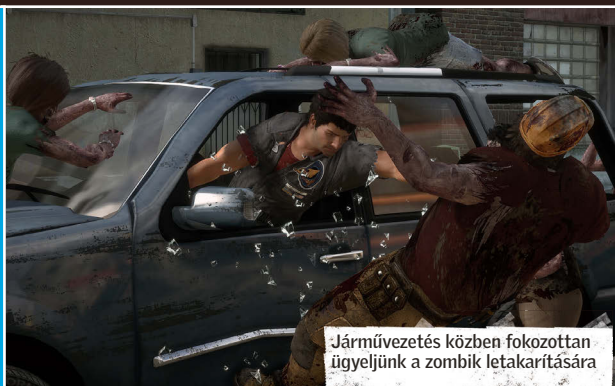
HA TE MONDOD

Jon Airhart producer, Capcom:
„A Dead Rising ötlete a Resident Evil reakciójaként fogant.”

NEM AKAROK AZZAL BÍBELŐDNI, HOGY A GÉPEMEN HOGYAN LEHET MEGOLDANI EGY ADOTT PROBLÉMÁT, ÉN NEM AKAROK PROBLÉMÁT

A 30 FPS ÁTKA

A Capcom elárulta, hogy a Dead Rising 3 eredetileg 30 fps-re van optimalizálva a gördülékeny játékmenet érdekében; sajnos még ez sem jött be. Viszont a korlát feloldható, ha valaki bele mer vágni. Ehhez egy user.ini fájl kell létrehozni a deadrising3.exe mellett, amelybe bemásoljuk a következő sort: „gmpr_unlock_frame_rate = True”, természetesen időzjelek nélkül. Furcsamód a játék beállításai közt nem tudjuk feloldani a 30 fps-es megkötést, de ne is várjunk stabil 60 fps-t, hacsak nem egy erőmű csücsül az asztal alatt.



Járművezetés közben fokozottan ügyeljünk a zombik letakarítására



Nincs határ, a leghülyebb jelmez is jó lehet henteleshez

ENDREMAN MÄS-VÉLEMÉNYE

A gép, amin teszteltük a játékot: i7 2600k quad 3,4 Ghz, 8 GB RAM, Nvidia 560Ti OC 1 GB RAM. Igaz, hogy az 560Ti nem egy zászlóshajó már manapság, de nem hinném, hogy 720p-ben gondot kellene okoznia egy stabil, minimum 30 fps-es futásnak. Azonban sajnos ez nincs így. Bár a látvány ezt közel sem indokolná, hiszen – bár az emlékek megszépülnek – érzésre nagyjából a második rész is így nézett ki, legalábbis nem volt sokkal csúnyább, az biztos. Nem elég, hogy átlagban inkább jó, ha 25 körül elszaladgál, de olyan fps-droppok vannak bizonyos helyeken, hogy el sem hittük. Es itt jön az érdekesesség: ez nem feltétlenül van összhangban a képernyőn lévő zombik számával. Persze akkor sem lenne minden rendben, viszont abban az esetben „legalább” el lehetne mondani, hogy nagyon erős a gépigénye, de nem, ugyanis teljesen random helyeken is ugrál a teljesítmény. Néha egészen kis helyeken is szaggat, néha kétszáz zombival sem, egyszerűen optimalizálatlanság megalapozott gyanúja lépett fel. Kár érte, mert a játékot nagyon élveztük, szeretnénk rendszeresen is tolni.



Nehéz eldönteni, hol ér véget a fegyverem, és hol kezdődik a zombi

sztori lényegesen gyengébb, ennyire sóltan csávót már régen láttam, viszont érdekes módon a DLC-k karakterei (akik össze is futnak vele a játékban) sokkal izgalmasabb arcok, üdítő változatosságot hoznak a világvégebe. A Steamen keresztül kooperatív móka is adott, működik minden rendesen. Még a billentyűzet-egér irányítás is használható, bár engem a hideg rázott tőle, mi maradtunk az Xbox kontrollernél, de az a szép világ, ahol mindenki szabadon választhat. Viszont a port sajnos rengeteg kívánnivalót hagy maga után. Először is sajnálatos, hogy azok a bugok, amik már az Xbox One verzióban is benne voltak, itt is megtalálhatók. A grafika ugyan kicsit szebb lett, de a beakadások, a glitchek bántják a lelket, néhol észrevehető, ahogy egyes tárgyak csak úgy beugranak a képbe (ezt is az Xbox One-os változathoz örököltük), a 30 fps zár pedig hiába idegesítő, még csak nem is segít abban, hogy folyamatos legyen a játékelmény. Direkt megvártunk a megjelenés napján beeső 1,5 GB-os patchet, de még azóta is úgy beszaggat a játék teljesen kiszámíthatatlan módon, hogy csak vakarjuk a kobakot. A megjelenés előtti állapotokról nem is mondanék semmit (sok más tesztelő is panaszkodott, vicces módon mindenki másra), nálunk több ponton is fagyott a játék. A felbontás terén sem lehetünk teljesen elégedettek, a játék csak a 16:9-es képarányt támogatja, ráadásul még 720p-ben sem ja-

vult a teljesítmény, magasabb felbontás esetén viszont az fps-szám már egyjegyű is volt néha. A töltési idők mellett sem mehetünk el szó nélkül, azok ugyanis a játék-ide jelentős részét felemésztik. Azokban az esetekben, amikor a főmenübe akarunk visszalépni, vagy halál után töltenünk vissza, majdnem másfél percig bámulhatjuk a töltőcsíkot. Ez különösen azért aggasztó, mert a töltés első 40 másodpercében a merevlemez 0%-on áll, de a CPU, a memória és a GPU kihasználtsága is jelentősen visszaesik. Mintha a gép csak malmozna, mielőtt bármit is megpróbálna. Ennek köszönhetően, ha a főmenübe akarunk visszalépni, jobban járunk, ha egyszerűen kilépünk, és újraindítjuk a játékot. Extra hab a tortán, hogy ezek nagy része nem általános jelenség, sokaknak szinte hibátlanul megy a játék, mások olyan problémákat észleltek, amikkel mi nem találkoztunk. Steamen van is már egy külön topik a bajokra, a fejlesztők gyűjtik az infókat, ami öröndetes, de azért megjelenés után ez az állapot elég necces, még akkor is, ha tudjuk, hogy a Capcom a PC-s portok készítésében nem egy élvonalos. És még finom voltam.

EGY TRAGÉDIA MARGÓJÁRA

A Dead Rising 3 Apocalypse Edition teljesen jó játék lenne PC-re, ha jó lenne. És szinte biztos vagyok benne, hogy van vagy lesz megoldás a bajok nagy részére, jönnek majd a tippek-trükk-

kök, a patchek, de pont ezek azok a dolgok, amelyek egy nem túl gyakorlott PC-s számára ijesztőek. Nem akarok azal bíbelődni, hogy a gépeken hogyan lehet megoldani egy adott problémát, én nem akarok problémát. Simán megérdemelne ez a játék 80-85%-ot, mert szórakoztató, könnyed, el lehet veszni benne, de már az Xbox One verzió is látszott, hogy még az előző generációra tervezték, csak akkor nagy duzzogva felhúzták, amikor kiderült, hogy azon nem fog menni. Na most ilyen gépigény mellett PC-n azért ez a szint simán fúson már el – gondolná az ember, de egyelőre ez egy teljesen bizonytalan remény. És addig nem is tudunk magasabb pontszámot adni rá. Amint javítják a bugokat, adjatok minimum 10 százalékat az értékeléshez, és mindenképpen próbáljátok ki a játékot, mert ha jól fut a gépeteken, akkor már nehéz csalódnani benne. Kár, hogy nekünk ez nem adatott meg.

HP

HARDVER

Windows 7/8 64-bit; Intel Core i3-3220 3,3 GHz/AMD Phenom II X4 945 3 GHz CPU, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 570/AMD Radeon 7870 VGA; 30 GB HDD

- ✦ kreatív pusztítás
- ✦ rengeteg zombi
- ✦ hosszú játékidő és jópofa DLC-k
- ✖ súlytalan karakter, gyenge sztori
- ✖ optimalizálatlan port
- ✖ a bugokhoz senki nem nyúlt

HP
Pedig akár jobb is lehetne, mint a konzolos verzió, de még nem tud.

69

A KIMONDHATATLAN DLC

A Capcom az Xbox One-felhasználókat sem felejtette el, és június elején kiadta a röviden csak Super Ultra Dead Rising 3 Arcade Remix Hyper Edition DX Plus Alpha névre keresztelt bővítményt, amelyben Street Fighter karaktereknek öltözve végezhetünk a zombikkal árkád játékgépes stílusban, a sorozat ikonikus mozdulataival kiegészítve.



Pokoljárás sokadszorra

DIABLO III ULTIMATE EVIL EDITION



INFO

Kiadó **Blizzard Entertainment**
 Fejlesztő **Blizzard Platform**
Xbox360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4
 Röviden A Reaper of Souls konzolokon is elérhető, és alanyi jogon jár hozzá az alapjáték is.
PEGI 18+

KÉT ÉV ALATT MAJD' 20 MILLIÓ JÁTÉKOS MONDOTT IGENT A BLIZZARD EGYIK LEGSIKEREBB JÁTÉKÁRA, A DIABLO III-RA.

A PC-sek után a konzolok is megkapták a maguk *Diablo III*-adagját 2013 őszén, de ez nem volt elég nekik, képesek voltak addig hangoskodni, míg a Blizzard megelégette az állandó javvesztékelést, és kiadta minden idők egyik legjobban összerakott és legtartalmasabb Blizzard játékát a legnépszerűbb konzolokra. A kiadó gondolt a jövőre is, ezért az új generációs konzolokra is kihozta a *Diablo III: Reaper of Souls*-t, ami természetesen tartalmazza az alapjátékot is. Ez lett az *Ultimate Evil* kiadás. Nem nagyon vagyok rá büszke, de ettől függetlenül tény, hogy *Diablo III*-függő lettem az elmúlt két évben. Az alapjáték megjelenése után néhány hónapra sikerült ugyan felfüg-

gesztenem a szörnyvadászatot, de aztán a *Reaper of Souls* kiegészítő megjelenésekor ismét elkaptam a gépszíj. Mire észbe kaptam, a hosszú combú démonvadászóval eltöltött óráim száma már meghaladta az ezret. Nem múlik el szinte egyetlen egy nap sem, hogy ne toljak le vele egy gyors menetet – 15-20 perc bőven elég, így legalább nem laposodik el a „kapcsolatunk”.

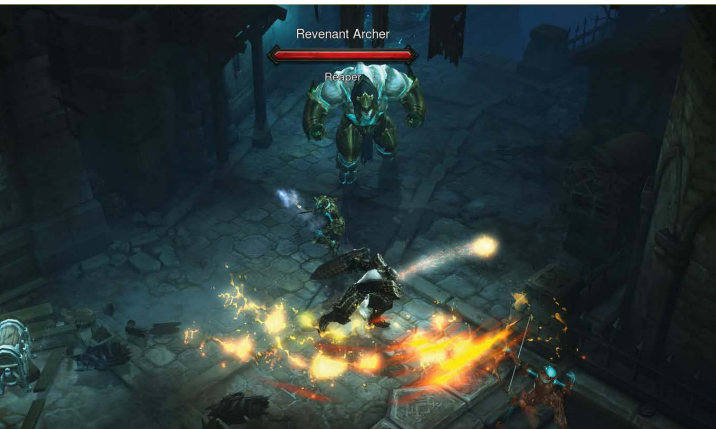
A GONOSZ ÚJ RUHÁJA

Az *Ultimate Evil* kiadást PS4-en teszteltem, és nem mondhatnám, hogy túlzottan hanyatt vágtam magam a grafikai megoldásokról. Teljesen tisztességes akciójátékot kaptunk, de igazából semmi olyan megoldást nem láttam benne, ami igazolná az új konzolra kiadott extra bankjegyek létjogosultságát. PC-s *Diablo III*-játékosként nem túlságosan taglózott le a 60 fps és a full HD megoldás, egy komolyabb gépen ez

már két évvel ezelőtt is alap volt. A változások inkább azoknak számítanak, akik előző generációs konzolról állnak át, számukra elég látványos lesz a különbség. Kicsit mellbevágó volt viszont a játék helyigénye: PS4-en 41 GB-ot foglalt el a merevlemezről; PC-n mindössze 15 GB volt. Megmaradt viszont a konzolverziók irányítása, amely az egyik legjobb ebben a műfajban. Furcsamód ez az egyetlen megoldás, amit szeretnék látni a PC-s változatban is; van abban valami bizsergető érzés, amikor a kontrollerral közvetlenül irányítjuk a karakterünket, és az irányítókar egyetlen poccsintására kecsesen elgurulunk a felénk kilőtt tűzlabda alatt.

A LELKEK KASZÁSA

Tagadhatatlan, hogy a *Reaper of Souls* kiegészítő az egyik legjobb dolog, ami történhetett az alapjátékkal, még akkor is, ha



Sem látványban, sem teljesítményben nem marad szégyenben egy komoly PC-vel szemben az *Ultimate Evil* kiadás



HA NINCS PSN, NINCS KARAKTER

Ez nem lesz túl vidám történet. A *Diablo III: Ultimate Evil Edition* elvileg megadja a lehetőséget, hogy mindenki szabadon átvigye mentését és karakterét akár különböző platformok között is. Az Xbox-PS közötti átvitelhez Battle.net account is kell (a beszámlolók szerint nincs is vele gond), ezen felbátorodva azt hittük, hogy egy PS3-ról PS4-re történő mentés nem lesz nagy gond. Sokan otthon haverral, tesóval vagy barátinnóval kanapécsoo-megoldással nyomták a játékot, vagyis gyakran a második játékos (Player 2) egy PS3-on létrehozott offline felhasználói fiókhhoz kapcsolt karakterrel ment. A probléma az, hogy ha annak nem volt saját PSN-regisztrációja, akkor a mentési fájl hibásnak látja a rendszert, és ezen már az utólagos regisztráció sem segít. A Sony és a Blizzard egymásra mutogat a kérdésben. Sajnos az asszony otthon nálunk is 1-es szintről indította újra a barbárt. Szerencsére 8-10 óra alatt az okos Apprentice Mode segítségével, lényegesen jobb statokkal és gyorsabb fejlődéssel sikerült behozni a lemaradást, és a játékélmény sem sérült. Az egyedi cuccokat érdemes ilyenkor ledobálni, amit a portolható karakter magáéhoz vesz, ládába rak, majd úgy viszi át a mentést. Ha lesz esetleg okosabb megoldás, akkor a GSO-n mindenképpen megosztjuk veletek.



A direkt irányításnak és a gurulásnak köszönhetően bizonyos bosszarcok sokkal egyszerűbbek kontrollerral

elsőre kicsit kevésnek tűnt az a magányos crusader és a néhány óra alatt végigtolható Act V. A hosszan tartó élvezetet nyújtó adventure mód azonban kárpótolt minket, több ezer rift és bounty után nem túlzás azt állítani, hogy e megoldások nélkül már rég szögbe akasztottuk volna nyílpuskánkat, és a szekrényben porosodnának páncéljaink.

A konzolosok még ennél is többet kaptak: az irányításról már áradoztam egy sort, de ugyanígy megemlíthetném a PC-s játékosok által olyannyira hiányolt ajándékozási lehetőséget (tárgyakat küldhetünk a barátainknak, csak úgy, jófejségből) vagy az új bónuszmegoldásokat. Egyetlen lövéssel összetörtünk minden bútort a szobában, vagy cefatokra szaggattuk a szörnyeket? A jutalmunk nem holmi fityfiritty tapasztalati pont lesz, hanem komoly bónusz a sebzésünkre, a gyorsaságunkra vagy éppen regenerációra.

A Sony nagyon tolja a PS4-et, ennek érdekében még azt is sikerült elérnie, hogy a Blizzard elkészítsen egy egyedi, *Last of Us* témájú riftet, ahol a gombafejű clickerek az

ellenfeleink, és mindent beborít a spórafelhő. Ez elég jópofa megoldás, kicsit kár, hogy a pálya végi főellenfél nem egyedi boss, csak a meglévők egyikét tesz be véletlenszerűen.

EZT VEDD MEG

Pillanatnyilag ez a legteljesebb változat, így aki konzolon szeretné játszani, annak ezt a verziót kell beszereznie. Annyit azért nem árt tudni, hogy a Blizzard már nagyon ráfeszült PC-n a 2.1-es patchre (mire az újság megjelenik, már nagy valószínűséggel élesedik), amiben új lehetőségekkel bővíti a játékot (Greater Rifts, Seasons, Conquest, The Vault stb.). Idővel persze ezek a fejlesztések is bekerülnek a konzolváltozatokba, de azért ez még odébb van.

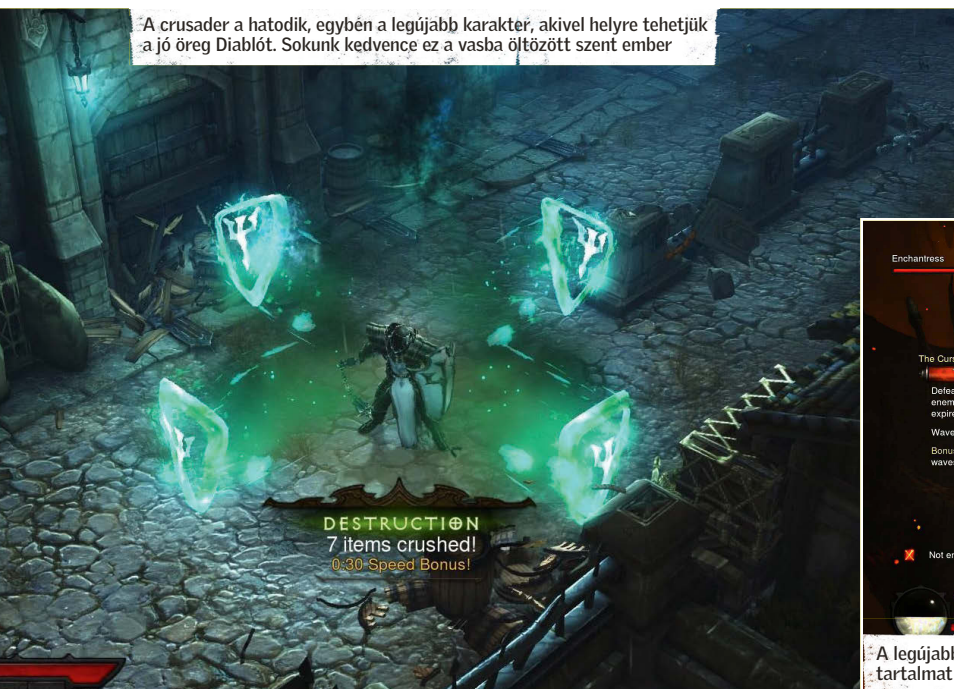
Az *Ultimate Evil Edition* esetében egy tisztességesen összerakott játékot kapunk a pénzünkért, amivel az elkövetkezendő években több ezer órát is eltölthetünk, mindenféle erőfeszítés nélkül. Ez nagy szó manapság, érdemes megbecsülnünk az ilyen alkotásokat.



PS VITA, A DÉMONVADÁSZ

Bár hazánkban nem futott be akkora karriert a PS Vita (és most a gamescom alatt kiderült, hogy a Sony sem futtatja erőből), azért van egy rendkívül előnyös funkciója PlayStation 4-en, ez pedig a streamelés lehetősége. A Diablo III esetében ez két dolgot is jelent: akár a végén ülve is autentikus Diablo-élmény vár ránk, illetve teljes értékű kontrollerként is üzemelhet a kézikonzol kis kezünkben. A látvány persze nem tökéletes (lényegesen kisebb felbontáson azért csúnyácska a játék), illetve sajnos még erős Wi-Fi-környezetben is többször szakadozott a stream, de mint controller, teljes értékű az élmény. Az L2 és R2 gombokat a Vita hátsó érintőpaneljén találjuk, az inventory pedig az első képernyő érintésével érhető el. Lagot szinte egyáltalán nem tapasztaltunk, a játékélmény tökéletes, főleg akkor, ha csak kontrollerként használjuk, így plusz egy fő is kényelmesen becsatlakozhat a játékba.

Mocsy



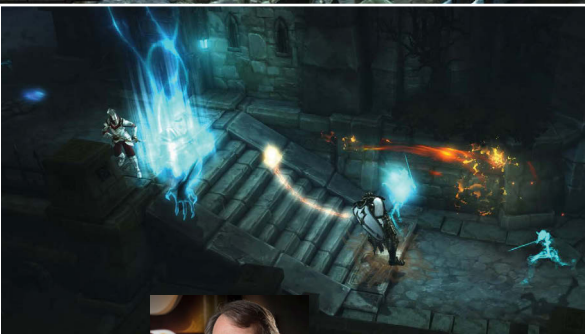
A crusader a hatodik, egyben a legújabb karakter, akivel helyre tehetjük a jó öreg Diablót. Sokunk kedvence ez a vasba öltözött szent ember



Még akkor sem esett 60 fps alá a képkockák száma, amikor az egész képernyő mágikus effektektől izzott



A legújabb PC-s patch kivételével minden eddigi tartalmat belepakolták az Ultimate Evil változatba



- + tartalmazza az alapjátékot
- + 60 fps, full HD, akadástmentesen
- + nagyon rövid töltés
- 41 GB a merevlemezzen
- kényelmetlen menürendszer

MOCSY
Pokolian jó.

91

HA TE MONDOD

John Hight produkciós vezető, **Blizzard**: „A PVP mindig kényes kérdés volt. A Brawling csak a felszínt kapargatta meg, nehéz egy kifejezetten PvE játékba beleerőltetni a PVP-megoldásokat. A PVP mindig is a versengésről szölt, reméljük, hogy a Greater Riftek időre történő teljesítése kielégítő lehetőséget nyújt minden Diablo-játékosnak.”

Csőben futó mágusvirtus

LICHDOM: BATTLEMAGE



INFO

Kiadó **Xaviant Game**
 Fejlesztő **Xaviant**
 Platform **PC**
 Röviden **Varázsolás FPS, olykor izzasztó pillanatokkal.**
 PEGI **N/A**

VAJON HÁNY EMBER ÁLMO-
 DOZIK A FÖLDÖN ARRÓL,
 HOGY EGYSZER MAJD KÉT
 KARJÁVAL A GONOSZ HADSEREGÉRE
 PUSZTULÁST HOZÓ MÁGUSSÁ VÁLIK,
 AKIHEZ KÉPEST A VILLÁMOKAT
 SZÓRÓ PALPATINE CSÁSZÁR EY-
 LSŐÉVES HARRY POTTER-IMITÁTOR?

Fogalmunk sincs, de a Xaviant jóvoltából most átélhetjük mindezt, és bár nem ez lesz az a játék, amit húsz év múlva könnyes szemmel emlegetünk majd az otthonunkat rendben tartó robotlakójának, azért debütáló csapathoz képest derék munkáról beszélhetünk. Úgyhogy ne is nagyon szaporítsuk a szót, hanem lássuk, milyen mágiával próbálnak hatni ránk az első játékukat villantó fejlesztők.

Az ortodox tematika mentén kezdjük rögvest a sztorival, amit nem vittek túlzásba, főleg az animációt illetően, hiszen egyfajta állóképes minimál ismertetőt kapunk, amiből kiderül, hogy éppen karakterünk testvérére próbálunk ráaggatni egy csodás nyakléket, amikor bejön az ajtón a Nagyhatalmú úr és derék verőembere. És persze, hogy pont azt a nyamvadt nyakláncot nézi ki a lányának, amit baromira nem szeretnének neki eladni, erre elszabadulnak az indulatok, és néhány „Add ide!”, „Ezt ugyan meg nem kapod!” után Nagyhatalmú úr és derék verőembere nyakláncostól, testvérestől távoznak a zord kinti világba. Minket ez annyira letaglóz, hogy hirtelen bele is halunk a dologba, de szerencsére jön a Roth nevű titkozatos figura, aki minden korban

jobbá akarta tenni a világot, csak valahogy soha nem sikerült neki. Hamarost beolt minket némi bűbájjal, és kezdetét veheti a kaland villámok, tüzek, paraziták és rengeteg ellenlábás részvételével, miközben megpróbálunk elégtételt venni azokon, akik valójában csak egy nyakláncot szerettek volna vásárolni tőlünk. Fura világ ez.

LÁNGOLÓ ÖKÖL

Talán senki nem veszi spoilernek, ha eláruljuk: a játék sokkal inkább virtuális fegyvereket nélkülöző öldöklő FPS, semmint mágusos-karakterfejlesztős RPG, de azért ilyen elemekből is van bőven. Valahogy úgy tudnánk leírni az egészet, mintha a *Skyrimet* próbálnánk elképzelni, csak nincs egy árva szűrő-, vágó- vagy löfegyverünk sem, helyette azonban vannak csodálatos varázslataink, melyek legalább akkora kárt tudnak tenni ellenfeleinkben, mint egy kétkezes harci balta. Ebből pedig már sejthető, hogy a játék egyik részét a varázslatok megtanulása és fejlesztése adja; nem kell összetett dolgokra gondolni, mert összesen hatféle elem (a játékban: sigil) adott, ezeket lehet majd egyre durvábbá tenni. Egyszerre három elem lehet aktív, és akár még ötletesnek is nevezhetjük a koncepciót, hiszen az olyan triviális dolgok mellett, mint a tűz, a jég, a villámlás (már megint egy kis *Star Wars*) találhatunk még telekinézist, rontást (igazából egyfajta fertőzés) és delíriumot, melyekből egyértelműen ez legutóbbi az igazán szimpatikus, ám felfedezését inkább rátok (és Mocsyra) bizzuk. A pályákon mindenfelé találhatunk elszórt mágikus alkotóelemeket, ezeket arra tudjuk felhasználni, hogy segítségükkel egyedivé tegyük varázslatainkat – mégpedig craftolással. Ehhez van egy külön fe-

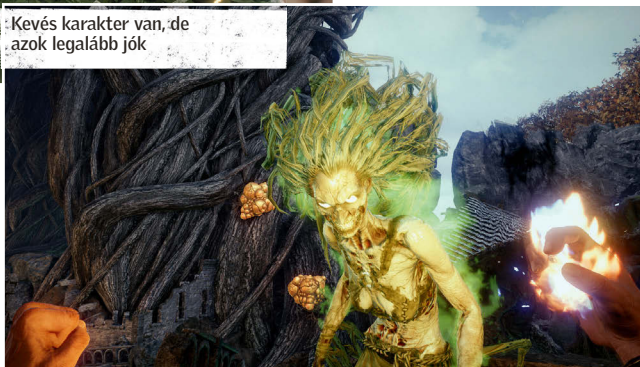
lület (mint minden rendes RPG-ben, pedig ez FPS), ám arra már most felhívnánk a figyelmet, hogy megnyitásakor az élet nem áll meg, tehát ha éppen bunkósbotlal verik a fejünket, és rájövünk, hogy nem a megfelelő delej van a kezünkben, akkor előbb rázunk le valahogy az agresszort, mielőtt válogatni kezdünk. Maga a fejlesztés elsőre nem lesz túl átlátható, és simán előfordulhat bárkivel, hogy a korábban jól működő, lángtengert jelentő varázslat átmegy olcsó kis kínai petárdába, mert valamit nem sikerült megfelelően beállítani. Érdemes hát kicsit jobban elmerülni a folyamatban, hiszen ha sikerül megalkotni a halálos kombót, sokkal nagyobb eséllyel indulunk harcba a bossfightok idején, mintha csak úgy egymásra dobálnánk az alkotóelemeket.

NE TÖRÖDJ SEMMIVEL, IRÁNY AZ EGYENES

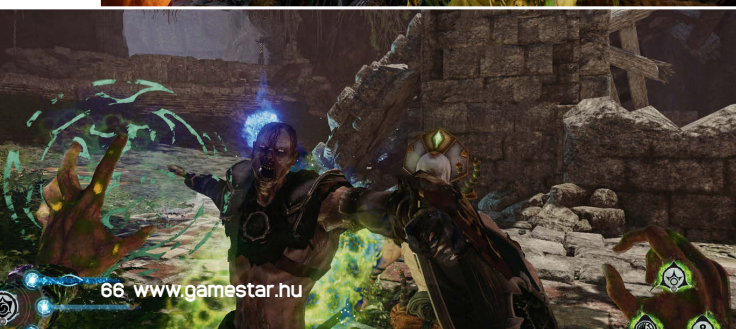
A *Lichdom: Battlemage* egyik legszimpatikusabb vonása, hogy számízi az alkalmi mágusok legnagyobb ellenségét, a manát, ami azt jelenti, hogy egységnyi időn belül annyiszor csak kedvünk tartja, vagy legalábbis karakterünk gyorsaságából telik. Egyértelmű, hogy a játék a szintiszta akcióra van kihegyezve; nem lesz sok nyugalom, szinte minden harmadik lépésünknel valami olyasmű jön szembe, ami az életünkre tör. Eleinte nem lesz különösebben problémás a likvidálásuk, de ahogy haladunk előre, egyre nehezebbnek tűnhet a feladat, és ha végtelenen megakadni látszunk, biztosan elgondolkodunk azon, hogy esetleg nem megfelelően craftoltunk akkor, amikor még lehetett. A Xaviant játéka az útkeresésben megfáradt vagy azt eleve gyűlölő játékosok eta-



Kevés karakter van, de azok legalább jók



A bossfightok mindig nagyon kemények tudnak lenni



lonja, hiszen itt aztán nem lehet eltévedni még akkor sem, ha direkt erre próbálunk gyúrni. Ám ha mégis megtörténne, varázstarisznyánkból egyetlen pillanat alatt elő-ránthatjuk a jégkék sást, amely megmutatja a helyes irányt – de a magunk részéről teljesen feleslegesnek tartjuk. Olykor előfordulhat, hogy van egy-egy beugró vagy valamilyen apróbb kitérő, ahol találhatunk extra cuccokat a fejlődésünkhöz, ezért érdemes is figyelni, de nagy kilengésekre senki ne számítson.

SZAKADÁS A VARÁZSTARISZNYÁN

Kétség sem férhet hozzá, hogy ha minden játék legalább olyan szintet ütne meg, mint ez, akkor a világban csak mosolygós arcú gamerek mászkálnának, de természetesen a *Lichdom: Battlemage* sem mentes a problémáktól. Kezdjük rögvest az ellenfelekkal, akik ugyan jól kigondolt és hiteles karakterek, ám mindössze néhány modell áll belőlük rendelkezésre, és így hamar kiismerjük őket; arról nem is beszélve, hogy csak jönnek, és nem gondolkodnak egy pillanatra sem. Aztán ott van az egyjátékos módra kihegyezett játékménst, ami csőben futós jellege miatt fokozatosan laposodik, és idővel megunjuk, hogy hiába megyünk, semmi újdonság nem történik. Biztos sokakat fog bosszantani a checkpointrendszer – újra és újra neki kell ugrani ugyanannak a bossfightnak –, mint ahogyan a nehezen átlátható és kiismerhe-

tő fejlesztési felület is kedvét szegheti a próbálkozóknak. További problémákat okozhat a CryEngine 3 által előállított grafika, ami hozza ugyan a kötelezőt, cserébe azonban megizzaszthatja a néhány éves konfigurációkat. Összességében azonban szórakoztató, akcióban dús alkotást tisztelhetünk a játékban, ami egy darabig biztosan leköti a játékost annak ellenére, hogy vannak hibái. De ha a Xaviant elsőre ilyet tudott alkotni, akkor reménykedve várjuk az újabb címeket tőlük.

RG

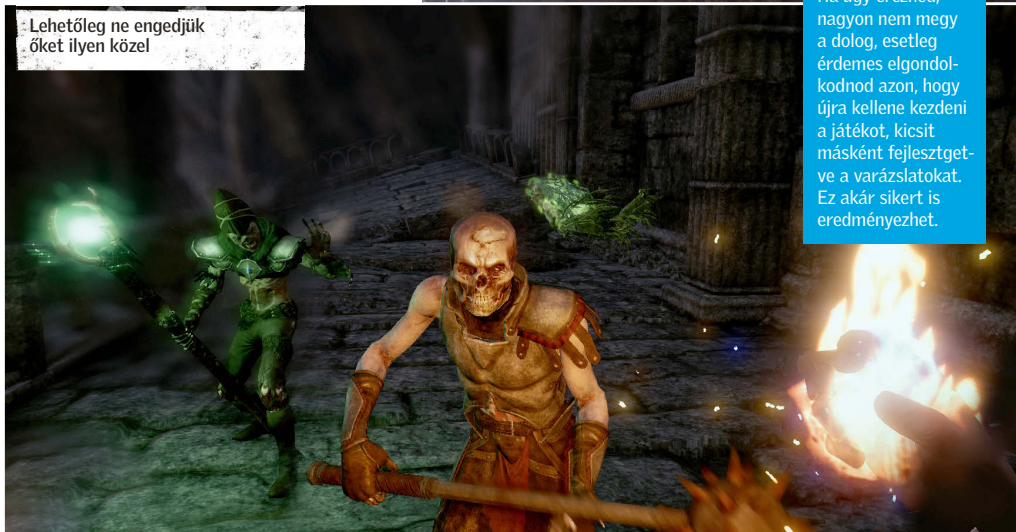
Szépen dolgozik a CryEngine 3



JÁTSZD ÚJRA, SAMI

Ha úgy éreznéd, nagyon nem megy a dolog, esetleg érdemes elgondolkodnod azon, hogy újra kellene kezdeni a játékot, kicsit másként fejlesztgetve a varázslatokat. Ez akár sikert is eredményezhet.

Lehetőleg ne engedjük őket ilyen közel



KIK EZEK A FEJLESZTŐK?

A 2007-ben megalapított cég bő ötven embert foglalkoztat, és többek között a Crytekkel állnak technológiai partnerségben, ami rögvest meg is magyarázza a CryEngine 3 jelenlétét. Saját elmondásuk szerint védőháló nélkül dolgoznak, ami az ő olvasatukban azt jelenti, hogy mernek a saját ötleteik és elképzeléseik után menni, és nem csak a trendeket hajszolják.



AKKORA KÁRT TUDNAK TENNI ELLENFELEINKBEN, MINT EGY KÉTKEZES HARCIS BALTA

A fejlesztések felülete első látásra kissé kusza lehet



HARDVER

Windows 7/8; AMD FX 4100/Intel Core 2 Duo; 4 GB RAM; Radeon HD 4870/Nvidia 8800GT; 12 GB HDD

- + pörgős játékménst
- + jóféle alapötlet
- + szerteágazó fejlesztések
- kevés ellenséges karaktermodell
- idővel ellaposodik
- nagyon cső

RG

Itt ugyan nincs madáridézó bűbáj.

70

Teszt

» THE WALKING DEAD: SEASON TWO – EPISODE 5: NO GOING BACK

Ha már a sorozatban nem is, itt legalább beköszönt a tél



Túl sokszor kellett már ezt tennünk



Nem véletlen ez a szomorúság, bővelkedünk a drámában



ÉPPEN KEZDETT VOLNA ELLUSTULNI A SOROZAT, MÁR FELADTAM A REMÉNYT, HOGY VAN BELESZÓLÁSOM A TÖRTÉNETBE, ERRE TESSÉK

SEASON THREE

Az idei Comic-Conon Kevin Bruner, a Telltale Games elnöke megerősítette, hogy a The Walking Dead második évadának sikerét látva már javában dolgoznak a harmadikon is. Egyelőre semmit nem tudunk arról, mi várható a folytatásban, de Clementine minden bizonnyal velünk marad még egy ideig.

Ha két életem volna

THE WALKING DEAD: SEASON TWO – EPISODE 5: NO GOING BACK

AZT GONDOLTAM, HOGY ERRŐL MÁR NEM LEHET TÖBBET ÍRNI. ELMONDTAM MINDENT. EGY INNOVATÍV ÖTLET STÍLUSSÁ NÖTTE KI MAGÁT, AZ INTERAKTÍV DRÁMA TÖBBÉ NEM SZORUL MAGYARÁZATRA. Most megint beszéljek arról, hogyan szenvedek meg érzelmileg a szélsőséges helyzetekkel? Magasztaljam a zombis játékokat, mert szerintem ez a poszt-apokaliptikus díszlet tökéletesen megmutatja, hogy az emberi természet miként képes a legmagasabb és legmélyebb pontra eljutni? Legyek megint olcsó zugfilozófus, aki azt fejtegeti, hogy az „én” mennyire eltorzul a túlélésért folytatott harcban, hogyan veszítjük el az ártatlanságunkat egy ősi ösztön fojtogatásában? Hát köszi, nem. Pont elégszer elmékedtem már erről, viszont a Telltale nem adott lehetőséget arra, hogy sok újdonságról beszámoljak ebben az évadban. Mitől lenne más éppen a befejezés? És akkor jött a sokk: a befejezés más lett.

A DÖNTÉS MINT OLYAN

Pont elégszer (talán sokszor is) írtam le a *The Walking Dead* széria második évadát nyüszítve, hogy kivettek minden döntést a kezünk közül. Ezt még az utolsó rész közepén is így éreztem, amikor egy választás mindkét lehetséges kimenetelét vizsgálva ugyanazt az eredményt értem el. Temettem már az egész módszert, amikor is jött a játék utolsó negyed órája. Itt most megereztenék zárójelben egy nagy sóhaját (SÓ-



INFO

Kiadó
Telltale Games
Fejlesztő
Telltale Games
Platform
PC, PS3, Xbox 360
Röviden A Telltale Games-féle *The Walking Dead* széria második évada elérkezett a végjátékhoz, melynek érdemes többször is nekifutni.
PEGI 18+

HAJ), mert nem könnyű spoilererek nélkül nekirágni ennek. Szóval Clementine nagyon nehéz és drámai döntések elé néz. Míg az első évad végére már nem maradt választás, inkább csak el kellett viselni azt a drámát, amit láttunk, itt kicsavarodott minden. Tapasztalataim szerint őt tényleg teljesen különböző befejezés vár rá, és hát talán annyit elárulhatok, hogy egyik esetben sem ugárlunk szívárványon pónikkal, miközben Lee vidáman énekelgeti, hogy „Always Look on the Bright Side of Life” (egyébként a stábnak benne van Lee hangja, tehát lesz egy kis meglepetés). Viszont az durva, hogy mind az öt befejezés egészen más helyzetet teremt. Nehéz feltérképezni, a harmadik évadban hogyan tudnak majd ennyire különböző történetzágakat továbbvinni, olvastam olyan elméleteket is, hogy lesz egy nagyobb ugrás az időben, hogy Clementine kiszakadhasson ebből a sok párhuzamos dimenzióból.

MI JÖHET MÉG EZUTÁN?

Talán emlékeztek még a *Sliders* című tévésorozatra; most kicsit ehhez fogható az élmény. Nem csak arról van szó, hogy Clem balra vagy jobbra fordul, mielőtt ellovagol a naplementébe (jelzem, olyan befejezés nincs is, hogy van lova), hanem súlyos döntések árán dől el, hogy hol kivel és mit csinál éppen. Ezt nagyon nehéz lesz feloldani, ezért most megint felcsigázott a Telltale. Éppen kezdett volna ellustulni a sorozat, már feladtam a reményt, hogy van beleszólásom a történetbe, erre tessék. Szedegetem az álam, bár nem gyalult le annyira a befeje-

zés, mint az első évad vége, de talán ez már nem is annyira meglepő. Clem is felnőtt, nem kell érte aggódni, saját kezébe vette a sorsát. És talán a Telltale is. Persze jó lenne pár új játékmegoldás, kicsit változatosabb kihívás, ám alapvetően ez a stílus megáll így is a lábán. Csak arra van szükség, hogy a játékos lássa a lehetőséget, érezze saját befolyását a történet felett. Mert nem lehet mindig minden csak előre elrendeltetett, és végre a második évad végén éreztem is azt a súlyt, amit egy valóban nehéz és gyorsan meghozandó döntés jelent. Ez kell. Erre van szükség. Ettől érzem azt, hogy végre nem csak az a dolgom, hogy feltöröljem a könnyeimet, mielőtt a következő QTE-ikon felvillan a képernyőn.

HP

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8; Core 2 Duo 2 GHz; 3 GB RAM; 512 MB VGA; 2 GB HDD

- + drámai végkifejlet
- + sokféle, valóban más befejezés
- + még mindig képes érzelmileg legyallalni
- nincs újdonság a játékmegoldásban
- több interakció jobb lenne
- mindenképpen szomorú lesz

HP
Sokféle Clementine létezik most. Vajon mi lesz ebből?

89

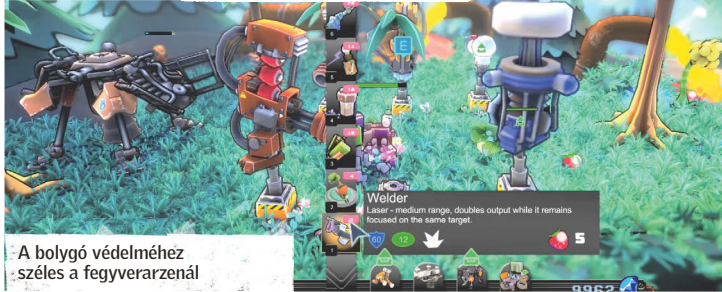


Mutáns csigák ellen a legjobb a nehéztűzés



LAST WAVE

Vizuális orgia, akár gyengébb gépeken is



A bolygó védelméhez széles a fegyverzet

Eper, robot, bonsai

MCDROID

PC-N JOBB

Decemberben jelent meg a játék Windows 8-as kiadása, a steames, multiplatform megjelenésre azonban majd kilenc hónapot kellett várni. A PC-s változat e késésnek köszönhetően kiforrottabb lett „metrós” társánál, így aki teheti, az ne a Windows Áruházból telepítse a programot.

FURA SZERZET EZ A MCDROID! ELSŐ BLIKKRE AZT HIHETNÉNK, HOGY AZ EGYIK NAGY GYORSÉTEREMLÁNC OKOSTELEFONJÁRÓL VAN SZÓ, PEDIG A VALÓSÁG TELJESÉN MÁS, ÉS SZÜRREÁLISABB: egy olyan játékot fed, amelyben robotként epret gyűjtve és bonsai fákat ültetve kell megmentenünk szerett bolygónkat. A technológia és a botanika olyan sajátos ötvözése ez, ami egyszerre merít a Wall-E, a Borderlands és a Plants vs. Zombies világából, mégis annyira elvont, hogy nem lehet koppintás-ként felcímkézni. Műfaját tekintve is különleges, hiszen akciójátékkal keresztezett tower defense alkotásokkal csak elvétve találkozhatunk. Előbbi gyors reakciót, utóbbi stratégiai gondolkodást igényel, most mindkét képességre szükségünk lesz.

HARCOLJ, ARASS!

A játék során egy kis építőrobot acélvázába bújva kell pályáról pályára haladva elhárítani a ránk törő, jellemzően mutáns bogarakat felsorakoztató ellent, megvédeni központi szállítóállomásunkat (mivel a rovarok fémét is esznek), hogy közben a díszletet adó bolygót meggyógyíthassuk. A természetvédelemhez – tower defense játékhoz illően – fegyverek garmadájára lesz szükségünk, amelyeket eprekért vehetünk, míg a fejlesztésekhez gyémántokat kell gyűjtenünk. A gyümölcs persze nem terem csak úgy, főleg nem egy mutáns bolygón; nekünk kell elültetnünk a magja-



INFO

Kiadó
Elefantopia
Fejlesztő
Elefantopia
Platform
Windows, Mac,
Linux
Röviden
Rajzfilmszerű tower
defense akciójáték,
többjátékos móddal.
PEGI 3+

it, majd rendszeres időközönként visszajárunk szüretelni. Ha nem vagyunk elég gyorsak, vagy kicsi a kosarunk, búcsút mondhatunk a termésnek, a fizetőszközünknek, az új fegyvereknek és így a pályának is. Persze az epermezők csak ritkán lesznek központi – megvédendő – egységünk mellett, így sikerült az akciójátékvonalat beletuszkolni a szoftverbe. Időnk legnagyobb részében ugyanis rohanganál fogunk a bázis és az eprek között, ám nemcsak a jól időzített szüretre, hanem a fegyverek elhelyezésére és fejlesztésére is figyelniünk kell, miközben a mutáns bogarak csak jönnek és jönnek. Mindenki kösse fel a gatyját, aki a McDroid földjére lép, a kihívás nem könnyű.

GOMBÁK FÖLDJÉN

Mivel a gyémántokat szűken méri a játék, ha minden fejlesztést össze akarunk gyűjteni, többször is neki kell ugranunk a pályáknak. Még szerencse, hogy nem feltétlenül kell ugyanazokat a köröket megfutnunk: amint teljesítettünk egy küldetést, elérhetővé válik annak nehezített (Challenge) és ultranehez (Nightmare) változata, mikor megörökljük a korábban már kiépített infrastruktúránkat, csak éppen sokkal több szörnyel kell szembenéznünk. E csatához már szükségünk lehet játszópajtásokra, akiket a coop üzemmóddal aktiválhatunk: egyszerre akár négy robot is tevékenykedhet a Föld megmentéséért. A jó taktika az, ha ekkor már előre definiáljuk a szerepeket: kell valaki, aki csak arat, aki a fejlesztésekért és a fegyverek elhelyezéséért felel,

miközben a másik kettő mozgó halálosztóként járja a terepet; egyedül nem egyszerű mind a négy feladatot ellátni. A hosszú távú kihívás tehát adott, amihez a keretet a remek, rajzfilmszerű grafika adja, sokat javítva a játék hangulatán. Plusz pontot érnek a változatos szörnyek is, hiszen az apró mutáns kukacoktól kezdve az óriási hűsevő csigákon és bombafákon át a földből kinövő – szörnyek végtelen hullámát kibocsátó – pöfetegekig terjed a skála, és mindegyik más harcmodort kíván. Ám a zene, a hangok és főként az átvezető animációk sajnos rontják az összképet – főként utóbbi idegesítő, mint például mikor a pályára hangelődés gyanánt egy fa és egy robot mélyen-szántó diskurzusát kell végighallgatnunk. Ez legalább annyira borzalmas, mint amilyenek hangzik.

hmlnarj

- + rajzfilmszerű grafika
- + változatos pályák
- + gyengébb noteszen is elfut
- felesleges és idegesítő átvezetők
- túlbonyolított pályaválasztó
- zene

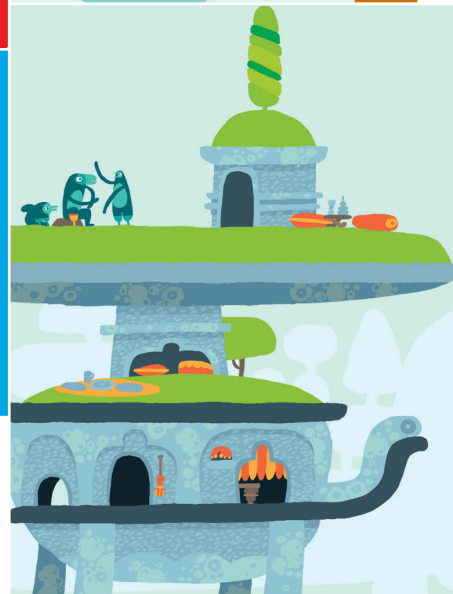
HMLNARJ
Pörgő akció, felemás kóritéssel.

74



SZAKMAI SZEMMEL

Elsőre mint „neobuborékos furizmus” lőttük be a játékot jellemző művészeti irányzatot, de nem akartunk mellétrafálni, úgyhogy a pontos meghatározáshoz addig provokáltuk Szilágyi Andrást, a BKF Művészeti Intézetének tanárát, amíg az alábbi szíves közlést kaptuk tőle: „Naív absztrakt művészet, amely a fauve színhasználat és az illusztrátor mesteri eszközével teremt sajátos szintézist. Szintetikus hellókitizmus.” Tanár úr, köszönjük!



Színes, mozog, csilingel

HOHOKUM

EZT A JÁTÉKOT NEM „ÚGY” KELL JÁTSZANI, MINT A LEGTÖBB JÁTÉKOT – MÁR EZ A MONDAT, LEGYEN MÉGOLY ÁRTATLAN IS, ELLENTMONDANI LÁTSZIK A HOHOKUM LÉNYEGÉNEK. Mert miért

„kellene” egy játékot valahogyan játszani? Akkor az nem játék, hanem meló. (Ez persze nem teljesen igaz, hiszen minden játéknak megvannak a maga szabályai vagy inkább rendje, amit a játékos magára nézve akaratlanul is elfogad, hogy játszani tudjon; Arisztotelésznél a játék csupán „felüdülés”, ellenben Gadamer szerint lényegvonatkozásban áll a komollyal, de mindegy.) Ott van például a legó, amiből valóban ki lehet rakni Yoda kerti budiját vagy ami épp a dobozon van, de aki akar, fittyet hányhat a mellékelt ábrára, és építhet a darabokból azt, amit akar. Saját műfajunkon belül maradva a „sandbox” játékok is ezt a szabad felfedezést bátorítják, bár tény, hogy mindig mintegy mellékesen adnak rá lehetőséget. A *Hohokum* viszont épp erről szól: egy sokszínű papírsárkánykigyó(-szerű) lény nyel repkedünk be különféle világokat. A 12 univerzum tele van más és más fura lényekkel, tárgyakkal, izgó-mozgó, csilingelő kis micsodákkal, bizgentyűkkel és hogyishívjákokkal, melyekkel néha kezdhetünk valamit, néha meg nem. Ha igen, akkor történik velük valami. Vagy nem. De azért úgy alapvetően zajlanak az események



INFO

Kiadó **Sony**
Fejlesztő **Sony Santa Monica / Honeyslug**
Platform **PlayStation 3, PlayStation 4, PS Vita (cross-buy)**
Röviden **Richard Hogg képzőművész (elsőre) zavarba ejtő játéka a felfedezés örömeiről.**
PEGI **3+**

nyek (vagy nem), és ez általában valamiféle összefüggésben van velünk (vagy hát... egyáltalán nem). A *Hohokum* nagyjából olyan tehát, mint maga az élet, csak kedvesebb, színesebb, jobb a zenéje, és lényegesen több benne az emeletes pislogó gomba.

DE JÁTÉK EZ?

Igen. Minden szinten megfelel a játék, illetve a videójáték összes definíciójának. Attól, hogy kissé szokatlan... szóval attól, hogy meglehetősen szokatlan, még ugyanazok a mechanizmusok működnek benne, mint bármelyik másik játékban, csak épp eltérő hangsúllyal. De erre ne is vesztegessünk több szót, majd valami játékszakkértő szívesen megjátékszakkérti ezt a kérdést is (nekik ez a dolguk, és nem szeretik, ha más is beledumál).

VAGY MŰVÉSZET?

Nagyon szépen megkérek mindenkit, hogy ne, ismétlem, ne üljön fel a provokációnak.

JÁTÉK ÉS MŰVÉSZET TÍZ PERCBEN

Ettől függetlenül tény, hogy a *Hohokum* a londoni Honeyslug fejlesztőcsapat és Richard Hogg dizájnerek-képzőművész kollaborációjából született. A készítőik bevallása szerint a cél egy olyan videójáték megalkotása volt, ami a kreativitásra és a felfedezésre fekteti a hangsúlyt, inkább csak inspiráló vagy relaxáló, de nem „dolgoztat”, és nem „terhel” abban az értelemben, ahogy

a videójátékok általában kihívás elé állítják a játékosokat. Az első néhány percben érthetetlen is, hogy itt most komolyan, Mi. A. Búbanat. Történik? De szépen lassan rá lehet érezni a tempójára, ami csak annyiban tér el a szokásostól, hogy nem rágják a szánkba a feladatot. Menjél, fiacskám, aztán majd meglátod, hogy mi lesz. Persze aki akarja, módszeresen kikutathatja, mit „kell” csinálni (például a trófeák eléréséhez, melyek mindegyike titkos), de épp az a lényeg, hogy az se csinálja rosszul, aki csak röpköd és gyönyörködik a képekben, illetve a hozzájuk tökéletesen passzoló, fantasztikus zenében-effektekből. Lehet, hogy a *Hohokum* nem az év játéka, de hogy nekem eddig az év legkellemebbélményét adta, az nem kétséges.

mazur

- + gyönyörű képi világ
- + fantasztikus soundtrack
- + felfedezés para nélkül
- biztosan lesz, aki nem tud túllépni az első WTF pillanaton

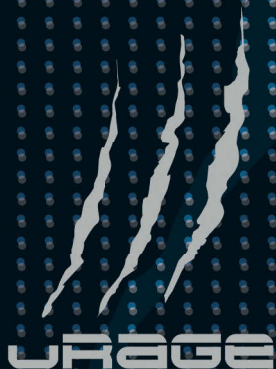
MAZUR

Az első igazi „kicsiknek és nagyoknak egyaránt” játék.

91

hama®

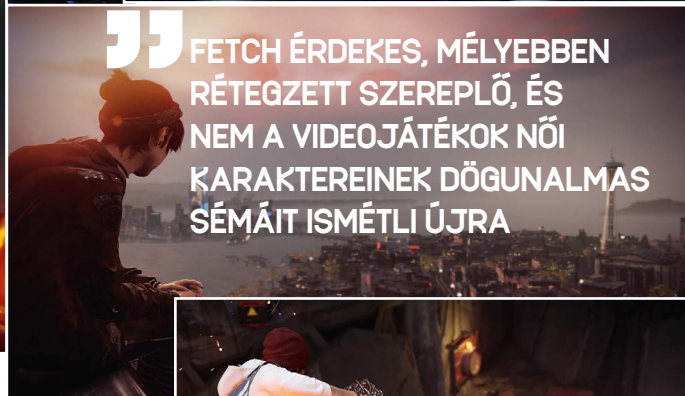
THE SMART SOLUTION



URAGE

**IT'S TIME FOR
U TO RAGE!**

www.hama.hu



» FETCH ÉRDEKES, MÉLYEBBEN RÉTEGZETT SZEREPLŐ, ÉS NEM A VIDEOJÁTÉKOK NŐI KÁRaktereinek DÖGUNALMAS SÉMÁIT ISMÉTLI ÚJRA

Neon jó is lehetett volna

INFAMOUS: FIRST LIGHT

SOKKAL KÖNYVEBB LENNE ÉRTÉKELNI AZ INFAMOUS: FIRST LIGHTOT, HA NEM JELENT VOLNA MEG DOBOZOS FORMÁBAN IS, MERT ÍGY MÁR TÉNYLEG NEM „CSAK” EGY KIEGÉSZÍTŐ, HANEM EGY „MAJDNEM-TELJES JÁTÉK” ÉSATÖBBI, OLYAN EXTRA PROBLÉMÁKKAL, MINT HOGY MEGÉRI-E AZ ÁRÁT, VAGY CSUPÁN GYÍKLÉNYEKTŐL VALÓ ÁTVERÉS-E AZ A DOBOZOLT DLC.

Azt hiszem, ezeket az összeesküvés-elméleteket nagyvonalúan átengedem a conduit.infónak, és kezdem inkább azzal, hogy: A PS4-nyitó cím *Killzone: Shadow Fall* után az *Infamous: Second Son* volt az első igazi platformexkluzív játék, mely nem csupán techdemóként állta meg a helyét (tegyük hozzá: akként is, méghozzá parádésan!), hanem az *Infamous*-sorozat legjobbjaként egy jól felépített történetet, kiváló harcrendszert, illetve hosszú időre elegendő sandbox-lehetőségeket adott nekünk. Én teszteltem, szerettem, 88-at adtam rá (ami mondjuk nem sokat jelent, mert a szívem, az vajból van, és mindent túlpontozok), játszottam vele sokat, de aztán letettem, és többé felé se néztem. A kiegészítő iránti mérsékelt kíváncsiságom viszont már az első néhány percben kellemes meglepetésbe váltott át, és ez a pozitív hangulat ki is tartott a néhány óra végéig, amíg át nem küzdöttem magam Abigail Walker (Fetch), a neon lány kalandjain.



INFO

Kiadó
Sony Computer Entertainment
Fejlesztő
Sony Computer Productions
Platform
PlayStation 4
Röviden Az
Infamous: Second Son önmagában is játszható kiegészítője, pontosabban előzmény-játéka.
PEGI 16+

ÖSSZEMENT A VÁROS?

Senkinek se legyenek irreális elvárásai a játékkal szemben: ez akkor is csak egy „kieg”, ha nem így hívják, vagy nem így van dobozolva. Nincs annyi képesség, nincs annyi bejárható hely, nincs annyi játékidő. Viszont itt az egyik karakter, Fetch, aki valamiért fontos lett az alapjáték hőségnek, Delsin Rowe-nak, úgyhogy most megismerhetjük az ő sztoriját, egészen a *Second Son* történéseit megelőző néhány perccig. (Remélhetőleg lesz annyira sikeres a játék, hogy a másik két conduit előtörténetét is megtudhatjuk – különösen Eugene Sims érdekelne, aki digitális angyalokat tudott idézni.) Tudom, ez szubjektív, de nekem Fetch karaktere sem volt túl szimpatikus (ahogy Delsin sem), viszont legalább érdekes, mélyebben rétegzett, és nem a videojátékok női karaktereinek dögunalmas sémáit ismétli újra. (A drogos homeless vonal megpendítése mindenesetre erősen elűt az átlagtól.)

JAJ, FETCH, NE MÁRI!

A történet azonban már nem tud ennyire eredeti lenni, és menet közben az egyébként jól kitalált karakter az elvárható „kihívások” és „megpróbáltatások” helyett inkább csak bénázik, és egyre kellemetlenebb helyzetekbe kerül – sejtem, hogy itt is valami szokatlanra törekedtek a fejlesztők, a végeredmény azonban meglehetősen felemás. Még egy negatívum: képességek terén a játék csak a neonra korlátozódik (Delsin számára az alapjáték végére



ez csupán egy volt a négy „mágiaosztály” közül. Mindez így együtt talán valóban túl sok „korlátozás” az alapjátékhoz képest, de ennél mélyebben kidolgozott új főhőshöz nem DLC-re, hanem *Second Son 2-re* (Third Son?) lett volna szükség. Az aggályok ellenére is a *First Light* ajánlható azoknak, akik nyitnának a sorozat felé, bár még nem játszottak vele (talán még jobban is üt az alapjáték kezdete a DLC befejezésének fényében), ahogy azoknak is, akik imádták a *Second Son*-t, és még folytatnák a mókát. A többieknek viszont nem javaslom: ha az alapjáték nem tetszett, ez sem fog, mert bár valami egészen meglepő és újszerű is lehetett volna a *First Light* (valamiért egy új *Left Behind*-ben reménykedtem), sajnos ez most nem jött össze.

mazur

- + feszes tempójú, néhány órányi egyjátékos kampány
- + továbbra is gyönyörű
- + plusz aréna játékmód az arra fogékonyaknak
- minden szempontból kevesebb lehetőség

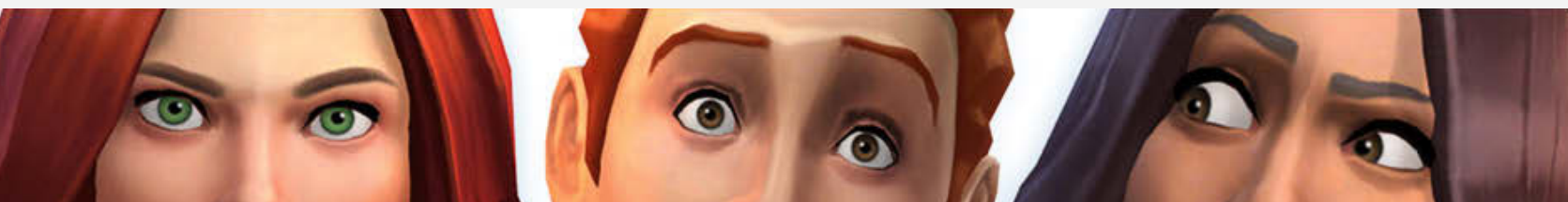
MAZUR
Egy kis merészség hiányzott belőle még, de talán majd Eugene megmutatja.

72

MEGJELENT!

The SIMS™ 4

KERESD AZ 576 KBYTE ÜZLETEKBEN



THE SIMS 4
11 999 Ft



THE SIMS 4
PREMIUM EDITION
14 999 Ft *

- The Sims 4 alapjáték
- Creator's Guide keménykötéses kézikönyv
- Life of the Party letölthető kiegészítő csomag
- Up All Night letölthető kiegészítő csomag

*korlátozott darabszámban



THE SIMS 4
COLLECTOR'S EDITION
18 999 Ft *

- The Sims 4 alapjáték
- Steelseries™ interaktív USB-s Plumbob
- Creator's Guide keménykötéses kézikönyv
- The Sims 4 zenei anyaga
- Life of the Party letölthető kiegészítő csomag
- Up All Night letölthető kiegészítő csomag

*korlátozott darabszámban

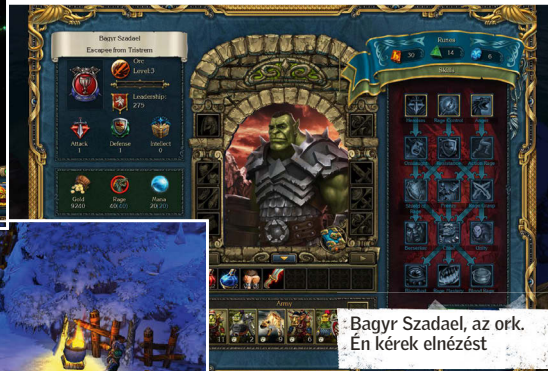
576 kByte

Teszt

» KING'S BOUNTY: DARK SIDE



A való életben diszkó, virtuálisan harctér



Bagyr Szadael, az ork. Én kérek elnézést



Régi idők iskolája

TUJTAD?

... hogy a King's Bounty sorozat létrejötté ugyanannak a játékipari veteránnak, egy bizonyos Jon Van Caneghemnek köszönhető, akitől a Might and Magic és a Heroes of Might and Magic szériák is származnak?

Inkább ne állj át a sötét oldalra

KING'S BOUNTY: DARK SIDE

A Z ÚJ KING'S BOUNTY EPIZÓD-BAN VÉGRE-VALAHÁRA MEGISMERHETJÜK, HOGY MILYEN A SOROZAT FANTÁZIAVILÁGÁBAN ROSSZALKODNI; ELVÉGRE KORÁB-BAN MINDIG A JOFTÚK ELCSÉPALT SZEREPÉBEN TETSZELEGTÜNK.

ENNEK MOST VÉGE. A *Heroes*-sorozat nyomdokaiban járó, körökre osztott stratégia örögi installációjában három karakter képében csatlakozhatunk egy olyan történethez, amelyben a gonoszok összefognak, hogy egyesített erővel legyűrjék az emberek és tündék hadait. Hogy az orkok, a démonok és a vámpírok közül melyik faj rosszcsont képviselőjével fedezzük fel Teana ismeretlen területeit, azt most első ízben ránk bízta a rendszer, így induláskor hősrünk kasztja mellett immáron a fajtát is megválaszthatjuk. Ezt hozzáadva a több mint száz új küldetéshez, a rengeteg helyszínhez és a több tízórányi játékidőhöz, azonnal vásárlásra buzdítanám a lelkes stratégákat, ha nem éreztém volna a játékmenet minden egyes percét dejá vu-nak.

MÁSOLÁS, BEILLESZTÉS

Hiába ugyanis a rengeteg potenciált rejtő alapszituáció, a szinte elronthatatlan, körökre osztott modell, a *King's Bounty: Dark Side* készítői döntő többségében hozott anyagból dolgoztak. Felhozhatnánk mentésül, hogy a hosszúra nyújtott sorozatoknál elkerülhetetlen az önméltóság, viszont mindezt csak akkor vagyunk hajlandók tolerálni, ha nem csap át a folyamat az egyik



INFO

Kiadó
1C Company
Fejlesztő
1C-SoftClub
Platform
PC

Röviden A *Dark Side* a körökre osztott stratégia, a *King's Bounty* franchise újabb tagja, amelyben belekóstolhatunk a fantáziavilág sötét oldalába is.
PEGI 12+

legtöbbit használt Windows-billentyűkombinációba. Sajnos most pontosan erre kárhoztattak minket. Nemcsak hogy a grafikus motor és vele együtt a küllem nem változott 2008 óta (!), de ugyanazok maradtak a dizájnelemek, az effektek, a hangok, a háttérzajok, a harcrendszerek és minden más is. Még mindig nincs multiplayer, PvP vagy coop, és nincsenek átvezető jelenetek sem. Sikerült még a korábbi epizód, a *Warriors of the North* egyik üdítő újítását is kivágni, ennek köszönhetően mostantól hősrünk már nem avatkozhat be közvetlenül a csatába. Csekély vigasz, hogy míg a harc lehetőségétől megfosztották hősrünköt, addig szócsatákban továbbra is az élen jár, elvégre a párbeszédnek kellően szellemesek – ugyanakkor tisztességes szinkronjáték nélkül ez megközelítőleg annyit ér, mint évekig érlelt orleheletnek a szájvíz.

Nem is kellett volna többet tennie a fejlesztőcsapatnak, mint a már jól bejáratott receptet továbbgondolni, és hősrünk fájának megválasztását, valamint az új társrendszert (eltérő követő minden karakternél), illetve hasonló apróságokat leszámítva tüzetesebben odafigyelni arra, hogy pár új egységnek és képességnek értékesebb újdonságokkal is ellássák hűségese felhasználókat. A sorozat nagy kedvelőjeként fáj látni, hogy az 1C Company a legcsekélyebb ráfordítással próbálja meg kiszípolozni azokat a játékosokat, akiket magukkal ragadtak a korábbi epizódok, például a *King's Bounty: The Legend*, amivel a Kauri Interactive 2008-ban, 18 év után visszahozta a franchise-t a köztudatba.

SÖTÉT JÖVŐ

Fontos leszögezünk, hogy a *King's Bounty: Dark Side* nem rossz játék, mivel komótosan ugyan, de képes magába szippantani a csekély vagy semmilyen előismerettel nem rendelkező játékosokat, viszont semmilyen lényeges újdonságot nem tud felmutatni azoknak, akiknek már birtokában van bármelyik korábbi *King's Bounty* epizód. Tulajdonképpen ugyanezt már többször is eladták nekünk, csupán más-más címmel és körítéssel. Valószínűleg ez intő jel arra, hogy pihentetni kellene a szériát, vagy éppen arra, hogy egy kiegészítőnyi tartalmat nem teljes árú játékként illelne kiadni. True Story.

Szada

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8; 2,6 GHz CPU; 1 GB RAM; NVidia GeForce 6600 VGA 128 MB VRAM; 8 GB HDD

- + más perspektíva
- + rengeteg új küldetés
- + fajválasztás
- pófátlan másolás a korábbi részekből
- kiaknázatlan lehetőségek
- teljes árat kérem érte

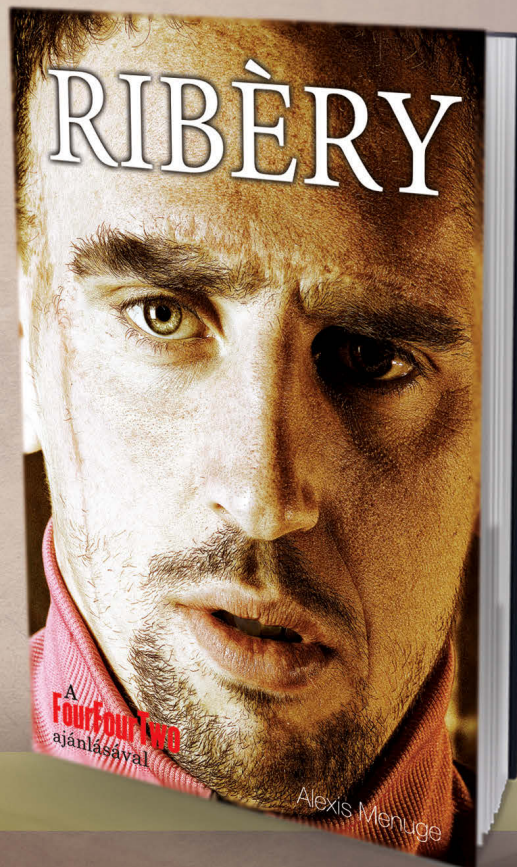
SZADA

Gonosznak lenni mégsem olyan jó.

55

„Már kisgyerekkoromban néhány srác Quasimodónak hívott. El tudják ezt képzelni? Elképesztően rosszul esett. Aztán valahogyan a futballba »öltem« a dühömet. Ha nem lenne olyan az arcom, amilyen, hétköznapi ember lennék. Így viszont erős jellem lettem, hihetetlen akarattal. Büszke vagyok arra, amin és ahogyan keresztülmentem. Nem volt leányálom. Ma már szeretem az arcomat. És az életemet.”

FRANCK RIBÉRY



Előrendelhető: www.lira.hu

FourFourTwo

A futball szellemi csúcsterméke
132 oldal foci minden hónapban
Nemzetközi és hazai sztárok
Exkluzív riportok és interjúk



www.FourFourTwo.hu



Péntek este már csak Winda mester ül a jedi templomban



Szópok itt, miközben a Skyrimban már házám lehetne



Honnan tudhattuk volna, hogy János nem szereti a verseket, és az Ice Bucket Challenge-ben sem óhajt részt venni?

NEM A NEHÉZSÉGEN MŰLIK

A Crown of the Old Iron King nehéz ugyan, nyilván, de nem ettől okoz majd nosztalgikus rohamokat a Souls játékok rajongóinak. A sorozat egyik legvarázslatosabb vonása ugyanis az elképesztő, epikus léptékben felskiccelt díszletekben rejtett, és épp ez az, amit most újra átélhetünk.



Lift nincs, de hát akkor DLC se lenne



GameStar
TESZTÜNKET AZ ALAPJÁTÉKRÓL KERESD A 2014/03-AS GAMESTARBAN

„Mint aki hegyre hág, mind nehezebben kűszva”

DARK SOULS II: CROWN OF THE OLD IRON KING

A ZON KEDVES OLVASÓK KEDVÉÉRT, AKIK CSAK MOST KAPCSOLTAK IDE (PONTOSABBAN NEM OLVASTÁK A DARK SOULS II: LOST CROWNS TRILÓGIA ELSŐ RÉSZÉRŐL SZÓLÓ CIKKÜNKET AZ AUGUSZTUSI GAMESTARBAN), ELMONDANÁNK, HOGY A CROWN OF THE OLD IRON KING A DARK SOULS II MÁSODIK DLC-JE. És persze mindaz,

ami ezzel jár: új helyszín, új szörnyek, új tárgyak... magyarán ebből is, abból is egy kicsi, még több *Dark Souls II*, aminél többre egy rajongó talán nem is vágyhat. Az első elvesztett korona története nem volt rossz, a másodikban ugyanazt kapjuk pepitában – mégis, a *Crown of the Old Iron King* teljesen más élményt ad. Olyannyira elűt az alapjátéktól (vagy épp kiegészíti azt), hogy kimondhatjuk bátran: valami ilyesmit várnánk minden DLC-től. (Mindezek fényében még jobban várjuk a befejező részt, a *Crown of the Ivory Kinget*.)

MAGASSÁGI MÁMOR

Az előző rész klausztrófób hangulatú földalatti araszolását remekül ellenpontoszák azok a jelenetek, amikor immár a világ tetjén, beláthatatlan szakadékok fölött, hófödte csúcsokkal a horizonton (gorgeous view ahead!) haladunk előre. De nemcsak itt jön át a magasság érzete, hanem az egyedi, vertikális pályaszerkesztés révén is, elvégre tornyok között kell navigálnunk. Kimondottan izgalmas, ahogy a



INFO

Kiadó
Namco Bandai
Fejlesztő
FromSoftware
Platform
PC, PS3, Xbox 360
Röviden A *Dark Souls II*-höz érkező *The Lost Crowns* trilógia második részét új helyszínekkel, új szörnyekkel, új fegyverekkel és új mágiákkal.
PEGI 16+

FromSoftware kísérletezik a klasszikus, lineáris pályaszerkesztés meghaladásával: az előző részben a kapcsolók által folyamatosan fel-le mozgatott pályaelemekkel bűvészkedtek, itt pedig az egymásra épülő „emeletek” kölcsönhatásaival, fel-le bejárásával.

MONEYBAG (NOT) REQUIRED AHEAD

A FromSoftware ezúttal is megtartotta azt a nagyvonalú húzását, hogy a DLC területeit mindenki számára játszhatóvá tette: akik megvásárolják, azok beidézhetik azokat, akiknek nincs meg – ismét van ugyanis egy „lobbi” rész, ezúttal Iron Keep utolsó táborfüze mögött, és aki oda leteszi a jelét (egészen pontosan a zárt kapu előtti helységben), az a kapun túl jelenik meg. Ezúttal is akad néhány izgalmas mechanizmussal felruházott tárgy, mint például a Bewitched Alonne Sword névre hallgató katana, amely kinézetre inkább nagamaki (látványosan hosszú nyelű szamurájkard), és bár katanaként tartják számon, fura lándzsa-kétkezes kard hibridnek is felfogható. De nem is ettől igazán érdekes, hanem attól, hogy ha két kézbe fogjuk, akkor a hártás gombjával saját életerőnk rovására kap egy nagyjából fél perces sebzésbuffot. Azért ez menő, nem? És persze tökéletesen illik a *Dark Souls* hangulathoz.

KIHÍVÁS KELL? NEM HALLOM, KIHÍVÁS KELL??

De nem is ez a lényeg, hanem sokkal inkább az, hogy a *Crown of the Old Iron King*be még azoknak is érdemes belekukkantaniuk,

akik imádták a *Dark Souls* első részét, míg a folytatást már kevésbé (hallod, Flatline?), mert épp az a sokak által hiányolt hangulat jön vissza – főleg a bosszarok során. És ha már itt tartunk, még egy fontos apróság: a két utolsó boss *Souls*-történelmi szinten is rekord kihívást jelent. Már teljesen magam alatt voltam, de szerencsére utólag kiderült, hogy nem csak én szenvedtem órákon át, mire sikerült győzedelmeskednem. (Persze aki elsőre leveri, nyugodtan megírhatja nekem e-mailben, hogy „NOOB!!”). De sajnos nem csak a bosszarok olyanok, hogy egy vagyonba fog kerülni, míg kibeszélteti velünk a traumát a pszichiáterünk, hanem az előző DLC gankelős triójához vezető útnál is undorítóbb felvezetést sikerült felépíteni egy visszatérő, régi kedves ismerőshöz, Smelter Demonhoz. Az alap mobok nem vésszesek, de van néhány hely, ahol az ember tényleg tépi a haját. De hát... „Az élet nem habostorta, Pelikán.” – mondaná híres névrokonom.

mazur

- gyönyörűen felépített helyszínek
- tűgyesen adagolt új mechanizmusok
- iszonyú nehéz
- illetve hát... tényleg iszonyú nehéz

MAZUR
Jöhet a *Crown of the Ivory King!*

88

12
www.pegi.info

Nintendo

SUPER SMASH BROS.

for NINTENDO 3DS



EXKLUZÍV
TARTALOM:

Egyedi módok és arénák
kizárólag a Nintendo 3DS-en!

LEGENDÁS CSATA!



Harcolj a kedvenc karakteredkért
vagy a saját Mii-ddel!



Alakítsd kedvedre
a harcosod képességeit



www.nintendo.hu

CONQUEST
entertainment

NINTENDO 2DS

NINTENDO 3DS XL

© 2014 Nintendo. Original Game © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Polemon / Creatures Inc. / Polemon / Creatures Inc. / INTELLECTUAL SYSTEMS / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAI NAMCO Games Inc. Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2014 Nintendo.



Álly át a sötét klánba STAR WARS: COMMANDER

INFO Kiadó LucasArts Fejlesztő Disney Mobile Platformok iOS Röviden Konzolokon hiába várunk egy új Star Wars játékra, mobilon viszont gombamód szaporodnak, és többnyire ingyenesek. iTunes Rating: 9+

EMLÉKEZTEK MÉG A STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDSTRA? A már több mint tízéves játék tulajdonképpen egy *Csillagok Háborúja* köntösbe öltöztetett *Age of Empires II* volt. Vagy ha ez így túl erős megállapítás lenne, akkor maradjunk annyiban, hogy mindkettő ugyanarra a Genie motorra épült, ezért sok párhuzamot lehetett vonni köztük, de emiatt egyik sem veszített értékéből, sőt. Ezt érzem most a *Star Wars: Commander*rel kapcsolatban is: ez tulajdonképpen a *Clash of Clans*, csak mindent megváltoztattak, hogy illeszkedjen a Star Wars univerzumához. Miközben továbbra is türelmetlenül várjuk, hogy az Electronic Arts mihez kezd a Disney által ráruházott *Star Wars* játékliscecikkel, különböző független stúdiók termelik a free-to-play és egyszerűbb mobilos címeiket. A *Commander* kivételesen belső fejlesztés, ami a fent említettek tükrében egy kicsit meglepő, de azért mégsem nevezném klónnak, az olyan nem szép. Hívjuk inkább egy jó ötlet továbbvitelének.

Az elején megismerkedünk új hajlékunkkal a Tatooine-on, amit szépen építgetünk, követve a tutorial utasításait, majd nem sokkal később Jabba hadserege porig rombolja. Ahhoz, hogy újraépíthessük, kénytelenek leszünk elkötelezni magunkat a

világos vagy sötét oldal mellett. Míg előbbi választva hősök segítenek nekünk a harcok során (például Han Solo), utóbbi döntéssel erős egységeket kapunk. Valójában nincs sok különbség. Hogy ne fulladjon unalomba az egész, kapunk egy marék küldetést, amelyek során építkezni, védekezni és támadni kell, de mire belemelünk, jön az a szörnyeteg, az a borzalmas, félelmetes rém: a fizetőküldetés. Annak, aki nem akar perkálni, marad a várakozás, aki pedig hajlandó, hamar elherdálhatja havi fizetését. Ettől függetlenül a *Star Wars: Commander* már csak a licenc megfelelő felhasználásával is el tudja adni magát, és aki amúgy is keveset játszik mobilon, annak nem okoz gondot, hogy várni kell.

Paca

- + választhatunk oldalt
- + küldetésekre kell menni
- + a grafika meglepően jó
- mire belemelünk, pénzt kér
- nagyon hasonlít a Clash of Clansra

PACA
Minden, amit már láttunk, csak Star Wars köntösben.

71



Rapture már nem olyan szép BIOSHOCK

INFO Kiadó 2K Games Fejlesztő 2K Games Platformok iOS Röviden Az idén már hét éves első BioShock mobilos változatából sajnos pont az hiányzik, ami miatt szerettük az eredetit. iTunes Rating 17+

KEVÉS JÁTÉK NYÚJTOTTA AZT AZ ÉLMÉNYT, AMIT A 2007-BEN MEGJELENT

ELSŐ BIOSHOCK, AMIKOR ELŐSZÖR MERÜLTÜNK LE A

BATISZFÉRAVAL A VÍZ ALATTI

VÁROSBA. Andrew Ryan üdvözölt minket, gyönyörködhettünk a fényekben, a különleges épületekben, és még nem tudtuk, Rapture milyen veszélyeket rejt. Leginkább az atmoszféra vonzotta és tartotta meg hosszú órákon át a játékosokat – még ha mai szemmel a grafika már a konzolos és PC-s változatok esetében sem mondható szépnek. Várható volt, hogy az iPhone-ra és iPadre portolásnak bizonyos mértékben a látvány is áldozatul esik, ám míg az XCOM: Enemy Unknown esetében ez nem volt annyira kiugró, ennél a játéknál sokat visszavesz az élményből. Csökkent a látótávolság, és a neonfényeket is lekapcsolták. Ugyanakkor nem ez a legnagyobb gond.

Mielőtt folytatnám a kesergést, dolgozzuk fel együtt a tényeket, hogy a *BioShock*ot most már bárhova magunkkal vihetjük. Bizony, egy teljes, több mint tíz óra játékideőt kínáló, főleg a hardcore játékosokat célzó címet mobilkészülékeken is futtathatunk. Ez azért nem rossz. A textúrák kevésbé kidolgozottak, az ellenfél mozgása sem olyan sima, de a sztori, a játékelemek, a hangok megmaradtak – csak a varázs nincs már jelen, amely a világ

egyik legjobb játékvá tette. És mint mondtam, ez nemcsak a látvány miatt van így. Bizonyára kitaláltátok: a másik dolog, amivel nagyon nehéz kibékülni, az irányítás. Sok ellenségnél már a lövöldözés és a plazmidok használata is nagyon nehézkes, hát még, ha váltani kell bármelyiket. Persze, aki komolyan gondolja, az beszerezhet egy MiFi-kontrollert.

Aki még egyáltalán nem kóstolt bele a *BioShock*ba, lehetőleg ne iOS-en kezdje: a játék ára viszonylag magas, 13,99 eurót kell érte fizetni, miközben a többi, minden tekintetben jobb változatot már ennél olcsóbban is megkaphatjuk. Örülünk, hogy a portolást meg lehetett oldani, de még mindig olyan, mintha csak azt akarták volna bizonyítani, hogy működik, bármilyen áldozatot is kell hozni érte.

Paca

- + ez még mindig az a játék
- + a tartalmából nem vágunk
- + a sztorit így is lehet szeretni
- túl drága
- az irányítás nehézkes
- nagyon nem szép

PACA
Tudjuk, hogy illet lehet. Most már azt akarjuk látni, hogy lehet jobban is.

65

 **THONET & VANDER**[®]
state.of.the.art.sound[®]



HOCH BT™

**SAME ELEGANCE,
TOMORROW'S TECHNOLOGY**

70 RMS.
Bluetooth v2.1
Volume, treble and bass control.
Dual RCA.
HDAA® wood.
Hammer bass™.
Drone fx™.

Find our products at

 **extreme**
digital

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYŰJTŐI KIADÁSOK

WoW: Warlords of Draenor
- Collector's Edition



Platform PC
2014. NOVEMBER 13. Ár 18 999 Ft

GameStar
N/A

A Blizzard új kiegészítővel dobja fel a megfáradt azerothi kalandorok mindennapjait. Egy időutazós sztori közepébe csöppenünk, minek köszönhetően beutazhatjuk Draenor bolygóját még mielőtt az széthullott volna. A múlt dicsőségét idéző csomag, amely egy gyönyörűen kimunkált dobozban érkezik, természetesen gyűjtői változatban is elérhető lesz. A borítás alatt a játék telepítőlemeze, zenei album, művészeti album, az így készült DVD (és Blu-ray), illetve egy Blackhand artworkkal díszített gégepad rejlik.

Call of Duty: Advanced Warfare
- Atlas Pro Edition



Platform PC/PS3/PS4/X360/XONE
2014. NOVEMBER 4. Ár 49 990 Ft

GameStar
N/A

A Call of Duty széria most lesz csak igazán nextgen! Egy jövőbeli történettel térnek vissza a háborús lövöldék koronázatlan királyának fejlesztői, hogy új motorral, rengeteg új fegyverrel és izgalmas, új történettel dobják fel a sorozatot. A gyűjtői kiadás is rengeteg extrával szerelik fel. Kezdesnek megkapjuk a játék fémdobozos kiadását, egy Welcome to Atlas kézikönyvet (tele infókkal a játék világáról), az Atlas névjegykártyát és egy zenei albumot. Ezek mellé jár a Season Pass és rengeteg játékbeli plusz tartalom.

Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes
- Collector's Edition



Platform PC/PS3/PS4/X360/XONE
2014. Szeptember 18. Ár 39 990 Ft

GameStar
N/A

A Disney komolyan gondolta, amikor azt tűzte ki céljává, hogy mindnyájunk kedvenc hőseit egy játékba pakolja. A Disney Infinity új részével kedvenc Marvel-hőseink is játszhatóvá válhatnak, ha rendelkezünk a szükséges figurákkal. Az alapfelszerelés három hőst tartalmaz, de a gyűjtői ennél jóval bőségesebb tartalmat kapott. Kapunk egy Frost Beast állványt figuráinknak, hat hőst (Iron Man, Thor, Black Widow, Hulk, Hawkeye és Captain America), két Marvel Super Heroes Toy Box lemezt, egy Avengers készletdarabkát, egy webkártyát és egy posztert.

ELŐRENDELŐI AKCIÓK

FIFA 15
2014. Szeptember 26.



Az EA idén is igyekszik a lehető legjobb fociélményt elhozni a sport rajongóknak. Az új konzolok erejét kihasználva olyan újdonságokkal készülnek a fejlesztők, melyeknek köszönhetően a FIFA 15 lesz a sorozat legjobb darabja. A rajongói tömegek már előrendelhetik

a nemsokára érkező programot. Ha ti is így tesztek, extra letölthető tartalmakat kaptok, ilyenek: az Adidas All-Star csapat, extra mezek, fergeteges gólörömlők és cipők. Jobbak nem lesztek a pályán ezekkel, de kiűntök majd a játékosok tömegéből.

FORZA HORIZON 2
2014. Szeptember 30.



Idén is részt vehettek a Franciaország és Olaszország határvidékén zajló Horizon fesztiválon, és ezúttal tényleges szabadságot kaptok. Ha akartok, versenyezhetek barátaitokkal online, és autóklubokat is alakíthattok. Ha a közösségi versenyés nem a ti pályátok, offline is küzdhetek a feloldható járgányokért. Akik előrendelik a játékot, egy szörnyeteggel többet kapnak: a 2011-es Lamborghini Gallardo LP570-4 Superleggera már megjelenésével is tiszteletet parancsol.

BUDGET MEGJELENÉSEK



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS
3999 Ft

Addig míg várjuk a GTA V PC-s eljövését, miért ne vehetnénk elő a klasszikusokat? A San Andreas története még ma is az egyik legjobb a Rockstar meséi közül.



DTM EXPERIENCE
3490 Ft

A versenyjátékok szerelmesei most kedvező áron ugorhatnak a volán mögé. A DTM élethű versenyélményt nyújt 22 hivatalos járgánnyal, kilenc versenypályán.



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
6990 Ft

Az eredeti ár töredékéért szerezhetitek be az assasin testvériség legutóbbi meséjét. Ezúttal fémdobozt és ajándék posztert is kaphattok a játék mellé.

PC



THE SIMS 4
GS 2014. SZEPTEMBER - 70%
11 999 FT
 Visszatért mindannyiunk kedvenc babaháza. Érzelmektől túlsorduló simjeink alig várják, hogy megrikassuk és megnevettessük őket, mielőtt még becsöngetne a kaszás.



RISEN 3: TITAN LORDS
GS 2014. AUGUSZTUS - N/A
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 hantelni, 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 untatók 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.

XBOX



DESTINY
GS 2014. SZEPTEMBER - N/A%
13 999 FT
 A Halo készítőinek új világába utazhatunk el, ahol társaink oldalán kalandozhatunk, felfedezhetjük az univerzum titkait, és megvédhetjük otthonunkat.



FIFA 15
GS 2014. SZEPTEMBER - 88%
11 999 FT
 Ismét vár a gyepezés az EA új focijátékban. A FIFA 15 új játéktechnikai megoldásokkal és csodálatos látvánnyal igyekszik kielégíteni a műfaj rajongóit.



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 lenyűgözze az autók szerelmeseit. Új aszfaltcsíkok, rengeteg négykerékű, sebességmámor.



MURDERED: SOUL SUSPECT
GS 2014. JÚNIUS - 70%
13 999 FT
 Főszereplőnk éjszakaija 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 jövővíz 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.

PLAYSTATION



DIABLO III: ULTIMATE EVIL EDITION
GS 2014. SZEPTEMBER - 91%
8990 FT
 A konzolosok is megküzdenek végre a halál angyalával. Malthael minden élő ellen háborút hirdetett, és a te dolgod lesz megállítani.



THE LAST OF US REMASTERED
GS 2014. AUGUSZTUS - 98%
14 999 FT
 Talán még nem volt játék, ami ennyi „év játék” elismerést kapott volna – és a felejthetetlen Last of Us most megszerpítve tér vissza diadalmasan PlayStation 4-en.



MOTOGP 14
GS 2014. JÚLIUS - 75%
10 500 FT
 A motorok rajongói most minden eddiginél realizitkusabb 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 dobta fel az MMORPG-t, melyet most már konzolon 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 uralnak. A kómából felébredt B.J. Blazkowiczra hárul 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 Rowe-t irányítva oldhatunk meg több száz küldetést szupererőink 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.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

FIFA 15

szeptember 26.

Middle-earth: Shadow of Mordor

október 2.

Forza Horizon 2

szeptember 30.

Alien: Isolation

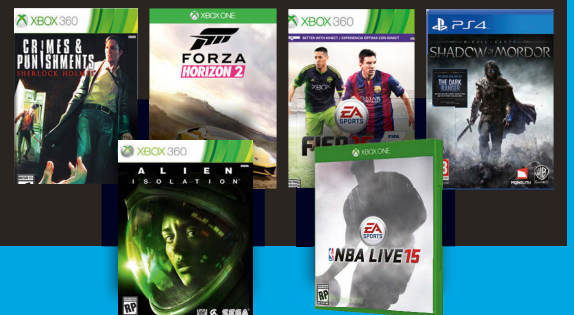
október 7.

Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

szeptember 30.

NBA Live 15

október 7.



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

HARDVER



Szeptember 30-án jöhet a Windows 9 Visszatér a Start menü

Megbízhatónak mondott források szerint a Windows 9 hamarabb mutatkozik be, mint azt korábban gondoltuk. A Microsoft állítólag egy különleges sajtótájékoztató alkalmával mutatja be az új operációs rendszert, szeptember 30-án. A rendszert egyelőre Windows Threshold kódnéven emlegetik, de minden bizonnyal a már megszokott számozásos elnevezést folytatják; majd kiderül. A közlő bemutatónak mostanában több jele is volt, ráadásul, ha minden jól megy, szeptember végén vagy október elején befuthat az OS nyilvános, mindenki számára elérhető előzetese is. A Windows 9 elsősorban azok tesztesétét igyekszik elnyerni, akik a Windows XP-t és a Windows 7-et szerették igazán. A rendszerben az újdon-

ságok között lesz a Start menü, külön ablakokat kapnak a metrók appok, illetve megjelennek a virtuális asztalok is – a sokszor kritizált, nem egérhez tervezett charms bart viszont állítólag számúzik. A hó végén elméletileg minden nagy újítás kiderül, nem sokkal később pedig elérhetővé teszik az első bétát is. A végleges verzió 2015 áprilisára várható.

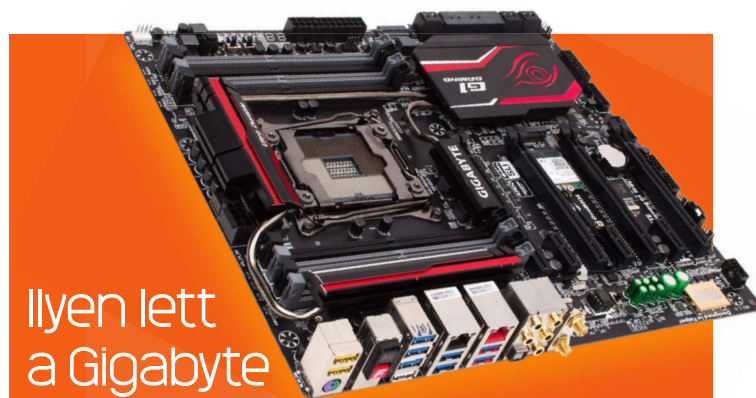


Új alaplap és CPU kell hozzá

Jönnek a DDR4-es RAM-OK

Augusztus végén több gyártó is bemutatott első DDR4-es memóriáját, az egyik érdekes alternatíva pedig a G.Skill RipJaws 4 volt. A gyártó a DDR4-es RAM-ok esetében is megmaradt a szokásos élénk színeknél, ugyanakkor a hűtőbordát némileg áttervezte az elődökhöz képest. A RipJaws 4 elsőként négycsatornás kitekben lesz megvehető, 4x4 és 4x8 gigabájtos csomagokban. A memóriák elérhetősége természetesen igazodik az Intel új, Haswell-E asztali csúcsprocesszoraihoz, és az X99-es alaplapokhoz, amelyek ezeket ké-

pések kiszolgálják. A G.Skill memóriák órajele 2133 MHz-től indul, és egészen 3000 MHz-ig válogathatunk a modellek között. A beállításokat az XMP 2.0-s profiloknak hála egyszerűen, UEFI-s környezetben tudjuk módosítani. A legolcsóbb kit nagyjából 94 000 forintba kerül, ami nem kevés. Vélhetően egy darabig nem lesz nagy sláger a DDR4, hiszen az önmagában sem átlagos vételárát ki kell pótolni egy új alaplappal és egy Haswell-E HEDT CPU-val is, ha valaki a lehető legerősebb gamer PC-t szeretné összerakni.



Ilyen lett a Gigabyte legjobb alaplapja

Bemutatkozott az X99 Gaming G1

A Gigabyte már augusztus közepén megvillantotta új csúcskategóriás alaplapját, amit X99 Gaming G1 néven kell majd keresni a boltokban. Értelemszerűen ez már az X99-es lapkakészletre épül, a CPU-k közül pedig a Haswell-E szériát (Core i7-5960X, Core i7-5930K, Core i7-5820K) szolgálja ki. Az Intel új processzorai a csúcsot képviselik asztali fronton. Az alaplap LGA 2011-3-as foglalatot kapott, emellett pedig nyolc DDR4-es memóriahelyet találunk rajta, melyek 64 GB DDR4-es RAM-ot is be-

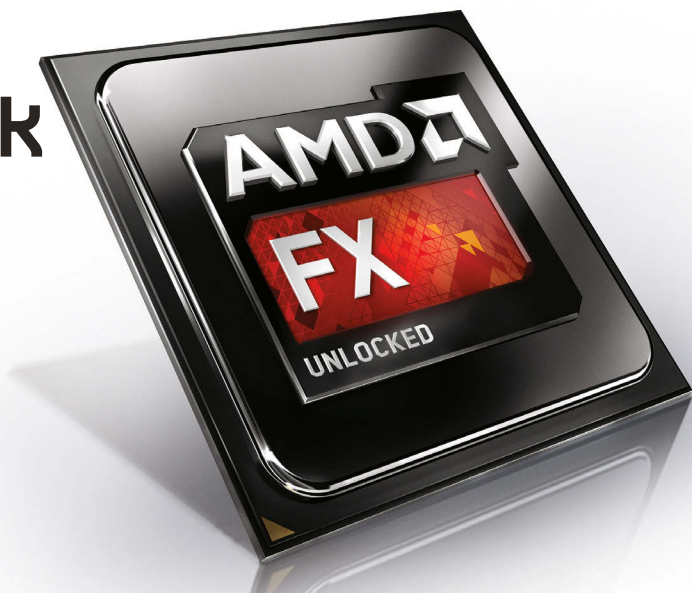
fogadnak, négycsatornás módban. 6 Gbps-os SATA-portból tíz darab van, ugyanakkor találni SATA Express és M.2 csatlófelületeket is, az újabb szabványok jegyében. A Qualcomm Killer E2200-nak hála nem hiányzik gigabites Ethernet, továbbá 802.11ac-s WLAN, Bluetooth 4.0, Sound Core3D audio és USB 3.0 port sem. A négy darab PCI Express 3.0 x16 slotnak köszönhetően a négyutas SLI és a CrossFire is megoldható lesz, ha valaki igazán erős gépet szeretne építeni.

Új processzorok az AMD-től

Két új FX CPU érkezik

Ugyan az AMD kihasználhatná az Intel hatalmas kérését a Broadwell platformmal, de egy ideje messze nem az a rivális gyártó célja, hogy egykori vetélytársával harcoljon. Bár mostanában nem sok új processzorra számíthatunk tőlük, apróbb frissítések azért akadnak. Ezúttal pedig nem is APU-król van szó, hanem teljesítményre optimalizált AM3+ foglalátú CPU-król. A két új processzor az FX-8370 és az FX-8370E. Az első a 180 dolláros FX-8350-et hivatott lecserélni, míg a második ugyanez energia-takarékos kiadásban. A lapkák óra-

jele 4,1 GHz-en alakul, TurboCore frekvencia mellett ellenben már 4,3 GHz-es értékre számíthatunk. A két CPU fogyasztása 125 és 95 watt lesz, de az energiatakarékos modell felárral jön, ugyanis az alacsonyabb fogyasztás mellé nem csökkentik órajelét. Mindkét új CPU nyolcmagos, és a 32 nm-es Vishera lapkára épít. A négy Piledriver-modul egyenként 2 MB L2 cache-sel bír, összesen pedig 8 MB L3-as cache-sel. A processzorok minden AM3+ foglalátú alaplapt támogatnak, persze csak BIOS-frissítés mellett.



Tízmillió PlayStation 4

Továbbra is élen a Sony konzolja

A 2014-es gamescom rendezvényen jelentette be a Sony, hogy a PlayStation 4 tavaly novemberi startja óta immár több mint 10 millió darabot tudott eladni a konzolból. Ez a szám ráadásul a végfelhasználóknak értékesített mennyiséget jelöli, nem azt, amit a kereskedőkhöz kiszállítottak. Utoljára még áprilisban közölték effajta eladási számokat: akkor a PS4 hétmillión állt, ebből pedig jól látszik, hogy a konzolt azóta is töretlen lelkesedés és kereslet fogadja a piacon. Eredményével a PlayStation 3 sikereit is messze túlszárnyalták: a 2006 novembe-

rében megjelent PS3-ból mindössze a tervezett hatmillió felét tudták eladni 2007 márciusára. A tízmillió határt a PS3 csak 2007 végén érte el, azt is árkedvezmény segítségével, az Xbox 360-nak ez 2005 novemberétől telt két évbe. A PS4 mindezt három hónappal az egy éves időtartam előtt elérte, a Microsoft viszont nem közölt konkrét eladási adatokat az Xbox One-ról. A legutóbbi információ az, hogy januárban hárommilliót vittek haza belőle, illetve áprilisra ötmilliót szállítottak le a kereskedőknek.



Jön a fehér Xbox One

Felpörgetné a Microsoft az eladásokat

Hiába telnek a hónapok, úgy tűnik, a Microsoftnak kisebb csodát kell tennie, amennyiben piacvezetővé akarja varázsolni az Xbox One-t, és legyőzni eladásokban a PlayStation 4-et. A cél érdekében két különleges kiadást dobnak piacra a konzolból, külön játékokkal. A korábbi, 100 dolláros árkedvezmény és a Kinect elhagyása állítólag megduplázták a keresletet Amerikában, de ez még kevés volt. Az egyik új kiadás a fehérre festett Xbox One lesz, vezeték nélküli kontrollerral, játékon belüli extratárgyakkal és további megle-

petésekkel. Ezek közül az egyik a Sunset Overdrive teljes verziója. A fehér konzol azért is számít különlegesnek, mert eddig kizárólag a Microsoft dolgozói kaphattak ilyen, október 28-tól viszont 399 dollárért cserébe már bárki hazavihet egyet, kicsit többért pedig egy speciális külsejű Xbox One-t. Ehhez ajándékba jár majd a *Call of Duty: Advanced Warfare*, illetve extraként a belső tárhely méretét 500 gigabájtról 1 terabájtúra növeleik. A csomag 499 dollárba kerül majd, és november 3-tól lesz elérhető, ugyancsak Kinect nélkül.





ÍGY ÉRTÉKELTÜNK

Az értékelési szempontrendszer felállítására ezúttal nem volt kifejezetten összetett feladat. Mivel árérzékeny szegmensről beszélünk, egyik legfontosabb szempontunk az ár-érték arány volt. Tisztában vannak azzal a gyártók is, hogy ez nem az a kategória, ahol pusztán a márkanév miatt hajlandók lennének a vásárlók többet fizetni. Fontos szempont volt még a kényelem, azaz az ergonomikus kialakítás: mennyire minőségi a beépített billentyűzet és a tapipad, mekkora tömeget kell a vállunkon cipelni. Természetesen a gép teljesítménye és ezáltal a felhasználói élmény is fontos szempont volt, bár szerencsére e tekintetben nem tapasztaltunk kiemelkedő különbségeket. Figyeltük az általános használat, az internetezés, filmzés görbülékenységét. Az anyagminőséget, az összeszerelés minőségét és a dizájnt egy kalap alá vetjük; bár itt persze kiemelkedő szerepet játszhat az egyéni ízlés is, vannak olyan objektív szempontok, amelyeket egy teszt során muszáj figyelembe venni – például az anyagminőséget. Az extra szolgáltatásokat ezúttal nem súlyoztuk túl, már csak azért sem, mert elenyésző különbségek mutatkoztak e tekintetben az egyes típusok között.

Notebookok 150 ezer forintért

MEGFIZETHETŐ LAPTOPOK

NINCS EGYSZERŰ DOLGA ANNAK, AKI MOST AKAR NOTEBOOKOT VÁSÁROLNI, HISEN A BELÉPŐKATEGÓRIÁBAN RENGETEG MODELL VERSENYZ EGYMÁSSAL. Olyat szeretnénk, ami tartós, legalább három-négy évig hű társunk lesz, de kívánságlistákon biztosan előkelő helyen szerepel az egyszerű hordozhatóság is, illetve az igényes kinézet, és persze a klaviatúra kialakítása sem mellékes szempont, sőt az se baj, ha játékra is alkalmas. Átfésültük a piacot a fenti óhajok figyelembevételével, és megvizsgáltuk a neves gyártók 150 ezer forintnál olcsóbb notebookjait, hogy kiválasszuk azokat a modelleket, amelyekkel érdemes elindulni a középiskolába, egyetemre vagy munkahelyre. Fontos leszögeznünk, hogy kisméretű, pehelykönnyű, mégis erőteljes notesz után hiába is vágyako-

zunk, ha csupán 150 ezer forint lapul a zsebünkben, ebben az árkategóriában ugyanis a 15,6 hüvelykes kijelzőméret a legáltalánosabb. Aktuális tesztalanyaink közül is majd mindegyik – az Acer modelljének kivételével – ebből a méretkategóriából került ki. Bár a mindennapi mobilitáshoz ennél néhány hüvelykkel kisebb méret lenne az ideális, a kisebb kijelzővel rendelkező, munkára csak korlátozottan alkalmas netbookok korszaka néhány évvel ezelőtt leáldozott. Ha valaki csak tartalomfogyasztásra vágyik, akkor jobban jár egy táblagéppel, esetleg hibriddel; vagy pedig kénytelen jóval többet áldozni egy 12-13 hüvelykes ultrabookra, amilyen például a MacBook Air vagy a Dell XPS 13. Még szerencse, hogy ma már a 15,6 hüvelykes gépek tömege is mindössze 2-2,5 kg között van, így senkinek sem nem kell attól tartania, hogy a tanév végére súlyemelőket megszégye-

nítő csuklyás izmok nőnek a vállára a cipekedés miatt.

TELJESÍTMÉNY

Elmúltak már azok az idők, amikor 150 ezer forint körüli összegért kompromisszumot kellett kötnünk a teljesítmény terén akkor is, ha csak munkára, internetezésre, néha pedig multimédiás tartalmak fogyasztására használtuk a notebookot. Ma már minden, ebbe az árkategóriába tartozó gép könnyedén lejátszza a full HD filmeket, görbülékenyen lehet velük egyszerre akár több alkalmazást futtatni, és még a Photoshoppal is elboldogulnak. Játékra persze csak korlátozottan alkalmasak, nem is erre valók (lásd keretes írásunkat): a gamereknek szánt notebookok jellemzően kétszer-háromszor többet kerülnek, és általában még így sem hozzák egy izmos asztali gép teljesítményét. Ami a következő idő-

szak trendjét illeti, sajnos ahhoz még el kell telnie egy-két évnek, hogy az SSD meghajtóval felszerelt változatok megjelenjenek a belépőkategóriában is, ami újabb minőségi ugrást jelent majd a felhasználói élményben. Ettől függetlenül lehetünk proaktívak, mivel tesztalanyaink esetében az optikai meghajtó helyére beszerelhetünk egy (néhány tízezer forintért vásárolt) SSD-t saját kezűleg, így gyors, még éveik jól használható géphez jutunk.

OPERÁCIÓS RENDSZER

A noteszgépek többsége Linuxszal érkezett, csupán egyetlen Windows 8-as változat akadt. Ez nem feltétlenül gond, ma már a mélyebb informatikai ismeretekkel nem rendelkező felhasználók is könnyedén elboldogulhatnak a nyílt forráskódú szoftverekkel a mindennapok során, és így egy filért sem kell fizetniük a szoftverekért



HP ProBook 455 G1



ASUS X550 LNV

(vagy csak minimális összeget). Ha valaki eddig csak Windowst használt, akkor is könnyedén elboldogulhat a Linuxszal néhány órás ismerkedés után, mivel a disztribúciók felhasználói felülete általában hasonló elemekből épül fel. Szánjuk egy kevés időt a nyílt rendszer megismerésére, hátha pont olyan jól kijövünk vele, mint a Microsoft jó öreg platformjával. Ha néhanapján játszani is szeretnénk majd a gépen, akkor mindenképpen vegyük figyelembe azt is, hogy ezt Linuxon leginkább csak különféle emulátorok segítségével tudjuk megoldani, amelyek gyakran nem működnek gördülékenyen – ebben még mindig a Windows a nyerő.

A LEGDRÁGÁBB SZEREPLŐ: HP PROBOOK 455 G1

Kicsit masszívabbnak tűnt az HP notebookja a többi géphez képest, bár ez leginkább csak a vastagságából adódott. Tömege átlagos volt, 2,3 kilogrammot nyomott a mérlegben, amivel nem lóg ki a sorból. Egy minőségi táskát is adnak hozzá ajándékba, ez nagyon kedves a HP-től.

A kijelző gumírozott borításának tapintása kellemes, nem piszkálódik könnyen, ugyanakkor a a billentyűzet körüli kopogós műanyag nem volt a kedvencünk. Többi 15,6 hüvelykes társához hasonlóan klaviatúráján megtalálható a külön numerikus rész. Tapipadja jól működik, kényelmesen használható két különálló gombja is. A csatlakozók közül hiányoljuk az USB 3.0-t, a jó öreg 2.0-s változattól viszont négy darabot is találunk, oldalanként kettőt. Ezek sajnos meglehetősen közel helyezkednek el egymáshoz, így ha valamelyik külső eszközünknek vastkosabb csatlakozója van, könnyen lehet, hogy a másik portot már nem tudjuk használni. A HP gépe volt az egyetlen, amelyik előre telepített Windows 8-cal érkezett, így a testreszabáson kívül semmi dolgunk nem volt első indításkor.

Teljesítményével összességében elégedettek voltunk, bár a tesztprogramok alapján ez volt az egyik leggyengébb versenyző. A mindennapos

MINDEN, EBBE A KATEGÓRIÁBA TARTOZÓ GÉP KÖNNYEDÉN LEJÁTSSZA A FULL HD FILMEKET, GÖRDÜLÉKENYEN LEHET VELÜK EGYSZERRE AKÁR TÖBB ALKALMAZÁST FUTTATNI

használat során ritkán lesz olyan igénybevételnek kitéve, mint egy-egy szintetikus teszt alkalmával, azt mindenesetre jó tudni, hogy ha játékokat is szeretnénk rajta futtatni, nem ő lesz a legjobb választás. A négymagos AMD A4-4300M mellett egy AMD Radeon HD 7420G felel a grafikáért, ami nem mai darab; de még egyszer hangsúlyozzuk, munka és internetezés közben nem éreztük hátulütőit. A beépített 500 GB-os Seagate merevlemez csendben tette a dolgát, mint ahogy a hűtőrendszer hangja sem volt különösebben zavaró.

MINDEN A HELYÉN VAN BENNE: ASUS X550 LNV

Tesztalanyaink közül talán az Asus gépe volt a legszebb; a fémhatású borítás kívül és belül nagyon jól áll neki, egyaránt kellemes ránézni és megfogni. Sajnos billentyűzete már kevésbé meggyőző: habár a gép mérete megegyezik 15,6 hüvelykes társáival, mégis valahogy zsúfoltabbnak tűnik, könnyebb gépelés közben melléütni, mint a többi modellen, viszont legalább kényelmes a használata. A tapipad ugyan alapvetően jó, de a kattanás hangja nagyon olcsóműanyaghatást kelt.

A beépített 2500 mAh-s, 37 Wh teljesítményű akkumulátor nem túl vastkos darab, de a rendszer fogyasztását sikeresen optimalizálták, üzemideje nem marad el számottevően a többiekétől. Az 1366×768 pixeles felbontású kijelző színei szépek, betekintési szögei is jók, ráadásul matt felületének köszönhetően szinte alig tükröződik, így szabad téren is nyugodtan használhatjuk. Fontos még megemlíteni, hogy a gép bal oldalán két darab USB 3.0 is helyet kapott a HDMI- és a VGA-csatlakozó mellett, így nem kell attól tartanunk, hogy külső meghajtóknál vánszorog-

ni fognak az adatok a gépre. Ami a teljesítményt illeti, kimondottan gyors az Intel Core i3-4010U és a 2 GB dedikált memóriával rendelkező GeForce GT 840M – ez utóbbi volt a legerősebb grafikus kártya a mezőnyben. Beépített 4 GB memóriájával és méretes, 1 TB-os merevlemezével körképünk egyik legjobban felszerelt darabja volt, bár azt is hozzá kell tennünk, hogy éppen csak becsusszant a megszabott 150 ezer forintos limitbe. Az X550-nek egyébként létezik több különböző specifikációjú változata, így akinek megtetszik, de erősebb processzort vagy grafikus kártyát szeretne, annak érdemes körülnéznie az Asus háza táján, bőven van választék.

ÉRINTŐKÉPERNYŐVEL IS: DELL INSPIRON 3542

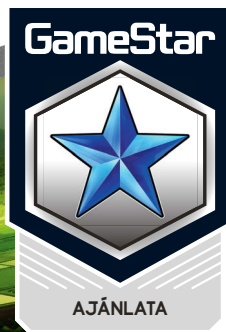
Lekerekített, de masszív kialakításával talán a Dell gépe üt el a legjobban a többi versenyzőtől, de azért tőle sem kell semmi extrémét várni. Első ránézésre nem a belépőkategóriába sorolandónak tűnik, inkább egy drágább típusnak, a kissé szemfényvesztő lakko-

zott felületek azonban sajnos nagyon hamar karcolódnak. A billentyűzet mérete és minősége alapvetően rendben van; bár az Enter gomb kissé vékony, idővel meg lehet szokni. A touchpad azonban hosszú távon is zavaró lehet: mivel nem választották le a gombokat, nem túl jó a nyomáspontja, így a multitouch-műveletek során akadnak gondjai.

A TN+film paneles, 1366×768 pixel felbontású kijelző matt felülettel érkezett, amit kifejezetten kedveltünk, elvégre valószínűleg többet használunk egy gépet nappali fénynél, mint sötétben, amikor nem kedvelünk semmiféle tükröződést. Mástkülönbben hozza a kategóriától elvárható szintet, és bár vertikális betekintési szögei elég gyengék, ez nem óriási probléma. Itt fontos azonban megjegyezni, hogy ez a típus elérhető érintőképernyős változatban is – aki Windows 8-at szeretne használni, az minden bizonnyal örül ennek. A gépházban egy nagyon alacsony fogyasztású, de jó teljesítményű Intel Core-i5-4210U dolgozik (ugyan-ez a modell elérhető gyengébb Pen-



Dell Inspiron 3542



Lenovo G50-45



Toshiba Satellite C55

tium, Celeron és i3-as, de erősebb i7-es változatban is), mellette pedig egy GeForce 820M teljesít szolgálót. Az alacsony fogyasztásnak és a 41 Wh-s akkumulátornak köszönhetően videolejátszás közben 5,5 óra üzemidőt mértünk, ami kimondottan jó értéknek számít. Az egyik legnagyobb pozitívum a Dell gépével kapcsolatban, hogy a gyártó három év garanciát vállal rá, ami kiemelkedő ebben a mézőnyben. Olyan biztonságérzetet nyújt, amiért cserébe valószínűleg hajlandók leszünk akár mélyebben is a zsebünkbe nyúlni, és egy jobban felszerelt változatot választani.

ÁR-ÉRTÉK BAJNOK: LENOVO G50-45

Az Asus-hoz hasonlóan a Lenovo is nagyon tetszetős megoldással képviseltette magát tesztünkben. Amellett, hogy fémhatású, szálhúzott fekete dizájnya jól néz ki, minőségi érzetet kelt, ráadásul ez volt körképünk egyik legvékonyabb versenyzője is. Sajnos kezelőfelületével nem voltunk túlzottan megelégedve: bár a billentyűzet mé-

retével nincs gond, a gombok nagyon rövid úton járnak, hosszú távon nem túl kényelmes gépelni rajta. A tapipad nem rossz, ellenben gombjai gyengének tűntek, félló, hogy intenzív használat mellett hamar tönkremennek. Ezen a gépen összesen három USB-portot helyeztek el, melyek közül az egyik 3.0-s, a másik kettő pedig 2.0 verziójú. Jobbra került az optikai meghajtón túl a kártyaolvasó és a jack csatlakozó, a meleg levegő pedig a bal oldalon távozik – szerencsére elég csendesen – a VGA-, a HDMI- és az Ethernet-port mellett. Az AMD A6-6310-es processzor alapból 1800 MHz-en ketyeg, nagyon jól teljesít fogyasztás terén (15 W TDP), deklaráltnan irodai munkára, internetezésre, multimédiás tartalmak fogyasztására készítették. A Radeon R5-ös grafikus mag is ezt támogatja, még hozzá hatékonyan, játékokból viszont inkább csak a három-négy évvel ezelőttiekkel érdemes próbálkozni. Bár az akkumulátor csak egy 32 Wh-s, 2200 mAh-s típus, a kedvező fogyasztásnak köszönhetően nagyjából négy

órán keresztül bírja internetezés, videózás mellett. Többek között a kicsi akkumulátor okán a gép alig nyom többet, mint 2 kilogrammot, így ő lett tesztünk legkönnyebb versenyzője – nem rossz teljesítmény, főleg úgy, hogy volt egy 14 hüvelykes gép is a tesztben. A Lenovo G50-45 110 ezer forint körül kapható, ezzel együtt áll össze az az igen vonzó öszkép, amiért végül megkaptuk ajánlatunkat.

MEMÓRIÁBÓL NINCS HIÁNY: TOSHIBA SATELLITE C55

Kis képzavarral élve tesztünk fekete báránya a mézőny egyetlen fehér színű versenyzője, a Toshiba Satellite C55. Ez egyébként csak félig igaz, mert a gép alja fekete maradt, így kézbe véve kissé furcsa az öszkép, de mivel asztalra téve ez nem különösebben feltűnő, el tudtuk nézni a dizájn kettőségét. A fehér szín egyébként jól áll a terméknek belül is, de ez sajnos nem kompenzálja, hogy könnyen meghajlik az anyag, amiből felépítették, illetve azt, hogy billentyűzete kicsit ragadós-nak tűnik. Szerencsére a tapipaddal ez-

úttal minden rendben van, gombjai is minőséginek tűnnek. Kicsit ugyan közel helyezkedik el a billentyűzethez, így hosszú szövegek gépelése közben lehet, hogy érdemes kikapcsolni. A beépített Intel Core i3-3110M nem a legtakarékosabb processzor, cserébe meglehetősen fürge, ráadásul ebbe a gépbe 6 GB memóriát és egy GeForce 710M grafikus kártyát építettek, ami meg is látszott a teljesítményen. Ráadásul a Toshiba gépe akár SSD meghajtóval és 32 GB memóriával is kérhető, melyekkel garantáltan évekig elégedettek lennénk, de az alapspecifikáció is tökéletes a mindennapos feladatok ellátására, sőt, akár nem túl régi játékok futtatásával is meg lehet próbálkozni. Persze a grafikus beállításokat nem érdemes a maximumra tekerni, mérsékelt igényekkel viszont élvezhető eredmény érhető el. A kijelző felbontása ezúttal is 1366×768 pixel, csodát ettől sem kell várni, hozza az átlagos színvonalat. Akárcsak csatlakozók tekintetében: a megszokott három darab USB-port, a HDMI-, a VGA- és az Ethernet-csat-

Notebookok 150 ezer forintért

	Termék	Forgalmazó	Értékelés (%)	Ár	Operációs rendszer	Kijelző, felbontás	Processzor	Memória (RAM)
1.	Asus X550LNV asus.com/hu	Asus Magyarország	90	144 990 Ft	Linux	15,6", 1366×768	Core i3, 1,7 GHz	4 GB
2.	Lenovo G50-45 shop.lenovo.com	Lenovo Magyarország	86	109 900 Ft	Linux	15,6", 1366×768	A6, 1,8 GHz	4 GB
3.	Toshiba Satellite C55 toshiba.hu	Toshiba Magyarország	83	148 900 Ft	Linux	15,6", 1366×768	Core i3, 2,4 GHz	6 GB
4.	Acer Aspire E 5 acer.hu	Acer Magyarország	80	144 900 Ft	Linux	14", 1366×768	Core i5, 1,7 GHz	4 GB
5.	HP ProBook 455 G1 dell.com/hu	Hewlett-Packard Magyarország	79	148 990 Ft	Windows 8	15,6", 1366×768	A4, 2,5 GHz	4 GB
6.	Dell Inspiron 3542 store.hp.com	Dell Magyarország	76	129 900 Ft	Linux	15,6", 1366×768	Core i3, 1,9 GHz	4 GB

JÁTÉKRA ALKALMATLAN?

A játékok és a notebookok viszonya a kezdetektől fogva felemás. Evidens, hogy a legújabb játékok magas részletességen való futtatásához asztali gép összerakása esetén is mélyen a zsebünkbe kell nyúlnunk, de a notebookokkal kapcsolatban ez hatványozottan igaz, ráadásul számos kompromisszumot kell kötnünk – leginkább a méret és tömeg tekintetében. Egy 150 ezer forintos árkategóriájú, viszonylag könnyű notebooktól éppen ezért nem lehet elvárni, hogy gördülékenyen futtassa a játékokat. Persze el lehet válni néhány órát a haverokkal oldschool Counter-Strike-ozással vagy warcraftozással, ennél többet azonban csak kivételes esetben tudnak. A hardverelemek kiválasztásakor ebben a kategóriában ugyanis az ár és a fogyasztás a döntő szempont, a grafikus kártyák teljesítményét pedig a mindennapos munkához szükséges számítási kapacitáshoz igazítják.

lakozó található rajta, de szerencsére nem spórolták le a kártyaolvasót, és a jack csatlakozókat sem. A gép éppen hogy befért a 150 ezer forintos mezőnybe, de azért a teljesítményért, amit kínál, ez az ár nem sok, sőt aki teli, szerintünk kérjen bele plusz 20 ezer forintért SSD-t is.

SZÍNESÍTI A TERET: ACER ASPIRE E 14

Elsősorban mérete miatt tűnt ki a tesztből az Acer Aspire E 14, ez a gép ugyanis 14 hüvelykes kijelzővel érkezett. Első látásra nem tűnhet soknak az az 1,6 hüvelyknyi méretkülönbség, érzetre azonban nagyon sokat számít. Sokkal kompaktabb hatást kelt, a többiek behemótnak tűnnek mellette, még akkor is, ha tömegén nem érződik a kisebb méret. Ez a mínusz pár centi azt eredményezte, hogy eltűnt a billentyűzetről a numerikus rész, cserébe tesztünk legjobban használható kompakt klaviatúráját köszönhetjük. Ugyanígy hiába keresnénk a kissé el-

avult optikai meghajtót, ebben a gépben az sincs. Felmerül persze a többi gép esetében is, hogy van-e létjogosultsága, mindenesetre ide kár lett volna bezúfolni.

Kapunk viszont egy szépen kivitelezett, minőségi gépházat, egészen letisztult dizájnnal. A monitor fedele azonban nagyon könnyen koszolódik, és a helyszínelőknek is könnyű dolguk lenne, ha ujjlenyomatok után kellene kutatniuk rajta. Az Acernél gondoltak a főként a fiatalok körében felmerülő igényre, és több (egészen pontosan hat) színben is elérhetővé tették a gépet. Mi egy fekete, linuxos változatot kaptunk tesztre, de létezik belőle érintőképernyővel felvértezett, Windows 8-as típus is. Belsejében egy nagyon keveset fogyasztó, Core i5-4210U processzor és egy kevésbé combos Intel HD Graphics 4400 grafikus vezérlő bújik meg, illetve 4 GB RAM és egy 500 GB-os HDD. Ebből már jól látszik, hogy nem fogunk vele 3DMark csúcsokat döntögetni, de érzésre szerencsére ez nem problé-

ma, teszt közben gördülékenyen futott minden, ráadásul végig csendben, alig lehetett hallani a ventilátor zaját.

ÖSSZEGRZÉS

Nehéz egyértelmű győztest hirdetni a mezőnyben annak ellenére, hogy – az Acer kivételével – elég homogén „társaságot” vetettünk össze. A gépek között olyan kis eltérések mutatkoztak, hogy nyugodtan lehet dönteni egyéni ízlés alapján, egyik versenyzővel sem jár senki sokkal jobban vagy rosszabul. Ha valakinek fontos az, hogy egy, a többihez képest kompakt, kisebb táskában is elférő gépe legyen, annak az Acer megoldása lehet az ideális választás – ezért is kapta ő a legjobb dizájnért járó díjat. A teljesítmény és a bővíthetőség szempontjából a Toshiba megoldása az egyik legjobb, bár az Asus modell grafikus kártyája erősebb. Épp ezért utóbbit választottuk a teszt győztesének, átlagban a leg-

jobbat hozta: teljesítményben, dizájnban és kényelemben egyaránt jó volt. A Lenovo notesze kapta a GameStar ajánlata díjat, mert ár-érték arányban ő nyert. 150 ezer forintból egyébként nem lehet csodát tenni; a gyártóknak ilyen nagy példányszámban értékesített gépeknél minden cent számít, nagyon meggondolják, mit építenek bele. Persze éppen egy kissé szürke mezőnyből lehetne kitérni valami olyan okos újdonsággal, amely után kapkodná a levegőt a konkurencia – ilyennel most nem találkoztunk, ám azt mindenképpen pozitívumként kell elkönyvelni, hogy ma már 150 ezer forintért a nagy gyártóktól valóban lehet olyan gépet kapni, amely adott esetben akár évekig ki tudja szolgálni az általános igényeket. Arra azért mindenképpen figyeljünk oda, hogy milyen hosszú garanciális időtartam jár a pénzünkért.

Kíri



Acer Aspire E 14

Grafikus vezérlő	Háttértár	Csatlakozók	Akkumulátor	Üzemidő 720p filmnézéssel	Tömeg	Pro	Kontra
GeForce GT 840M	1 TB	1 db USB 2.0, 2 db USB 3.0, HDMI, VGA, Ethernet, SD-kártya, jack	2500 mAh	212 perc	2,3 kg	Erős hardverek, alig melegszik	Gyengék a tapiped gombjai
Radeon R5 M230	500 GB	1 db USB 2.0, 2 db USB 3.0, HDMI, VGA, Ethernet, SD-kártya, jack	2200 mAh	210 perc	2,1 kg	Takarékos hardverek, könnyű	A kijelző lehetne szebb
GeForce 710M	750 GB	2 db USB 2.0, 1 db USB 3.0, HDMI, VGA, Ethernet, SD-kártya, jack	4200 mAh	240 perc	2,3 kg	Remek bővíthetőség, 6 GB RAM	Megosztó dizájn, gyenge klaviatúra
Intel HD Graphics 4400	500 GB	3 db USB 2.0, HDMI, VGA, Ethernet, SD-kártya, jack	2500 mAh	243 perc	2,2 kg	Kompakt méret, minőségi felépítés	Gyenge grafikus vezérlő
Radeon HD 7420G	750 GB	2 db USB 2.0, 2 db USB 3.0, HDMI, VGA, Ethernet, SD-kártya, jack	4200 mAh	235 perc	2,3 kg	3 év garancia, jó teljesítmény	Gyengécske kijelző
HD Graphics 4400	500 GB	2 db USB 2.0, 1 db USB 3.0, HDMI, VGA, Ethernet, SD-kártya, jack	4000 mAh	221 perc	2,4 kg	Kellemes kialakítás, minőségi hangszórók	Nincs USB 3.0, árához képest gyenge teljesítmény

Zsebjektor

Acer C205

NEM IS GONDOLNÁNK, MENNYI MINDENT LEHET EGY KIS

HELYRE BETUSZKOLNI. Az Acer színkeresek picoprojektora jó példa erre, hiszen mindössze 14,4 centiméter széles, 10,8 centiméter mély, és 2,7 centi a „vastagsága”, így 302 grammos súlya miatt egy kabátzsebben vagy egy kisebb táskában is gond nélkül meghúzza magát. Ráadásul a tápkábelét sem kell feltétlenül magunkkal cipelnünk beépített 4,200 mAh-s akkumulátorának köszönhetően, ami csökkentett fényerő mellett körülbelül két óráig képes táplálni az eszközt egy töltéssel. Ez az idő pont elegendő arra, hogy egy tanórán prezentáljuk az ötleteinket, vagy éppen egy vonatfülkében 150 hüvelykes képátlón megnézzük kedvenc sorozatunk legújabb részét.

Beépített 2 W-os hangszugárzó ehhez vállalható hangzást adnak. Mindkét esetben figyelni kell azonban a megfelelő el-sőtétítésre, a 200 lumen ugyanis nem

sok mindenre elég, összehasonlításképpen a házimozsi-modelleknek ennek az értéknek a tízszerese az általános. Amíg utóbbiak egy fix helyen történő filmnézésre alkalmasak, a C205 arra született, hogy mindig a kezünk ügyében legyen. Vetítési aránya kis méretéhez viszonyítva meglepően jó, nagyjából 3,5 méterről majdnem ugyanakkora képátlójú képet tud vetíteni. Alacsony felbontása miatt azonban érdemes csíjnán bánni a távolsággal, ekkora méretnél már kijön a WVGA pixelesége, és azt sem érdemes elfelejteni, hogy a nagyobb képnél az egy pixelre jutó fényerő

is arányosan csökken. A csatlakozók közül csupán egy HDMI áll rendelkezésünkre, de öröm az ürümben, hogy az MHL-képes, így a szabványt támogató mobilunk és táblagépünk képét is kivetíthetjük. Habár a C205 nem vetekedhet nagyobb társaival, gyengébb képminőségét mobilitásával kompenzálja, így kiváló választás lehet a folyamatosan úton lévő dolgozóknak, illetve főiskolásoknak, egyetemistáknak is. Hosszú lámpaélettartamával, 200 lumenes fényerejével és 100 ezer forint alatti árával kiemelkedik a picoprojektorok kicsiny mezőnyéből.



INFO

Forgalmazó:
Acer Magyarország
Ár: 86 500 Ft
Web: acer.hu

Specifikáció:
LED DLP, 200 ANSI lumen, 854×480 natív felbontás, 1000:1 kontraszt, HDMI (MHL), 4200 mAh akkumulátor, 2×2 W hangszóró, 20/30 ezer órás lámpaélettartam (normál/ECO mód), 144×108×27 mm, 302 g

Pro:
kicsi, beépített akkumulátor, nagy vetítési arány

Kontra:
alacsony felbontás, kevés csatlakozó

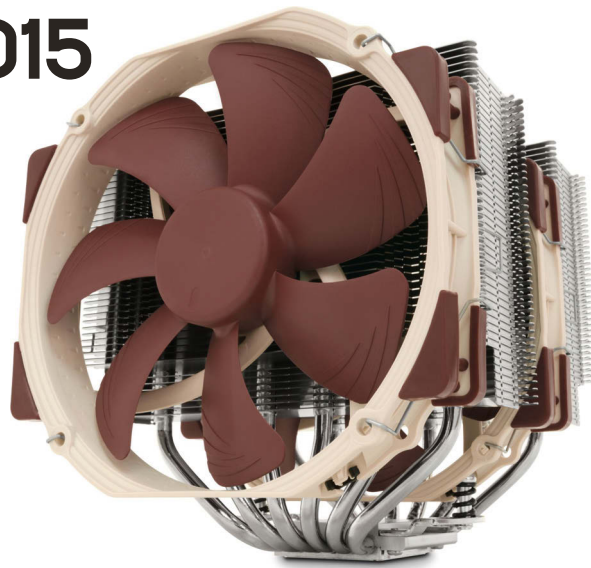
82

Hűvös, csendes – osztrák precizitással

Noctua NH-D15

PRÉMIUMKATEGÓRIÁS LEVEGŐHŰTŐK GYÁRTÁSÁVAL MUTATTA MEG AZ OSZTRÁK NOCTUA A JÁTÉKOSOKNAK, HOGY A LEVEGŐHŰTÉS IS LEHET OLYAN HATÉKONY, MINT A MANAPSÁG OLY NÉPSZERŰ KOMPAKT VÍZHŰTŐK.

Az ideai modell az elődjeihez hasonlóan kimagasló színvonalon, osztrák mérnökök szakértelmével készült el. Az NH-D15 szinte az összes, manapság kereskedelmi forgalomban lévő alaplappal kompatibilis, ráadásul a tervezők arról is gondoskodtak, hogy a magasabb memóriamodulok is gond nélkül elférjenek alatta. Az ikertornyos kialakításnak köszönhetően meglehetősen nagy helyet foglal, ez gondot okozhat, ha valaki speciális, kompakt házba szeretné belegyömöszölni. A nikkelborítású részecskéknek és az alumínium hűtőfelületnek köszönhetően még a túlhűzött processzorokat is kellőképpen alacsony hőmérsékleten tartja, ráadásul nagyon csendesen dolgozik. Az alacsony zajszintért a két 14 centiméteres ventilátor a felelős, ezek benne vannak a gyári csomagolásban.



lásban. A minőségi kivitelezésnek azonban megvan az árnyoldala: a két ventilátorral együtt a hűtő 1325 grammot nyom, ami igazán megterhelő lehet az alaplapnak.

A hűtő szerelése még mindig egyszerű, arra is gondoltak a sógorok, hogy minőségi hőpasztát rakjanak a csomagolásba. A Noctua az új modellt is hat év garanci-

ával kínálja, de gyanítom, hogy jóval hosszabb ideig számíthatunk üzembiztos működésére. Összességében elmondható, hogy a Noctua ideai zászlóshajója „felnőtt” a feladathoz, maximálisan képes kiszolgálni azt a réteget, amely még ragaszkodik a hagyományos léghűtésekhöz. Ára kicsit húzós, bruttó 35 ezer forint környékén kapható a hazai boltokban.

INFO

Gyártó: Noctua
Ár: 35 000 Ft
Web: noctua.at

Specifikáció:
165×150×135 mm (magasság × szélesség × mélység) 1000 g (1325 g ventilátorokkal), réz, alumínium, nikkel anyagok, 2× Noctua NF-A15 ventilátor, 24,6 dB maximum zajszint, 6 év garancia

Pro:
minőségi kivitelezés, halk és hűs, könnyen szerelhető

Kontra:
kicsit drága, súlyos darab

91

Játék kedvező áron

Másodkézből: Dell Optiplex 390

ÓHATATLANUL ELMÚLT A NYÁR, ÉS A SULIKEZDÉSEL LÉNYEGESEN LECSÖKKENT A TÉNYLEGESEN JÁTÉKRA FORDÍTHATÓ SZABADIDŐNK; A FÁRASZTÓ TANÓRÁK ÉS HÁZIFELADAT-HEGYEK LEKÜZDÉSE UTÁN EGY KIS MULTIZÁS TÖKÉLETES KIKAPCSOLÓDÁST NYÚJTHAT. Könnyen előfordulhat azonban, hogy szeretett harcostársunk (a számítógép) gyenge teljesítményével nem képes minden igényünket maradéktalanul kielégíteni, és esetenként a bővítés már nem jelent megoldást a problémáinkra. Ilyenkor a legjobb, amit tehetünk, hogy könnyes búcsút veszünk eszközeinktől, és egy friss PC-vel bővítjük otthoni gépparkunkat. Amennyiben nem feltétlenül az aktuális csúcsjátékok lebegnek gamerszemeink előtt, és kellően pénztárcakímélő megoldásra vágyunk, érdemes lehet körülnézni a használt konfigurációk között is, ezen a fronton könnyedén találhatunk kedvező árú konfigurációkat a piaci ár töredékéért. Ebben a hónapban szerkesztőségünk is kölcsönkaptott a Hardverkertől tesztelésre egy használt, Dell Optiplex 390 néven futó asztali PC-t, amely remek választás lehet, ha két-három évvel ezelőtti játékaink még mindig lázba hoznak minket.

OLYAN, MINT AZ ÚJ

A készülék remek állapotban érkezett meg szerkesztőségünkbe, első ránézésre nyomait sem leltük a korábbi tulajdonos tevékenységének. A külső megsemmisítése során hatalmas mennyiségű csatlófelülettel találjuk szembe magunkat. Az előlapon helyet foglaló két 2.0-s USB-port mellett a hátoldalon további hat hasonló szabványú csatlakozó csúcsult két HDMI-, egy DVI-I-, valamint egy VGA-aljzat társaságában. A gépház felnyitásával betekintést nyerhettünk össze-

INFO

Specifikáció:

Intel Dual Core Pentium G630 2,7 GHz
Intel H61 Express Chipset
4 GB DDR3 1333 MHz RAM
400 GB-os merevlemez
DVD-RW optikai meghajtó
Nvidia GT610 1 GB VGA
HDMI-, DVI- és D-Sub VGA-kimenet
Integrált REALTEK LOM Gigabit Lan
Conexant CX20641 2ch HD Audio beépített 2 watt belső hangszóró
1x PCI-e x16, 3x PCI-e x1, 4x SATA2
36x10,2x41 cm
7,56 kg

lításunk szívébe, a hűtőventilátorok erdeje mögött pedig egy 2,7 GHz-es Intel Dual Core Pentium G630-as processzor, 4 GB-nyi DDR3-as RAM (2x2 GB-os formában), egy 1 GB-os Nvidia GT610-es videokártya, valamint egy 400 GB-os HDD fogadott minket. A bekapcsoló gomb megnyomását követően szinte pillanatok alatt felugrott a Windows 8.1 töltőképernyője, majd fél perccel később már rendelkezésünkre állt az üzembesz felület (a kikapcsolás is hasonlóan sebes volt). Az eszköz hardveres képességeinek ismeretében nem próbálkoztunk aktuális csúcsjátékok installálásával, inkább a kissé szerényebb igényű (ám szerkesztőségünkben is hatalmas népszerűségnek örvendő) netes multiplayer játékok közül csemegéztünk.

Tesztkörutunk a *League of Legends* online csataterén vette kezdetét, ahol a komolyabb animációk megjelenítésekor néha elgondolkodott gépünk, ám ez számottevően nem befolyásolta a játékelményt. Ezt követően a *Blizzard* – szintén ingyenes – kártyajátékát, a *HearthStone*-t is elvittük egy körre: egyáltalán nem okozott gondot eszünknek. A játék futása során a kissé hangosan pörgő ventilátoron kívül semmi nem jelezte, hogy komolyabban erőlködne a tesztvas. Végezetül a *World of Tanks*re került a sor, amelynek esetében néha előjöttek a *LoL*-nál is tapasztalt problémák, ám itt sem született komoly kellemetlenség az akadásokból.

MINDENNAPI HASZNÁLATRA

A kiállt próbák alapján egyértelműen bizonyítást nyert, hogy az Nvidia kártyával és az Intel kétmagos processzorával felvértezett PC kisebb kompromisszumokkal (vagy az asztali PC-k esetében opcióként mindig fennálló bővítés lehetőségével) még játékra is tökéletesen alkalmassá tehető. Az alapvetően csendes gép a komoly terhelés hatására azért hallatja a hangját, és ha a helyzet megköveteli, rendesen felzúgnak a benne elhelyezett ventilátorok, ám egy hangfal vagy egy füles segítségével könnyedén elnyomhatjuk a keletkezett zajt. Összességében a Dell Optiplex 390 megvásárlásával rendkívül kedvező áron juthatunk remek ár-érték arányú készülékhez, ami a mindennapi használat során remek társunkká válhat.

A cikkben szereplő termék megvásárolható a Hardverker üzletében. Ára bruttó 73 900 forint egy év garanciával. Márkás, használt gépek (Dell, Lenovo, HP) széles választékban. A termék kedvezményes felár ellenében tetszés szerint bővíthető.

Cím: 1094 Budapest, Berzenczey utca 11/a

Tel./fax: +36 1 216 36 19

Mobil: +36 20 333 89 26

Web: hardverker.hu,
email: info@hardverker.hu

facebook.com/hardverker
(x)



A kevesebb néha több? Sapphire Dual-X R9 285

MEGÉRKEZETT AZ ELSŐ, TONGA KÓDNEVŰ MAGGAL ELLÁTOTT GRAFIKUS KÁRTYA A SAPPHIRE-TŐL, AMELY AZ R9 280-AS TÍPUSNAK KÍVÁN MÉLTÓ UTÓDJA LENNI.

Az új mag már 28 nm-es gyártástechnológiával készült, ami várhatóan jól tesz a fogyasztásnak, és összesen 5 milliárd tranzisztort tartalmaz. Az újdonságok közé tartozik még, hogy a memóriabusz sávszélességét 256 bitre emelték, így a megfelelő GDDR5 memóriákkal társítva az elméleti sávszélesség elérheti a 176 GB/másodpercet. Fejlődést jelent az úgynevezett Delta Color Compression technológia, ezt a Tonga magban először alkalmazza az AMD: az új tömörítési eljárásnak köszönhetően a mérséklődik fogyasztás, valamint memóriák is a hosszabb élettartamra számíthatnak.

A Sapphire kártyája a tőle megszokott robusztus, dupla ventilátoros hűtési megoldással érkezett. Az R9 285-ön két tápcsatlakozó, valamint egy UEFI módot aktiváló kapcsoló is található

– ez utóbbit persze csak a Windows 8-as felhasználóknak érdemes aktiválni, különben nem áll fel a rendszer. A kártya hátlapján egy DVI-I és egy DVI-D-port található, valamint egy HDMI 1.4a, illetve egy DisplayPort 1.2 csatlakozó segítségével köthetjük be a kijelzőket. A NYÁK-ra összesen 2 GB, Elpida márkájú, 1400 MHz-en ketyegő GDDR5 memóriát helyeztek. A szemfülesebbek észrevehették, hogy ez 1 GB-tal kevesebb, mint az R9 280-as típuson található, a fejlettebb magnak köszönhetően viszont nem érződött a teszteken.

Mind a játékok, mind a szintetikus tesztek alkalmával közel azonos eredményeket produkált elődjével, viszont a gyártó ígérete szerint a később megjelenő játékoknál jelentősebb lesz a Tonga maggal szerelt kártyák előnye. Addig viszont be kell érniük a tudattal, hogy egy fejlettebb kártyánk van, valamint hogy valamelyest csökkent az átlagos használat melletti fogyasztás.



A Sapphire kártyáját 78 ezer forint körüli összegért lehet megvásárolni: ár-érték arányban nem a legjobb, de ha hihetünk a gyártónak, később még behozhatja a plusz ráfordítást.

INFO

Forgalmazó:
AMD Magyarország
Ár: 78 000 Ft
Web: sapphiretech.com

Specifikáció:
Tonga mag, 28 nm-es architektúra, 2 GB GDDR5 256 bit memória, 190 watt TDP, HDMI (3D-vel), DisplayPort 1.2, Dual-Link DVI-D, Dual-Link DVI-I

Pro:
remek hűtés, új technológiás Tonga mag

Kontra:
egyelőre nincs teljesítménynövekedés

85

Teljesítmény olcsón

Gigabyte GSmart Mika M2

EGY IDEJE A GIGABYTE MÁR JELEN VAN A MOBILOS PIACON IS, ÁM LEGÚJABB KÉSZÜLÉKEIVEL MINDEN KÉTSÉGET KIZÁRÓAN A KÖZÉPKATEGÓRIA MEGHÓDÍTÁSÁRA TESZ KÍSÉRLÉTE. E terméksalád egyike a szerkesztőségünkben járt GSmart Mika M2 típusú készülék, amely remek ár-érték arányával betonozza be magát a középkategória élmezőnyében. A telefon egyszerű külseje ellenére komoly felszereltséget kapott, az 5 hüvelykes, karcálló üveggel védett, HD felbontású IPS-kijelző mögött ugyanis egy 1,3 GHz-es, négymagos MediaTek processzor, egy Mali 400-as grafikus chip, illetve 1 GB-nyi RAM található. Külön érdekesség, hogy a teljesítmény mérésére szolgáló benchmarktesztjeink során a készülék a Samsung S5 minijével szinte megegyező adatokat produkált, ami jól prezentálja a mobil versenyképességét. Fotózás terén a Mika M2 (a hangparancsokkal is vezérelhető kameraszoftveren kívül) nem igazán nyújt semmi extrát, a 13 megapixeles hátlapi szenzorral

készült felvételek normál fényviszonyok mellett rendben vannak, ám az éjszaka lőtt képek esetében már nem ilyen rózsás a helyzet. Ez leginkább annak köszönhető, hogy a rendelkezésünkre álló LED-villanó kissé gyengén világítja be a teret. A fekete matt hátlap alatt (amely mellé egy fehér színű változatot is kapunk ajándékba) a pengevékonysággal járó, 2000 mAh-s akkumulátor található, ami komolyabb terhelés esetén (főleg két SIM-kártya együttes használata esetén) meglehetősen gyorsan képes megadni magát, ám kissé visszafogottabb energiafogyasztással a nap végéig életben tartható a készülék. Szoftveres téren az Android legújabb verziójával, a 4.4-es KitKattal felvértezve kerül a boltok polcaira a készülék, amely letisztult, módosításoktól és előtelepített programoktól mentes, gyári felülettel fogadja a felhasználókat.

Összességében tehát egy remekül összerakott kis eszközzel örvendeztette meg a vásárlókat a Gigabyte; apró hibáit és hiányosságait azonnal elfeledtetni velünk 60 ezer forint alatti árcédulája (ennyiért még ajándék képernyővédő-fólia is jár hozzá).



INFO

Importőr: ASBIS Magyarország Kft.
Ár: 59 900 Ft
Web: gigabytecm.com

Specifikáció:
5 hüvelykes képátló, HD felbontás, IPS OGS-kijelző, 1,3 GHz-es négymagos MediaTek MT6582 processzor, Mali 400 GPU, 1 GB RAM, 2000 mAh-s akkumulátor, 13 megapixeles kamera, dual SIM-kezelés, Android 4.4, 145x72,8x8,5 mm, 150 g

Pro:
alacsony ár, remek teljesítmény, dual SIM

Kontra:
kicsi akkumulátor, gyenge LED-villanó

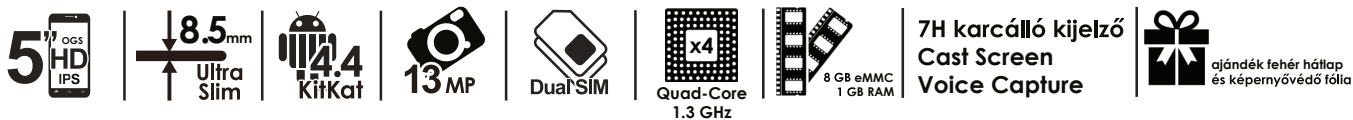
86

GIGABYTE™
Gsmart



Mika M2

minden, amire vágytál



A GSmart termékek hivatalos magyarországi disztribútora az Asbis Magyarország Kft. **ASBIS.hu**

Keresd az Extreme Digital szaküzleteiben vagy online!

Használd a Gamestar kuponkódot GIGABYTE Gsmart Mika M2 vásárlásodnál és azonnali **5.000 Ft kedvezményt** kapsz a készülék árából! **Csak az Extreme Digitalnál!**

Kuponkód: GSMARTMIKA_5000

A kupon beváltható 2014. szeptember 19. és október 10. között.



Extreme Digital szaküzletben hogyan?

1. Válaszd ki a terméket! 2. Add át a kupon értékesítő kollégánknak! 3. Fizesd ki a kedvezményes árat!

Online hogyan?

1. A www.edigital.hu oldalon tedd a kosárba a kiválasztott terméket! 2. A fizetési mód kiválasztásánál a Kedvezmények érvényesítése pontnál add meg a megfelelő kuponkódot! 3. Add le rendelésed a már kedvezménnyel csökkentett áron, vagy zsebedbe az ajándékot!

A kuponkód felhasználónként egy alkalommal, egy készülék kedvezményes árú megvásárlására jogosít fel. Az ajánlat 2014. szeptember 19. és október 10. között érvényes az Extreme Digital szaküzleteiben és online.

www.edigital.hu

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MOBILTELEFON

Acer Liquid Z500



gyártó: Acer
Ár: kb. 50 000 Ft
web: acer.hu

Az Acer neve nem feltétlenül a mobiltelefonokról lehet ismerős, ám talán érdemes egy pillantást vetni a gyártó legújabb közepkategóriás készülékére, a Liquid Z500-ra, amely szeptembertől érhető el Európában. Az öthüvelykes kijelző HD felbontású IPS-panellel érkezik, processzora pedig az MT6582, magonként 1,3 GHz-es órajellel. A 8 megapixeles hátlapi és a 2 megapixeles előlapi kamera szép képeket készít, a gyártó pedig különösen büszke a CD minőségű hangot produkáló előlapi hangszórókra.

BAREBONE PC

Zotac ZBOX nano ID68



gyártó: Zotac
Ár: 140 000 Ft
web: zotac.com

Nagyon sokszor praktikus lehet egy Barebone PC: amellett, hogy jól néz ki, bárhová könnyedén magunkkal vihetjük, vagy éppen HTPC-vé alakíthatjuk. Ehhez minden képessége meg is van a Zotac ZBOX nano ID68-nak, hiszen az Intel Core i5-4200U processzorral és az integrált HD Graphics 4400-zal jó barátja lehet a közös filmzéseknek. Természetesen van benne Wi-Fi, Bluetooth és kártyaolvasó is, viszont a 2,5 hüvelykes helyre beilleszthető merevlemezért külön kell fizetnünk.

GAMEREGÉR

Sharkoon Shark Force



gyártó: Sharkoon
Ár: 3990 Ft
web: sharkoon.com

A különböző gameregerek attribútumaiban rengeteg különbség van, a döntő szempont azonban mindig az, hogy mennyire fekszik az ember tenyerébe a jószág, mennyire kényelmes használni. A Sharkoon belépőkategóriás, hatgombos optikai, egerének kialakítása egészen jó sikerült, bár 160 grammnyi tömegén nem tudunk változtatni. Felbontása állítható 600-1600 dpi között, a kétéves garancia és a négyezer forintos ár pedig igazán jó ár-érték aránnyal teszi vonzóvá a Sharkoon eszközt.

256 GB-OS SSD



1 Samsung SSD 840 Evo Basic
32 590 Ft
samsung.com

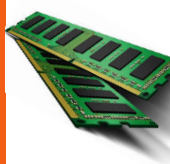
2 A-Data XPG SX900 256 GB
33 390 Ft
adata.com

3 Corsair Force LX 256 GB
39 000 Ft
corsair.com

4 Crucial M550 mSATA
41 190 Ft
crucial.com

5 Plextor mSATA PX-256M
44 000 Ft
plextor.com

4-8 GB-OS DDR3 MEMÓRIA



1 Kingston HyperX Predator CL11 2x4 GB
34 000 Ft
kingston.com

2 Corsair XMS3 8 GB
22 390 Ft
corsair.com

3 Corsair Vengeance 2x2 GB
14 990 Ft
corsair.com

4 Kingston HyperX Blu Edition 4 GB
11 000 Ft
kingston.com

5 Samsung DDR3 4 GB
10 490 Ft
samsung.com

2.1-ES HANGFAL



1 Bose Companion 5
108 000 Ft
global.bose.com/index.html

2 Corsair Gaming Audio
74 990 Ft
corsair.com

3 Harman/Kardon SOUNDSTICKS BT 2.1
49 900 Ft
harmankardon.com

4 Creative GigaWorks Inspire T3
51 000 Ft
creative.com

5 Logitech Z-623
38 900 Ft
logitech.com

E-BOOK-OLVASÓ



1 Koobe Slimbook HD
24 900 Ft
koobe.hu

2 Amazon Kindle 5
34 000 Ft
amazon.com

3 Wayteq xBook-60FL
36 000 Ft
wayteq.hu

4 Icarus Illumina HD
37 000 Ft
koobe.hu

5 Amazon Kindle Paperwhite II
45 000 Ft
amazon.com



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor AMD A10-6800K	33 500 Ft
Processzorhűtő Gyári	×
Alaplap Asus F2A85-M-LE	22 500 Ft
Memória Kingston 4 GB DDR3 1600 MHz HyperX Blue	12 000 Ft
Grafikus kártya APU-ra integrált HD 8670D	×
Hangkártya Integrált	×
SSD Toshiba 1 TB DT01ACA100	14 000 Ft
DVD-lejátszó/író Samsung SH-224DB/BEBE DVD-író SATA OEM	4000 Ft
Ház Segotep PS-371D	4000 Ft
Táp Cooler Master Elite Power 500 W	10 500 Ft
ÖSSZESEN	100 500 Ft



GAMER

200 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i5-4690 processzor	54 500 Ft
Processzorhűtő Arctic Cooling Freezer 13 Univerzális	9 500 Ft
Alaplap Gigabyte GA-Z97X-SLI	30 000 Ft
Memória Corsair 8 GB DDR3 1600 MHz CMZ8GX3M1A1600C10	22 000 Ft
Grafikus kártya ASUS GeForce GTX750-PHOC	30 000 Ft
Hangkártya Integrált	×
SSD -	×
Merevlemez Toshiba 1TB DT01ACA100	14 000 Ft
Ház Cooler Master Elite Knight 350	11 000 Ft
Táp Antec HCG-520 Hight Current Gamer	21 000 Ft
ÖSSZESEN	192 000 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i7 4790K	85 000 Ft
Processzorhűtő Corsair H80i	23 000 Ft
Alaplap Asus Maximus VII Ranger	43 000 Ft
Memória Corsair 8GB 2x4 GB DDR3 2133 MHz	24 500 Ft
Grafikus kártya Asus ENGTX770 DirectCU II 2 GB	92 000 Ft
Hangkártya Integrált	×
SSD Samsung 840 EVO 500 GB	60 000 Ft
Merevlemez Western Digital Caviar Green 2 TB	23 000 Ft
Ház Aerocool Strike-X One	11 000 Ft
Táp Fractal Design Integra R2 750 W	21 000 Ft
ÖSSZESEN	382 500 Ft



PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE

INTEL	
Intel Socket 1150	
Intel Core i7 4790K	96 900 Ft
Intel Core i7 4790	86 900 Ft
Intel Core i7 4770K	95 900 Ft
Intel Core i7 4770	85 320 Ft
Intel Core i5-4440	49 900 Ft
Intel Core i5-4670K	66 900 Ft
Intel Core i5-4590	55 900 Ft
Intel Core i5-4690	61 900 Ft
AMD	
AMD Socket FM2/FM2+	
AMD A10 X4 5800K	31 900 Ft
AMD A10 X4 7850K	46 900 Ft
AMD A10 X4 7700K	39 900 Ft
AMD A10-7800	55 490 Ft
AMD A10 X4 6790K	36 900 Ft
AMD A10 X4 6700	50 610 Ft
AMD A10 X4 6700T	40 699 Ft
AMD A10 X4 5700	36 900 Ft
AMD A10 X4 6800K	36 070 Ft
Athlon II X3 450 / 3,2 GHz	14 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLO

INTEL	
Intel Socket 1150	
MSI Z87-G45 GAMING	41 099 Ft
Asus Z97 PRO	53 900 Ft
Gigabyte Z97X-Gaming 3	37 900 Ft
ASRock Z97 Extreme4	43 900 Ft
AMD	
AMD Socket FM2+	
ASUS A88X-PRO	32 900 Ft
GIGABYTE G1-Sniper A88X	29 199 Ft
MSI A88X-G45 GAMING	37 599 Ft
ASRock FM2A88X EXTREME6+	25 900 Ft

★ Különösen ajánlott

Igazi csemegének számít a 850 Pro, ugyanis ez az első 3D V-NAND-alapú tárolómegoldás, kapacitását tekintve van belőle 128, 256, 512 GB-os és 1 TB-os modell. Az új technológia jóval költséghatékonyabb, ráadásul fogyasztása is kedvezőbb, mivel a cellák programozása egyszerűbb. Hordozható eszközöknél ez kulcskérdés; hibernált állapotban például csak 2 milliwattot, terhelés nélküli módban 0,4 wattot fogyaszt. Maximális használat mellett 3-3,3 wattal kalkulálhatunk, ami igen jó érték. Nagyon bízunk a Samsung a 40 nm-es gyártástechnológiával készülő SSD-ben, a Pro modell esetében tíz év garanciát kapunk a pénzünkért, ami egyedülálló a piacon. Az új technológia alacsony olvasási és írási késleltetéssel rendelkezik, így a sebességnek jelen pillanatban leginkább a csatlófelület szabhat határt. Teljesítményét nézve a 850 Pro az egyik leggyorsabb a piacon. A 840 Pro-t minden szempontból nyugdíjazza, de az ATTO Disk Benchmark alapján a Crucial M550-nél is fürgébb, 563 MB/s szekvenciális olvasási és 533 MB/s írási képessége alátámasztja a papírformát. Egyedül az árral vagyunk elégedetlenek, lehetne olcsóbb az eszköz.

INFO

Gyártó: Samsung Electronics Magyar Zrt.
Ár: kb. 104 000 Ft
Web: samsung.com

Specifikációk: 2,5" méret, 512 GB kapacitás, SATA 6 Gbit/s csatló, 32 rétegű 3D V-NAND chip, 400 MHz-es MEX S4LN045X01-803 vezérlő, 512 MB LPDDR2 memória, RAPID mód támogatása, átlagos fogyasztás: 3,2 W-2 mW, 10 év garancia

Pro: tíz év garancia, csúcsteljesítmény, alacsony fogyasztás

Kontra: drága

Samsung SSD 850 Pro (512 GB)



GAMESTAR

KORREPETÁLÁS

Bittan óra

Gyere és játssz velünk osztálytársaiddal, és ha ti lesztek a szerencsések, akkor a **PC World** szerkesztőivel közösen októberben ellátogatunk hozzátok, hogy egy 45 perces osztályfőnöki órán megmutathassuk a legújabb oktatási lehetőségeket, a világháló és a számítógépes játékok veszélyeit, illetve bármilyen téged érintő informatikai kérdésre választ adhassunk.

Cserébe csak egy csoportképet kérünk osztályotokról, ami készülhet akár az iskolátokban, valamelyik tanteremben vagy a kedvenc helyeteken, a lényeg, hogy a **GameStar** és a **PC World** veletek legyen valamilyen formában, illetve legyen kreatív, ötletes és különleges. Ha elkészült a selfie, küldjétek el nekünk az osztalyfonok@gamestar.hu postafiókunkba, illetve

ugyanebben a levélben írjátok meg az iskolátok és osztályfőnökökötök elérhetőségét, valamint azt is, miért szeretnétek, hogy titeket válasszunk.

A pályázatokat október elsejéig várjuk, amit követően megnevezzük majd az a három legötletesebb képet készítő gimnáziumi és szakközépiskolai osztályt*, akiknél a leginkább jól jön különleges továbbképzésünk. Természetesen a nyerteseket e-mailben is értesítjük.

A csoportszelfiket szeptember 10-étől várjuk a pcworld.hu/iskolakezdes oldalon, ahol az iskola-kezdésről és a modern oktatási lehetőségekről, valamint a nyereményjátékról és annak feltételeiről is bővebben olvashattok.



Partnereink

acer

AQUA
electromax

PCWorld

acer

explore beyond limits™

ETOUCH MORE POWERFUL



Aspire V Nitro *Black Edition*

Felturbózza az életedet.

Magas oktánszámú teljesítmény.

Egyedülálló technológia.

Szívdöglesztő látvány.

A felsőkategóriás, normál feszültségen üzemelő Intel® processzorok kiváló teljesítményt nyújtanak. A legújabb generációs Nvidia® GeForce GTX 860M videokártya pedig fokozza a látványt és növeli a játékok teljesítményét, hogy azok maximális fordulatszámon pörögjenek.



KULT

Játépszichológia



A PEWDIEPIE JELENSÉG

HA VAN A VILÁGON CELEB GAMER, AKKOR AZ NEM MÁR, MINT A 24 ÉVES SVÉD FELIX ARVID ULF KJELLBERG, AVAGY ISMERTEBB NEVÉN PEWDIEPIE. A cikk írásának pillanatában 30 milliónyi követőjével és majd 2000 feltöltött videójával nemcsak ő a világ legismertebb játékosa, de a világ legnagyobb youtubere is. A kérdés pedig, ami sokunkat foglalkoztathat: mégis, hogyan jutott el idáig? Előjáróban azonban még annyit, hogy a celeb kifejezés azért mégsem a legtalálhatóbb PewDiePie-ra, tény ugyanis, hogy a hírnév ellenére Felix meglehetősen szerény, és amennyire csak teheti, kerüli a nyilvánosságot.

PEWDIEPIE „PÁLYÁJÁNAK” FELÍVELÉSE

Azok számára, akik esetleg nem ismernék, PewDiePie egy gamer, aki videókat készít arról, ahogyan játszik, és élőben kommenteli azt, miközben a képernyőn a játék mellett egy kis ablakban ő maga is látszik.

KIK VAGYUNK?

A nevünk Király Orsolya szociológus és Nagygyörgy Katalin pszichológus. Az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának Ph.D. hallgatóiként néhány éve Prof. Demetrovics Zsolt vezetésével vizsgáljuk a videójátékok pszichológiai vonatkozásait, ezen belül is elsősorban a játékosok motivációját és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).

YouTube-csatornáját 2010. április 29-én hozta létre; akkoriban egyetemre járt, és tanulás mellett (helyett?) játszott. Csatornájának nézettsége lassacskán növekedésnek indult (nem csak a feltöltött videók mennyiségének szempontjából), ezért úgy döntött, hogy az egyetem helyett inkább teljes egészében erre koncentrál. Döntése pedig helyesnek bizonyult. Rendszeresen feltöltött, sajátos stílusú, elsősorban horrorjátékos videói (például *Amnesia: The Dark Descent*) messze túlszárnyalták várakozásait. 2012. július 11-én csatornája elérte az egymillió feliratkozót, és ami ennél is elképesztőbb: mindössze 71 nap kellett az újabb egymillió feliratkozóhoz. A felívelés pedig azóta is tart, olyannyira, hogy immár 30 milliónál jár. A legtöbb feliratkozóval rendelkező YouTube-csatorna címet (és a Guinness-rekordot) 2013. decemberében nyerte el, és azóta is őrzi. A Social Blade számításai szerint PewDiePie évi keresete a YouTube reklámbevételeiből valahol évi 1,6 és 16,6 millió dollár között mozoghat. Elég tág intervallum, de ami azt illeti, legtöbbször már az első határ egy harmincadától is ugrálna örömeiben (ez nagyjából havi 1 millió forint).

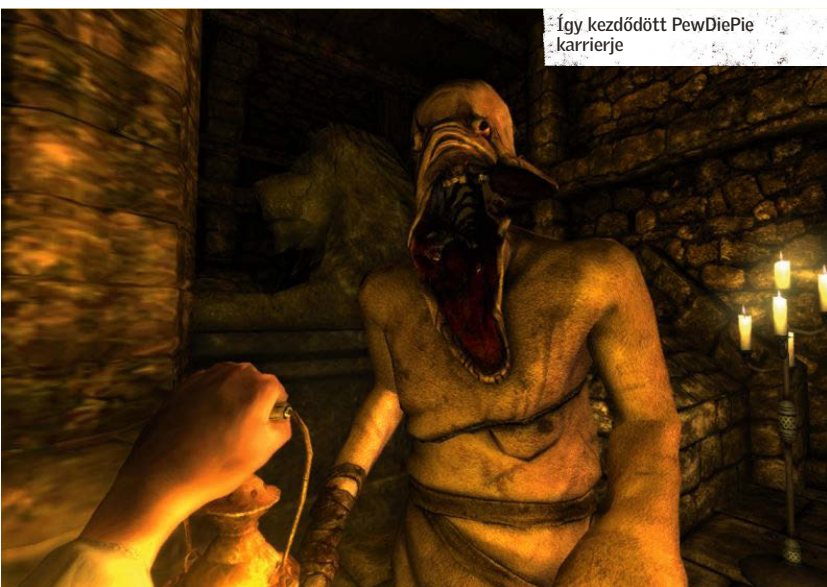
FELIX ARVID ULF KJELLBERG

A nyers számokon és Dagobert bácsihoz méltó bevételeken kívül azt lehet tudni, hogy Felix kiskorától fogva jókedvű és jó humorú fiú, aki mindig is imádta a videojátékokat. Az iskola kevésbé érdekelte, de azért csak összeszedte magát, sikeresen leérettségizett, és be is jutott az általa választott egyetemre. 2011 nyarán ismerkedett meg az interneten keresztül barátnőjével, az olasz Marzia Bisogninnal (avagy YouTube-os nevén CutiePieMarziával), akivel hamarosan össze is költöztek: először Svédországban éltek, aztán Olaszországban, majd Angliában.

Online nevének első két szótagját (eredeti online nevét) az FPS-ek ihlették: a „pew” úgy hangzik, mint egy lézerfegyver, a „die” pedig a halált jelöli. A később hozzábiggyesztett „pie” alapján Felix szereti a pitéket, de valószínűleg az is közrejátszott a választásában, hogy rím-el a halállal. És egyébként is, a pitétől minden csak jobb lesz.

LET'S PLAY VIDÉK

A kérdés viszont, hogy minek köszönhető PewDiePie sikere. Már itt leszögeznénk, nem vállalkozunk arra, hogy maradéktalanul meg-



Így kezdődött PewDiePie karrierje



A hölgy nem akart bró lenni



Vigyázat, kecskével vagyok!

válaszoljuk a kérdést, de igyekszünk. Az első szempont, amit érdemes figyelembe vennünk, hogy nem PewDiePie az egyetlen sikeres youtuber, aki játékvideókat kommentál. Maga a játékcommentálás mint műfaj (eredeti angol nevén let's play videók) elképesztően felfutott az utóbbi pár évben. Ez kicsit (vagy nagyon?) más, mint a walkthroughk, mert itt a hangsúly nem annyira a játék sikeres véghezvitelén van, hanem a játékos személyes/szubjektív reakcióin. Olyan, mint amikor az ember a haverjaival együtt játszik, és együtt reagálnak a játékelményre. A let's play videókban a feltöltő nincs ugyan közvetlen kapcsolatban a közönséggel, de a kommentálás során hozzájuk szól, velük osztja meg az élményeit. És ha jól csinálja, akkor a néző is közös élményként éli ezt meg.

A YOUTUBE REKLÁMPOLITIKÁJA

Matthew Patrick, a The Game Theorists YouTube-csatorna létrehozója szerint a let's play videók sikerét (és

így PewDiePie-ét is) a YouTube 2012 márciusában történt marketingstratégiai változása segítette elő. Az történt ugyanis, hogy a YouTube a kezdetekben (2012. előttig) azokat a videókat promotálta leginkább, amelyekre a legtöbben klikkeltek. Hamar rájöttek azonban, hogy a nagy számú klikkelés nem feltétlenül jelenti azt, hogy az illető videót végig is nézik, ezért aztán átértékelték a megtekintett idő alapján történő promotálásra. Minél több végignézet perccel rendelkezett egy videó, annál értékesebb volt a YouTube reklámpolitikájának szempontjából, és annál intenzívebben promotálták. Ekkor futott fel elképesztően a let's play videók nézettsége, ugyanis viszonylag kevés idő- és energiabefektetéssel el lehet ezeket készíteni, és általában elég hosszúak (átlagosan 9-10 percesek). Ezzel szemben az egyéb, előre kigondolt, megrendezett és jelentős utómunkálatoknak alávetett tartalmak rövidek (átlagosan 3-4 percesek), és hosszú ideig készülnek. A játékcommentelős videókat tehát hir-

LET'S PLAY VIDEÓK: A MAI JÁTÉKTERMEK

Matthew DiPietro, a Twitch.tv marketingigazgatója szerint a játékkomentálós videók olyan különleges élményt hoztak vissza, ami kb. 15 éve eltűnt: mégpedig a közösségi játék élményét. A 90-es években felkapott árkádgépes játéktérmet teret adtak a közös és/vagy a közösségben való játékhoz. A konzolok térnyerése a nyugati világban azonban magával hozta az otthoni egyedül játszást. Matthew DiPietro szerint az online játékok és a let's play videók is ezt a korábbi közösségi élményt hozták vissza – amire az otthoni játszás elterjedtségének ellenére mindig is megvolt az igény.

PEWDIEPIE SIKERÉNEK VALÓSZÍNŰLEG LEGNAGYOBB TITKA, HOGY KÉPES MEGSZÓLÍTANI KÖZÖNSÉGÉT. AHOGY NÉZZÜK A VIDEÓIT, AZ AZ ÉRZÉSÜNK, HOGY SZEMÉLYESEN HOZZÁNK BESZÉL

telen erőteljesen megtámogatta a YouTube. A promóció pedig nagyobb nézettséget és több feliratkozót hozott, a nagyobb nézettség pedig még több promóciót. Emellett kutatások is alátámasztják, hogy a játékosok nagy része nemcsak játszik, de örömet lel abban is, hogy játékosvideókat nézzen.

PEWDIEPIE NEMZETKÖZISÉGE

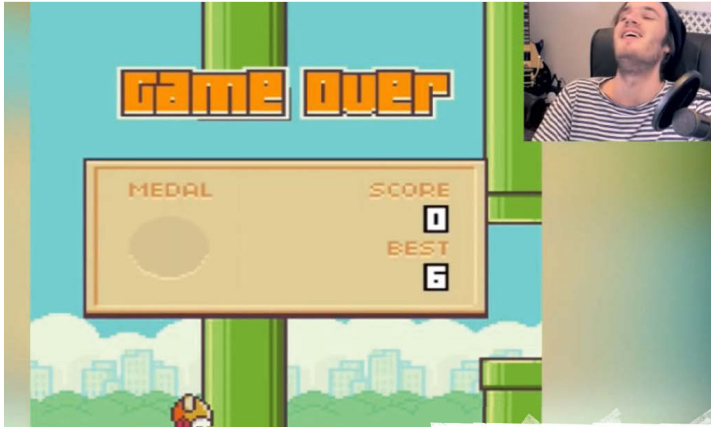
Matthew Patrick szerint a másik ok, amiért a YouTube promóciós algoritmus kedvezett PewDiePie-nak, a csatorna „nemzetközisége”. A videomegosztó ugyanis helyileg terjeszti csatornáit. Ha Magyarországon élsz, akkor videóidat leginkább Magyarországon reklámozza egészen addig, ameddig elég más/külföldi nézettséget szereznek ahhoz, hogy a YouTube más országokban is elkezdje promotálni őket. PewDiePie csatornáját a YouTube svédnek tekinti, mivel ott hozták létre. A svéd piacon kisebb volt a konkurencia, így könnyen ki tudott emelkedni. Ezután Felix elköltözött Olaszország-

ba a barátnőjéhez, és magas nézettségének köszönhetően a YouTube ott is reklámozni kezdte csatornáját. Emellett, mivel PewDiePie angolul beszél (és káromkodik), sokkal könnyebben tört be a felhasználói tömegeket mozgósító angol nyelvű piacokra (UK, USA), mint az angol nyelvterületeken létrehozott és reklámozott videók a nem angolul beszélő országok köznevelésébe. Tehát a YouTube promóciós algoritmus elengedhetetlen volt Felix Kjellberg sikeréhez, de önmagában kevés lett volna hozzá.

PEWDIEPIE, AZ ELBŰVŐLŐ

Kellett továbbá Felix erős személyisége és különleges stílusa. Ő tipikusan az a személy, akit vagy nagyon szeretnek, vagy nagyon nem. A helyzet viszont azt mutatja, hogy sokaknak (nagyon sokaknak) tetszik. Megpróbáltuk összegyűjteni azokat a tényezőket, amelyek hozzájárultak PewDiePie sikeréhez.

Bőséges és értékes tartalom: Ahogy már a YouTube promóciós algoritmu-



Nektek menni a rekordotok?



PewDiePie fanart

sa kapcsán is írtuk, a legintenzívebb YouTube-reklámozás azoknak jár, akik hosszú és élvezhető videókat készítenek – és azokból is sokat. Felix éveken át dolgozott rendületlenül, hogy a cikk írásának pillanatában közel kétezer videónál tartson (ami kiemelkedően magas szám).

Hiteles, egyedi stílus és humor: Erről is volt már szó az imént, de a felsorolásba is belevinném, mert nagyon fontos. Felix Arvid Ulf Kjellberg magát adja; nem hazudik, nem blöfföl, nem színészkedik. Vagyis, dehogynem... rengeteget színészkedik (a szó színjátás értelmében), de mindig őszintén, valódi lelkesedéssel. Nem próbál más (több) lenni, mint ami. A stílus persze ízlés dolga (és szép számmal vannak olyanok is, akik kicsit sem kedvelik), de PewDiePie stílusát a hitelesség mindenképp szerethetővé teszi.

Szimpatikus srác: Függetlenül attól, hogy tetszik-e PewDiePie stílusa, vagy sem, Felix szimpatikus srác. Viszonylag szerény és kedves, láthatóan zavarban van a hirtelen rászakadt népszerűségtől. Sikeréhez az is hozzájárul, hogy szőke hajtinccseivel és a „boyband”-ek tagjaira jellemző imidzsével sikerült belopnia magát a (kis)lányok szívébe is, amit kevés játékkomentátor mondhat el magáról. Ha összehasonlítjuk korai videóit a mostaniakkal, a hozzáállásában nem sok változást tapasztalunk: közvetlen, és hálás a közönsé-

gének, amiért lehetővé teszik számára, hogy a hobbiéből élhessen meg (nem is rosszul).

Valamennyire ehhez a ponthoz tartoznak a következők is, de külön pontokba szedem, hogy átláthatóbb legyen.

Interakció a közönséggel: PewDiePie sikerének legnagyobb titka valószínűleg az, hogy képes megszólítani a közönségét. Ahogy nézzük a videóit, az az érzésünk, hogy személyesen hozzánk beszél. Ezt jobb helyeken tanítják is, Felixnek belülről jön. Miközben folyamatosan beszél, gesztikulál, szitkozódik, üvölt vagy sikít, néha egy-egy kérdést intéz a közönséghez, és úgy tesz, mintha azok válaszolnának: legtöbbször valami olyasmit, ami meglepő, felháborító vagy felnőtt tartalmú. Erre aztán ismét reagál, például álszentül megfeddi őket, amiért valamilyen szexuális gondolat jutott az eszükbe. Ezen kívül gyakran kéri, hogy kommentben mondják el véleményüket valamiről, például arról, milyen játékot játsszon legközelebb. Ha sokan ajánlanak neki valamit, azt meg is fogadja. Amikor elkezd játszani az adott játékot, elmondja, hogy azért játssza ezt, mert sokan kérték erre. Ez pedig fergeteges érzés. Olyan, mint mikor Kispál koncerten a barátnőmmel bekiabáltuk, hogy befejezőként az Etetés című dalt játsszák el, és tényleg azzal zárták a koncertet. Mindezt talán csak a „Péntekek PewDiePie-jal” szárnyalhatják túl, amikor Felix bár-

Kár, hogy ők nem tudják, a fél világ ismeri őket



Ezt kéne utána csinálni

A NAGY NÉPSZERŰSÉGNEK ÖRVENDŐ JÁTÉKKOMMENTÁTOROK ÉS BLOGGEREK ELKÉPESZTŐ MÉRTÉKBEN KÉPESEK BEFOLYÁSOLNI ADOTT JÁTÉKOK SIKERÉT



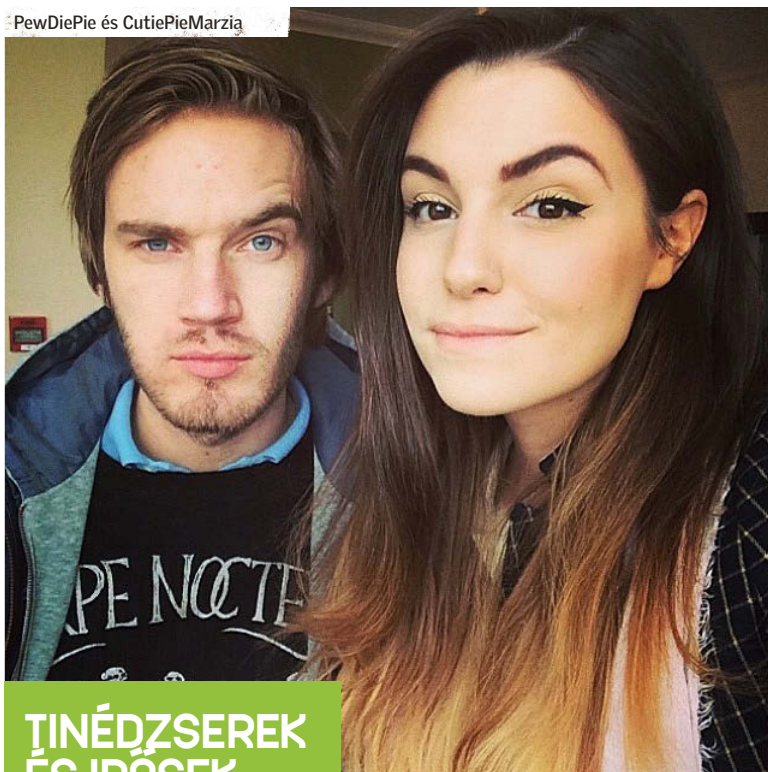
OCTODAD: DEADLIEST CATCH

Az Octodad: Dadliest Catch játékban egy apát irányítunk, akinek mindennapi teendőket kell ellátnia. A probléma vagy nehézség abból adódik, hogy az apa tulajdonképpen egy álruhás polip, aki elképesztő erőfeszítések árán próbálja kontrollálni hosszú karjait, és az állandó csetlések-botlások ellenére fenntartani annak látszatát, hogy ő egy ember. A játék fejlesztésénél a Young Horses alkotói tudatosan törekedtek arra, hogy minél nagyobb teret engedjenek a játékosoknak és az egyéni megoldásoknak. A cél az volt, hogy minden játékos megalkothassa saját komédiáját, belevívva abba önmön személyiségét. Mindezt azért is tartották fontosnak, hogy a játék érdekes legyen let's play videók számára, és így ilyen úton is népszerűsíthessék.



Ann Althouse jogász professzor és blogger: „A titok, hogy hogyan kell négymillió dollárt keresni egy év alatt, a következő: 1. Legyél nagyon aranyos srác. 2. Legyél gyerekes és bolond. 3. Játssz olyan módon, hogy a néző úgy érezze, nincsen egyedül, hanem veled együtt játszik. És ezért van az, hogy Felix Kjellberg négyszeres dollármilliomos, te viszont nem vagy az.”

PewDiePie és CutiePieMarzia



TINÉDZSEREK ÉS IDŐSEK REAKCIÓI

A TheFineBros YouTube-csatorna „Teens React” és „Elders React” sorozatai másfél év különbséggel tüzték műsorra PewDiePie-t. Nem nagy meglepetésre, a reakciók eltérőek – bár sok a hasonlóság is. Mind a fiatalok, mind az idősebbek egy része számára furcsa volt az a jelenség, amely szerint mások játékát nézzük ahelyett, hogy mi magunk játszánk. Olyanok is voltak azonban (mindkét táborban), akik ezt kifejezetten szórakoztatónak találták, hasonlóan ahhoz, mint amikor nézzük, ahogy valaki flipperezik, vagy stand-up komikusokat hallgatunk. Mindkét korosztály szerint PewDiePie sajátos stílusa és humora, illetve jóképűsége járul hozzá a sikeréhez. Különbség azonban, hogy míg a fiatalok többsége vevő volt erre a stílusra, az idősek közül sokan megbotránkoztak rajta, elsősorban a sok káromkodás miatt, és szomorúnak tartották, hogy erre van manapság igény. Az idősek közül többen nyilatkoztak, hogy fogalmuk sincsen arról, mitől lehet PewDiePie ennyire sikeres, azonban olyanok is akadtak, akik nagyon tehetséges humoristának találták Felixet, és csatlakozni akartak a Bro Armyhoz.

mit megtesz, amire a „brók” kéri: például magas sarkúban egyensúlyozik, közben rágózik, és franciául beszél, vagy pikáns kechuppall pirostja ki az orcáit, és a nutellabajusz felett répát töm az orrlyukaiba.

Partnerség, egyenrangúság és saját brand: PewDiePie „bros”-nak, azaz tesóknak (a brother szóból) nevezi egyes feliratkozóit, akik együttesen alkotják a „Bro Army”-t, vagyis a tesók hadseregét. Ez egyrészt nyerő saját brand, amit a youtuberek egyértelműen PewDiePie-hoz kapcsolnak, másrészt szimpatikus megszólítás, mert egyenrangúságot és haverságot sugall. A közvetlenség és haverság jele a „brofist” is, amit PewDiePie elkészítéskor ad a nézőknek. Mindezek azonban hiteltelenebb lennének, ha Felix nem lenne őszintén hálás a bróknak folyamatos támogatásukért, és nem mondana rendszeresen köszönetet, amiért kíváncsiak a videóira. Háláját más módokon is ki szokta fejezni, például a 2013-as Social Star Awardson Felix a biztonságiak figyelmeztetése ellenére is odament rajongóihoz, hogy köszöntse őket.

Szerénység és példamutató: A 30 millió feliratkozó és a havi több száz ezer dolláros fizetés ellenére Felix ki tart amellest, hogy ő maga készítse a videóit, ezzel is ösztönözve rajongóit, hogy ők is kövessék álmaikat, és bízzanak magukban. PewDiePie rendszere-



sen tart karitatív akciókat is (például Water Campaign, Save the Children), amivel arra buzdítja a Bro Armyt, hogy adakozzanak karitatív célokra. (Ez egyrészt remek marketingstratégia PewDiePie számára, másrészt jó, hogy a fiatal gamereket egy közkedvelt gamerikon ösztönzi adakozásra.) **Szerencse (végül, de nem utolsósorban):** A YouTube promóciós algoritmus azért tényleg kellett ehhez a sikerhez, és az is, hogy Felix pont jókor kezdje el a játékkommentálást (avagy jókor volt jó helyen).

TRENDINÁTOROK

Ha emlékeztek még, a *Flappy Bird* vírusos terjedésének láttán újságírók és játékelemzők tucajtjai próbálták rájönni a titokra, hogy mi okozhatta e végtelemül egyszerű, de elképesztően frusztráló játék lenyűgöző sikerét. Eleinte még arra gyanakodtak, hogy a fejlesztőnek, Dong Nguyennek valamilyen csalás révén sikerült mesterségesen megnövelnie a letöltések számát, ami a letöltési listák élére juttatta a játékot, később azonban kiderült, hogy egészen másról van szó. Mégpedig arról, hogy a nagy népszerűségnek örvendő játékkommentátorok és bloggerek elképesztő mértékben befolyásolják az adott játékok sikerét. A *Flappy Bird* esetében előbb egy BuzzFeed cikk, majd egy PewDiePie videó (ami azóta meghaladta az 21 milliós nézettséget) volt az, ami elin-

dította a letöltések lavináját. Egy másik játék, ami PewDiePie-nak köszönheti a sikerét, a hasonlóan beteg *Goat Simulator*. A Coffee Stain Studios stábjá felfigyelt Felix befolyására, és felhasználták azt játékuik terjesztéséhez. Anton Westbergh, a cég vezérigazgatója szerint: „Az, hogy PewDiePie és a hozzá hasonló srákok játsszák a játékunkat, óriási reklám. És ráadásul nem jár kiadásokkal.” Úgy néz ki tehát, hogy a játékkommentátoroknak érezhető befolyásuk van a játékok sikerére, és ezzel immár a játékelemzőknek is érdemes számolniuk.

Végezetül pedig, ahogy a YouTube-nagymester mondaná egy brofist kíséretében: „Stay awesome bro! [...] But I know you will!” (Maradjatok csodálatosak, tesók! Persze úgyis tudom, hogy azok maradtok!)

Orsi és Kata

FELHASZNÁLT FORRÁSOK:

The Game Theorists (avagy Matthew Patrick): How PewDiePie conquered YouTube – YouTube-videó
Matthew Penycad: 3 Content Marketing Strategies PewDiePie Uses to Dominate YouTube. 2014. február 17. bit.ly/1kpPY99



World of Warplanes nyereményjáték

LEVEGŐBE REPÜLT A NYERTES

A GAMESTAR TÁBOR ALATT HIRDETTÜK MEG A WORLD OF WARPLANES MEGMÉRTESETÉT, MELYNK TÉTJE NEM KISEBB VOLT, MINT EGY EGYÓRÁS REPÜLÉS SZEGED FELETT, VELEM. A remek szórakozásnak ígérkező program azt a játékoszt illette, aki friss regisztrációval adott idő alatt a legtöbb légi győzelmet érte el, ez pedig Szabó „Totti” Márk lett, akit remek kollégáim Tatabányáról fuvaroztak el a szegedi repülőtérre.

ALFA FELADAT TÖRÖLVE

Sajnos az időjárás az esemény hétvégén nem volt túl kegyes, így az égboltot

magas és közepmagas felhőzet borította, ami egyértelművé tette (RG számára, mi, többiek csak a bárányszemeket ismerjük fel – a szerk.), hogy egyetlen felszállásból biztosan nem fogunk nyertesünkkel hatvan percet repülni. Most is volt azonban egy tartalék (Bravo) feladat, ami élményekkel kecsegtetett száma, tehát nem volt probléma. Mielőtt azonban belecsapnánk ezek ismertetésébe, nagyon röviden muszáj írnom a vitorlázórepülésről. Ahhoz, hogy a motor nélküli repülő a levegőben maradjon, nem kell szél, ezek az igen könnyű és a motoros gépekhez képest nagy fesztávval rendelkező szerkezetek a talajfelszínről indu-

ló feláramlásokban körözve tudnak emelkedni. Ezt követően a magasságukat sebességgé alakítva, folyamatos merüléssel haladnak előre mindaddig, míg nem találják egy újabb feláramlást, amiben meg tudnak emelkedni. Ennek köszönhetően egyetlen felszállásból egy szebb napon akár ötszáz kilométert is megtehetnek, hat-hét órát repülve, amihez persze a meteorológia és a távrepülés alapos ismerete szükséges. Esetünkben azonban ilyenről szó sem volt, hiszen a nem megfelelő időjárás miatt csak iskolakörök futásáról lehetett szó. Am ez is bőven elég volt ahhoz, hogy a repülést testközelből nem ismerő *World of Warplanes* nyertesünk életre szóló élményeket szerezzen.

ÁTESÉS ÉS HÚZOTT FORDULÓ

Az eredeti program szerint a Délvidéki Aero Club 1930 kétüléses teljesítménygépevel, név szerint egy Janus B-vel repíttem volna fel Márkot, de az előbb említett okok miatt végül a kecsesen bumfordi repülő a hangárban maradt, és a látogatásunk alkalmával is éppen oktatási feladatokat repülő, Rubik Ernő tervezte, vitorlázórepülői körökben évtizedek óta legendásnak tekinthető R-26SU Góbéval emelkedtünk a magasba. A megváltozott program szerint öt

felszállásra került volna sor, melyből az első kettő egyfajta szokatórepülésnek is felfogható, míg a maradék háromban jött volna némi fikflak. Azonban valami csoda folytán sikerült a tervezettnél többet repülni az első felszállásból, így a második közepén tartottam egy rövid átesés- és húzottforduló-bemutatót, ez utóbbi legalább 2,5g-vel (m/s²) terhelte Márk szervezetét – aki ezt követően inkább lemondott a maradék három felszállásról, és fekvő testhelyzetben szemlélte az eseményeket addig, amíg arca a papírfehérből nagyjából vissza nem nyerte eredeti színét. A történetektől függetlenül nyertesünk a nap végén úgy nyilatkozott, hogy mindenképpen szeretne újra repülni, és ha lesz rá lehetősége, meg is fogja tenni, bár elsősorban valóban kissé intenzív volt az élmény, amit kapott. Ugyanakkor nagyon tetszett neki az a fajta szabadságérzet, amit a repülés nyújtott, és most legalább rájött, hogy a földön járva valójában csak ál-3D-ben érzékelheti a világot.

Köszönjük a Wargaming.netnek, hogy mindez létrejöhett, valamint a DAC-1930-nak, hogy lehetővé tették számunkra a biztonságos és élvezetes repülést.

RG





VÁSÁROLJON NÁLUNK

DIGITÁLIS ÚJSÁGOT!



és emelkedő hozzájárulókat a forgalom növekedése alapján kérhetnek elük – magyarázza Tótfalusi Árpád. Van becsülhető, aki lerója a változásokat: szerint a forgalom után fizetendő százalékos visszatérítés némi fegyver a Coopnál, de nem annyira, mint ha a CBA ugrást volna előzőbb. De egyre többen panaszkodnak a magyar láncok kemény tárgyalási módszereire: „Rozmariánék támondani, de manapság a nemzetközi láncokkal könnyebb együtt dolgozni” – mondja Bodrogi Ferenc, a Forest Paper Kft. ügyvezető igazgatója, a Magyar Termék Nonprofit Kft. elnöke.

Tejék, kenyeret az internetről
Ma mindegyik üzletlánc létező-készletében van az az elosztási rendszer, amit ma látnak Európában, a mielő – magyarázza Bodrogi. Már a Tesco is felismerte, hogy hipermarketekben töltött a piac, és sorra nyitja a lakóhelyhez közeli, Tesco Express boltjait. Ezen szempontból a magyar láncok kedvező helyzetben vannak, mert a sarki kisbolt és a szupermarket kategóriában tudtak jól segíteni a több mint tíz százalékkal képviselő keményiparoknál (Aldi, Lidl, Penny Market) szemben is. Más világszakra is fel kell készülni. Bodrogi szerint kialakulóban van egy „árnyék” elosztási rendszer, amelyben egyre inkább teret követel – a termelői saját elosztási rendszere. (Erre jó példa a Lipton Vízegység boltlánc.) Ezen erővel fejlődik az internetes kereskedelem is a világban. Növekedés megkezdte, hogy a vásárló kiválasztja otthon a szállításra kívánt árucikket, melyeket hálózati rakományok szállítanak még aznap a házhoz. Több a sávos piacokon nyitott virtuális áruházak a Tesco: amíg az utas a következő szupermarketre jár, előzetesen megrendelheti a világtól őrőspontotól a termékeket, melyeket a kívánt időpontra házhoz visznek. Digitális közérző miközben a boltonál Garwick regisztráció, hogy a gyakorlatban házhoz is csak okostelefonjukkal állíthatják össze a bevásárlólistát a csomagokban elhelyezett Tesco-jelzők segítségével.

Máskor a magyar tulajdonú C'Roby már 2008-ban szokatlan indítással választott kínáló online boltját. Példáját csak most követi a Tesco, amely korábban tervezte netes bolt indítását. Foglalkozni az online kereskedelem gondolatával az Auchan is. Van benne közelet, mert a magyar vásárlókat úgy hívják, szeretik megfogni, megmagyarázni az árakat, és ezt az „ábrányt” az online vásárlás nem adhatja meg. Péntek a mai 25 év alattiak számára is sok, mint a 35 év felettié: a fiatalok nyitnak a netes vásárlásra – mondja Bodrogi Ferenc. A végül érv az idővel és a pénzzel való sportolással. A netes rendelhető termékek ára nem lesz magasabb a bolti áraknál, a szállítási költség pedig 100-300 forint körüli alakulhat majd. A városi és vidéki hipermarketekben egy illusztrációs videó ezzer forintos beáramlással járhat, és államháztartás 15-20 százalékkal többet is költhetünk a tervezettől, mert elcsúszhat. Ez az arány netes beáramlással csak 2-5 százalékkal, vagyis kevésbé katasztrofálisnak tekinthető.

KEDVEZŐ ÁRON AZONNAL OLVASHATÓ TÁROLNI SEM KELL



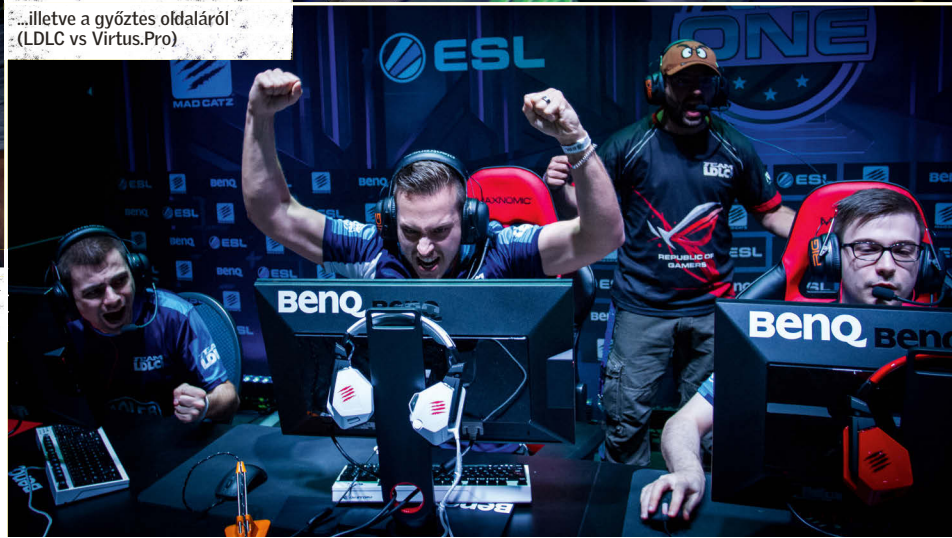
WWW.DIGITALSTAND.HU



A verseny egyik nagy meglepetése a vesztes...
...illetve a győztes oldaláról (LDLC vs Virtus.Pro)



Christopher „GeT_RiGht” Alesund, a NiP sztárjátékosa örömkönnök közt – el sem hiszi, hogy csapatát szinte egymaga győzelembe vezette kiugró teljesítményével.



E-sport

NYÁRVÉGI

REKORDDÖNTŐGETÉSEK

SZERENCSÉRE A NYÁR VÉGÉN SEM VOLT HIÁNY A LEGMAGASABB SZINTŰ E-SPORT MEGMÉRÉTTETÉSEK-

BÖL. Az utóbbi két hónapoz hasonlóan augusztusban is több nemzetközi és egy hazai verseny szemtanúi lehettünk az ESL One, valamint az Infinity Csarnok LAN összecsapásain. Ezek közül toronymagasan a kölni *Counter Strike Global Offensive* vitte a pálmát minden tekintetben, ezért ebben merülünk majd el egy kicsit alaposabban.

ESL ONE KÖLN

Március után a *Counter Strike Global Offensive* fejlesztője, a Valve ismét az ESL rendelkezésére bocsátott 250 000 dollárt egy újabb nagy CS-verseny díjazásaként. A márciusi katowicei eseményhez hasonlóan ezúttal is a világ szinte minden tájáról érkeztek csapatok, hogy összemérjék egymással tudásukat. Az európai, amerikai, indiai és ausztrál együtteseket is felvonultató rendezvény augusztus 14-én, csütörtökön startolt el a szokásos csoportkörökkel. A szervezésnek köszönhetően ekkor még egyik alakulatnak sem kellett hazaindulnia, mivel az első kiesőkre másnap délutánig kellett várni. Mivel több

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.

volt a jó csapat, mint a továbbjutó hely, elkerülhetetlen volt egy-két nagy formáció korai búcsúja. Az áldozatok ezúttal az Európában valamiért nagyon gyengén teljesítő amerikai iBUYPOWER és a francia Titan eSport voltak. A zombati rájátszást már csak a csapatok fele, vagyis szám szerint nyolc alakulat kezdhet meg. A nyolcaddöntők során elmaradtak a nagy meglepetések, és minden párharcból az esélyesebb gárda jutott tovább. Ez alól talán a Virtus.pro–Team LDLC párosítás volt a kivétel, ahol a katowicei győztes rögtön elvérzett a francia LDLC ellen, igaz, ez maximum a Virtus-játékosoknak és -szurkolóknak okozhatott kellemetlen pillanatokat.

Az elődöntőkben Fnatic vs Team Dignitas, illetve Ninjas in Pyjamas vs Team LDLC mérkőzéseket rendeztek, ahonnan a két svéd együttes, vagyis az Fnatic és a NiP jutottak be a döntőbe. A finálé egy elképesztően izgalmas összecsapást hozott a két skandináv ötös között, amit mi sem érzékeltet jobban, mint hogy az utolsó pályán is csupán két kör különbség alakult ki. A párharcból végül a sokkal tapasztaltabb NiP került ki győztesen, akik ezzel idei három győzelmük mellé begyűjtötték a negyediket, egyben legértékesebbet is. Maga a rendezvény (talán azért, mert négy kontinensről érkeztek a versenyzők) minden eddigi CS:GO-s rekordot megdöntött, melyeket ráadásul csupán pár hónapja, Katowicében állítottak fel. Ezek közül a legfontosabb,

hogy a döntő alatt egyszerre majdnem 410 ezer ember követte figyelemmel az eseményeket, ami 62%-kal több annál, ahányan márciusban nézték a versenyt. Az összesített, négy napos nézőszám pedig majd hárommillióra rúg, ami sok sportesemény becslésére válna. A magyar nyelvű közvetítést is rengetegen nézték a Wild_TV-n; a döntő végére közel 1100 magyar szurkolt a csapatoknak.

INTERJÚ A MAGYAR CS:GO-VÁLOGATOTT CSAPATKAPITÁNYÁVAL

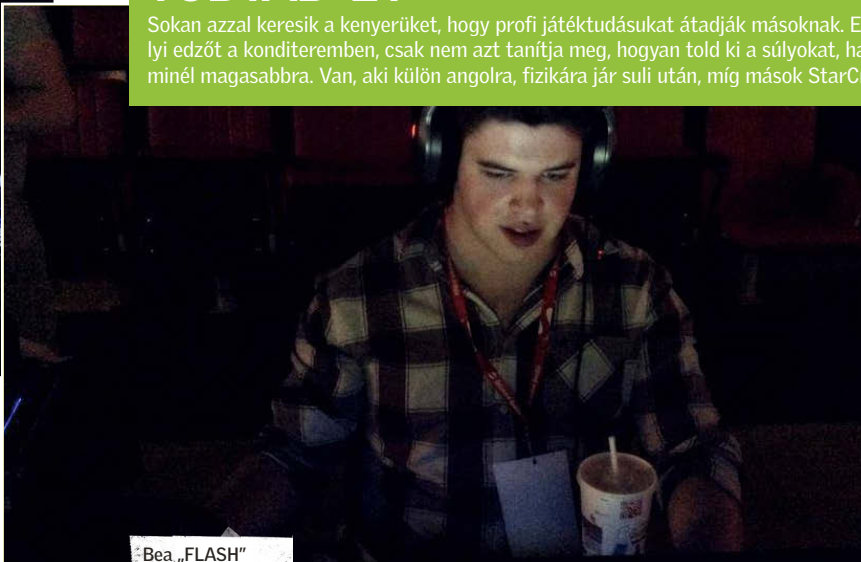
Virtuális mikrofonunkat Bea „FLASH” Viktornak szegeztük, aki a most induló CS:GO Európa-bajnokságra edző magyar válogatottat készíti fel a csoportkörökre. Viktor 2007 óta foglalkozik a *Counter-Strike* szériával versenyszerűen, de elmondása szerint komolyabban 2009 óta játszik. CS:GO-s pályafutása alatt három aranyt szerzett a négy megrendezett magyar LAN versenyen. Idén ő vezeti Magyarországot válogatottját a 2014-es Európa-bajnokságon.

GameStar: Olyan fontosnak érzed ezt, mintha egy mindennapi sport (például foci) válogatott gárdájában lennél?

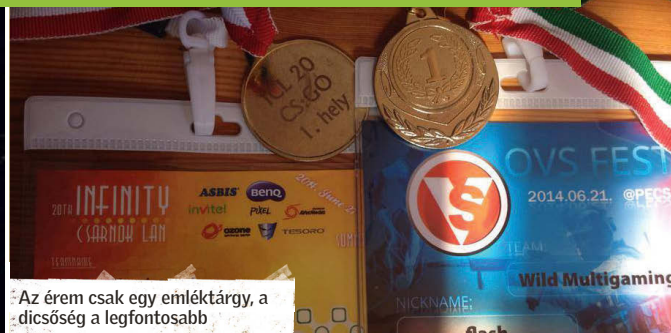
Bea „FLASH” Viktor: Nem tudom, hogy ott milyen lenni, de a tét hasonló. Igaz, hogy a magyar e-sportban nincs akkora pénz, mint a foci-ban, de a cél mindkét sport estében egyforma. Legfőképpen az, hogy az ország megbizonyítsa,

TUJTAD-E?

Sokan azzal keresik a kenyerüket, hogy profi játéktudásukat átadják másoknak. Ezt nevezik hivatalos nevén „coaching”-nak. Úgy kell elképzelni, mint egy személyi edzőt a konditeremben, csak nem azt tanítja meg, hogyan told ki a súlyokat, hanem hogy miképp használd ki az adott játék sajátosságait, és fejleszd tudásod minél magasabbra. Van, aki külön angolra, fizikára jár sulis után, míg mások StarCraft II-, League of Legends- vagy éppen Counter-Strike-óraira.



Bea „FLASH”



Az érem csak egy emléktárgy, a dicsőség a legfontosabb

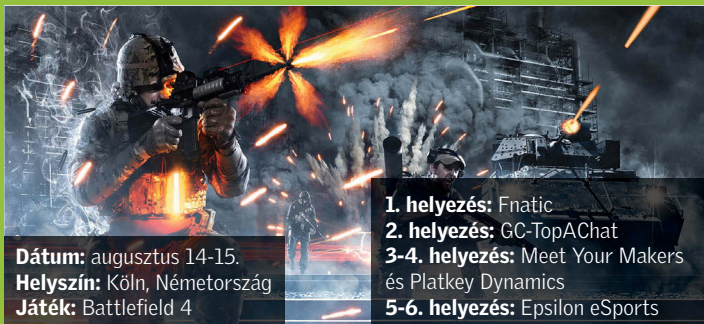


Szerbiában egy komoly díjazású nyílt nemzetközi versenyen „FLASH”, a Wild MultiGaming akkori csapatkapitánya

MAGYAR EREDMÉNYEK

ESL ONE BATTLEFIELD 4

Négy hónap elteltével az ESL One Battlefield 4 szekciója egy újabb évad végéhez érkezett, amit most is az ESL főhadiszállásán, vagyis Kölnben bonyolítottak le. Szerencsére ezúttal sem maradtunk hazai érdekltség nélkül, hiszen a három magyart is a soraiban tudó Epsilon eSports ezúttal is kiharcolta az indulás jogát, de javítani nem tudott, így most is az 5-6. helyen végeztek.



Dátum: augusztus 14-15.
Helyszín: Köln, Németország
Játék: Battlefield 4

1. helyezés: Fnatic
2. helyezés: GC-TopAChat
3-4. helyezés: Meet Your Makers és Platkey Dynamics
5-6. helyezés: Epsilon eSports

INFINITY CSARNOK LAN 21 ÁLLOMÁS

A váci ICL-en áprilistól eltérően a MOBA-k közül ezúttal csak a League of Legends versenyt rendezték meg. A versenyen a legjobb hazai alakulatokkal egyetemben összesen 16 csapat mutatta meg tudását, akik közül a solid x10 örülhetett az aranyéremnek.

Dátum: augusztus 29-31.
Helyszín: Vác, Magyarország
Játék: League of Legends



1. helyezés: solid x10
2. helyezés: Pusztító 5
3. helyezés: WiLD MultiGaming
4. helyezés: DeatFaction Multigaming

igenis fel tudja venni a versenyt a legjobb nemzetekkel. Fontosnak érzem – és ezt az egész válogatottam nevében mondhatom –, hogy közülnk mindenki a magyar e-sport fejlődésére törekszik, illetve a magyar sikerre.

GS: Mit vársz minimálisan ettől az időnyitól és a jövőtől?

FLASH: Tavaly is része voltam a magyar válogatottnak, akkor sikerült kijutnunk a csoportkörből, és az előkelő 9-16. helyezést kaparintottuk meg, ami előtte nagyon sokáig senkinek sem sikerült a Counter-Strike régebbi verzióiban sem. Idén a minimális elvárás a csoportból való kijutás, de leginkább az 5-8. helyezéssel lennék elégedett, amely már rendkívül jónak számítana; izgalmas bajnokságot láthatunk majd. A jövőben pedig egyre feljebb és feljebb tenném a mércét.

GS: Hogyan válogattad össze a csapat tagjait? Bárkinek lehetősége volt bekerülni?

FLASH: A magyar keret tízfős. Körülbelül három hét állt a rendelkezésemre, hogy megnevezem azt a tíz játékost, akiket indítani szeretnék a magyar színekben. Összegyűjtöttem húsz nevet, bennük láttam potenciált bekerülni a tizesbe (jómagamon és az alap kerettagokon kívül); olyan játékosokét, akik eléggé elhivatottak, és a tudásuk is megfelelő. Hetente többször játszottam őket egymás ellen és magunk ellen is (az alap kerettagok ellen), majd három hét játék után eldöntöttük, ki lesz az a néhány személy, akik kiegészítik a magyar alakulatot. Ez a mecha-

nizmus kiválóan bevált, és három sikeres hét után úgy érzem, sikerült összeállítanom a tökéletes magyar csapatot.

GS: Nehéz volt dönteni a próbajátékok után a gárda tagjairól?

FLASH: Volt olyan, akiről igen nehéz volt dönteni, és szavaznunk kellett, de akadt olyan is, akinek egyértelműen be kellett kerülnie. Nagyon sokat segített a legendás KODIAK és a hat alapember.

GS: Mekkora felelősség hárul rád? 19 évesen meg tudsz birkózni egy válogatott vezetésével?

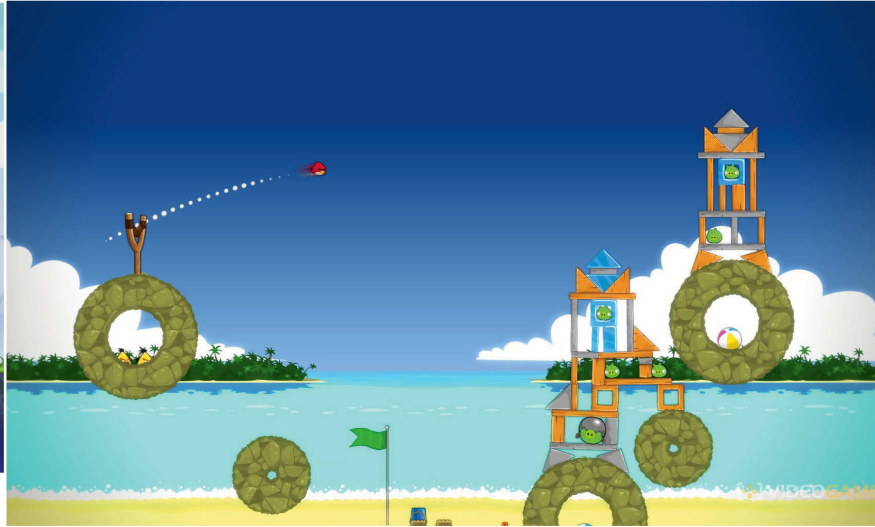
FLASH: A nyomás nagy. Mindenki a legjobbra számít a válogatott csapattól; ugyanakkor rengeteg bizalmat kaptam, ennek köszönhetően csak a „munkámra” kell figyelnem, és a lehető legjobb tudásom szerint tudom vezetni a válogatottat. Persze félek attól, hogy mi lesz, ha nem sikerül a megfelelő eredményt elérni, de kizárom ezt a gondolatot a fejemből, és csak a jelenre koncentrálok. Kész vagyok az utolsóig küzdeni a magyar sikerekért.

GS: Mikor kezdődik az Európa-bajnokság, és mikor láthatjuk majd játszani a magyar CS:GO válogatottat?

FLASH: A kvalifikációs körök már lezajlottak, amelyeken Moldovát ütöttük ki a csoportba jutásért. A csoportkörök szeptember első hetében kezdődnek. A mérkőzéseket magyar nyelven is figyelemmel lehet követni, mégpedig a WILD_TV jóvoltából.

Reméljük a legjobbakat, és szurkoljatok ti is a válogatottnak. Hajrá, Magyarország!

Takács „Johnnie” Gábor



Kopik az Angry Birds fénye

EGYSLÁGERES CÉGEK

MEGVAN AZ A DAL, HOGY WHO LET THE DOGS OUT? PERSZE, HOGY MEGVAN. És a Macarena? Naná. És az It's Raining Men? Halleluja! Oké, akkor most fejből kérem a három előadót, akik ezeket a mindenki által ismert számokat énekelik. Nincs meg, ugye? Persze, mert mindhárom one hit wonder, vagyis olyan sláger, aminek az előadója nem tudott még egy hasonlót villantani, így a dalok megmaradtak az emlékekben, az énekesek meg feledésbe merültek. Könnyen lehet, hogy valami hasonló fog történni az Angry Birdsszel és még pár játékkal – a one hit wonder ugyanis a játékipiacon is létező jelenség, és soha nem volt annyira aktuális beszélni róla, mint manapság.

MEGUNT KISÁLLATOK
Eleve kevesen tudják valószínűleg, hogy mi az Angry Birds fejlesztőcsa-

patának neve, bár a GameStar olvasói közül bizonyára azért többen mondják most kórusban. A Rovio cég 2003 óta létezik, de csak 2009-ben került be a köztudatba az Angry Birdsszel, ami több mobilplatformon is óriási siker lett – gondolom, senkinek nem kell bemutatni. A játék és folytatásai olyan jól prosperáló, sikeres céggé emelték a Roviót, hogy azt a finn gazdaság is megérezte, sőt a helyi kormány ráállt a tehetséges játékkészítők támogatására (aminek lett is eredménye; hogy mást ne mondjak, jelenleg az egyik legmenőbb mobilos játék, a Clash of Clans fejlesztője is finn).
A vállalat tündöklése pár évig tartott, a címszereplő madarak és sertés ellenfelek több folytatást, spinoffot és persze rengeteg plüssfigurát, egyéb merchandisingot, sőt tematikus vidámparkot is kaptak. Mindezek ellenére piaci elemzők már tavaly pedzegették, hogy a

Rovio lejtmenetbe került, és ez most már biztosnak tűnik. A cég tavasszal elég rossz eredménnyel zárta üzleti évét: nyeresége 26,9 millió euró volt, ami 52 százalékkal kevesebb, mint a korábbi évben. A bevételek alig (3 százalékkal) nőttek, miközben a cég létszáma 500-ról 800 főre duzzadt. (Persze ebben nem csak játékkészítők szerepelnek, a Rovio az Angry Birds franchise-ra építve felhúzott mindenféle egyéb divíziót, mindenekelőtt egy animációs stúdiót.) A visszaesésnek meglett a következménye: Mikael Hed, a cég elnök-vezérigazgatója pár hete lemondott pozíciójáról. Továbbra is a cégnél marad, de már csak az említett animációs részleget irányítja. Az új göré Pekka Rantala lesz, aki a Nokiatól került a Rovióhoz kereskedelmi vezetőként, és vélhetően egy szigorúbb multis szemléletet hoz majd a garázsfejlesztőként indult cég irányításába (bár azért ne

felejtjük el, hogy a Nokia sem volt nagy siker az elmúlt években).

PUKKADÓ LUFIK

A Rovio esete nem egyedi, nyilvánvaló párhuzamot lehet vonni például a Zyngával, amit a Farmville-en kívül kevés játékról ismerünk (pedig akadtak bőven). A közösségi parasztszimulátor olyan népszerű volt, hogy amikor a cég 2011 végén tőzsdére ment, tíz dolláros áron bocsátott ki részvényeket, ami héttmilliárd dollárosra árazta be a vállalatot. Aztán ahogy a Farmville jüzereket vesztett, és a bevételek elmaradtak a várakozásoktól, úgy esett az árfolyam: az elmúlt két évben nem tudott hat dollár fölé menni, de inkább kettő-három körül maradt – e cikk írásakor éppen kerek három dollár, ami azt jelenti, hogy a cég nem egészen három év alatt 70 százalékot veszített értékéből.
Az sem segített persze, hogy a csúcspon megvették a Draw Something



AZ ANGRY BIRDS-MÁNIA MÉRFÖLD-KÖVEI

Az első Angry Birds 2009. december 10-én jelent meg; hatalmas sikert aratott, és rengeteg különböző tematikájú részt vonzott maga után (például az Angry Birds Star Warst). A Rovio a nagy sikeren felbuzdulva kedvenc dühöngő madarainkat és a galád malacokat pólókra kezdte nyomtatni, és plüssfigurák képében zúdította a világra. A képernyőket is meghódították a szárnyasok, 2013. március 16-án debütált az Angry Birds Toons a tévében, és egy egész estés filmet is bejelentettek 2016-ra.

A VISSZAESÉSNEK MEGLÉTT A KÖVETKEZMÉNYE: MIKAEL HED, A CÉG ELNÖK-VEZÉRIGAZGATÓJA PÁR HETE LEMONDOTT POZÍCIÓJÁRÓL

című játékot, éppen azelőtt, hogy pár hét alatt elveszítette volna rajongói nagy részét. Az is hozzájárult a kudarchoz, hogy 2012 nyarán – amikor a Google keresője már kiadott pár ezer találatot a „Farmville-lufi” kifejezésre – kiderült, hogy a Zynga-vezérkar elkezdte kimenteni a pénzt, többek közt saját részvényeik eladásával. De az idei hírek sem voltak megnyugtatók: áprilisban jött ki az első negyedéves jelentés, amiből kitudt, hogy az aktív felhasználók táborára egy év alatt majdnem feleződött, napi 53 millióról 28 millióra zuhant (most is nagyjából annyi, a második negyedéves jelentésben is csak 29 millió áll). Az első negyedévben 61, a másodikban 63 milliós veszteséget jelentettek, az elmúlt bő egy évben majdnem 20 százalékos leépítés történt, és egyelőre nem úgy tűnik, hogy a Microsofttól tavaly odaigazolt (ejtsd: kipaterolt) Don Mattrick nagy csodát tudna művelni a szebb napokat látott vállalattal.

És hogy mobilos példát is mondjak, a King Digital körül is egyre több az aggodalmas hang, kongatják a vészharangot az elemzők rendszeresen. A cég fejlesztette ugye a *Candy Crush Sagát*, ami hihetetlenül népszerű... volt tavaly és még talán év elején is, de a freemium csoda rohamosan vesztít rajongótáborából. Augusztusban jött ki a cég negyedéves jelentése, és a második negyedévre öt százalékkal csökkent a bruttó forgalma az elsőhöz képest. Ez nem tűnik nagy visszaesésnek, de ezt szinte mind a *Candy Crush Saga* hanyatlása okozta, és ez olyan vészjelző volt a részvényeseknek, hogy a King-papírok árfolyama egy nap alatt majdnem negyedével zuhant. Nem sok jót jósolnak a következő negyedévre sem.

HALDOKLÓ KONZOLJÁTÉKOK? AHA...

A dolog pikantériája, hogy sem a *Candy Crush Saga*, sem az *Angry*

Birds nem eredeti játék. Előbbi csak újracsomagolta és a mikrotranzakciós üzleti modellhez passzítottotta a *Bejeweledet*, ami önmagában egy sokadik klónja volt a „rendezz három egymás mellé” játékoknak (ilyenek már C64-en is voltak). Az *Angry Birds* pedig a *Crush the Castle* című népszerű flashjáték koppintása egy az egyben (csak a madaras cukiságmáz a hozzáadott érték), de annak is voltak már elődei, például a wiis *Boom Blox*.

Ehhez képest a sikerjátékok fejlesztői elképesztő nagy arccal tudnak nyilatkozni, ha mikrofont tolnak eléjük. Tommy Palm, a *Candy Crush Saga* fejlesztője, akarom mondani játékgyurija (nem vicc, ez a hivatalos munkaköre) például év elején azt mondta, a videojáték jövője a mikrotranzakció, kár ellene kapálozni, nincs más járható út. A Rovio fő marketingese, Peter Vesterbacka pedig 2011-ben még messzebb ment: egy konferencián azzal állt

elő, hogy haldokolnak a hagyományos konzolos játékok, mert a játékosok már nem akarnak ilyeneket, hanem a gyors és pörgő mobilos csodákra kattannak. Hát, én azért megnézném a *Mass Effect 4*-et. Egyre inkább úgy tűnik, hogy nem eszik olyan forrón a kását. Akármilyen magabiztosak is a hirtelen óriási sikertől megrészegült fejlesztők, a játékipiacon – és főleg a mobiljátékipiacon – egymást váltják a pünkösdi királyságok. A *Candy Crush Sagát* most éppen a *Clash of Clans* fényre homályosítja el, de egy-két éven belül az is egy elnyűtt, régi póló lesz, amit a játékosok lecserélnék majd egy új menősegre. És az a cég, ami ilyen one hit wonderekre építi a birodalmát, veszélyes hullámvasút-menetekre számíthat a piacon.

(És hogy megspóroljak nektek három keresést: Baha Men, Los del Rio és Weather Girls.)

Stóki

Minden szintem szinte ingyen

SZABAD(A)JÁTÉK

Firefall

Sok ingyenes online lövölde van a piacon, de olyan nyílt világú, MMO-ba oltott akciójáték nincs sok, mint a *Firefall*. A történet szerint a Földön járunk a távoli jövőben, ahol nem túl rózsás a helyzet, köszönhetően egy idegen civilizációnak, melynek tagjai lerohanták és lerombolták szerett otthonunkat. Most a mi dolgunk, hogy visszaszerezzük azt. A nemes feladatot végrehajthatjuk úgy, hogy egyedül vagy csapatban vállalkunk küldetéseket, és részt veszünk a véletlenszerűen felbukkanó események valamelyikében. Ehhez többféle fegyvert is magunkhoz vehetünk. Lehetünk gépfegyveres dreadnaughtok, lövegeket és támogatógépeket kezelő engineerek, gyógyító felhőkkel operáló biotechnek vagy mesterlövészpuskákkal bűvészkedő reconok. Vá-

F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban össze-szedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindegyik megéri a letöltést.

lasszuk bármelyiket is, bejárhatjuk velük a csodálatos nyílt világot, ami tele van látnivalókkal a homokos tengerpartoktól a fekete ködbe burkolózó csataterékig. Érdemes is lesz felfedezni a vadont, mivel a craftinglehetőségek kihasználásához szükségesek lesz ritka alapanyagokra. A szükséges eszközökkel képesek lehettek egyedi páncélokot, fegyvereket gyártani, hogy aztán azokkal lepjétek meg akár emberi ellenfeleiteket is. Természetesen van PvP, ami egy külön kontinensen zajlik, és ahol bázisok védelme vagy megszerzése lesz majd a feladat. Csodálatos látványvilág, rengeteg küldetés és kaland egy hosszú és izgalmas kampányban – ez vár azokra, akik letöltik a *Firefall*-t, amit akár a Steamen keresztül is megtehettek.



A hónap játéka



Neverwinter – Tyranny of Dragons

A *Dungeons & Dragons* világa tele van felfedezni valóval és félelmetes ellenféllel. *Neverwinter* ennek csak egy darabkája, de az univerzum e részét már rengeteg kalandor járja nap mint nap, akiknek új feladatokra, új kihívásokra van szükségük – a *Module 4: Tyranny of Dragons* éppen ezért került ki a szerverekre a nyár végén. Egy új játszható osztállyal bővült a választék: lehet, hogy Scourge Warlock nem tűnik kimondottan partiarcnak, de ő a csapatok legjobb támogató karak-

tere. Távolról ható sebző varázslatokat és átkokat szór az ellenre teljes nyugalommal, amíg van, aki tartsa a hátát a harcban. A Scourge Warlock egyedi lehetőségekkel bővíti csapatunk fegyvertárát, amire szükségünk is lesz, ha végig akarjuk verekedni magunkat a Cult of the Dragon által megszállt területeken. Ellenfeleink között jó néhány sárkányt is köszönhetünk, akik közül nem egy ismerős lesz majd azok számára, akik kicsit jobban ismerik a D&D-történelmet. A *Tyranny*

*of Dragons*ban a játékosok egy skirmisht és egy új dungeont is kapnak, melyek Lostmouth és Tuern területén vezetik át a kalandorokat, miközben átéljük a kiegészítővel bekerülő új történeteszálat, melynek fontos résztvevői a dragonbornok, akik játszható fajjá is váltak. Ezek a srácok nem fognak úgy üvöltözni, mint *Skyrim*ben élő testvéreik, de legalább annyira félelmetesek, pláne ha felszereljük őket a rengeteg új tárggyal, melyek a *Module*-lal érkeztek. Ki mondana nemet némi friss lootra?



A hónap frissítése



World of Warplanes – Update 1.5

A kezdő pilóták biztosan örömmel veszik majd, hogy a *World of Warplanes* legutóbbi frissítése behozta a botok elleni harc lehetőségét. A Battle Against Bots módban több játékkal együtt harcolhatunk a gép által irányított ellenfelek ellen. Így könnyedén meg lehet tanulni az irányítás alapjait, míg a veteránok új trükköket, gépeket próbálhatnak ki a számítógép ellen. A régi motorosoknak jó hír, hogy ezentúl komplexebb földi célpontokkal találkozhatnak: ahelyett, hogy lenne egy

nagy blokk, amit pontosan kell megcélozni, ezentúl több kisebb daraból állnak majd a célpontok. A hadihajók esetében például leszedhetjük a lövegeket, a különböző felépítményeket, mielőtt célba vennénk a hajótestet. Egy új térképen, a Canyonban, ahol két hatalmas hegy között kell manővereznünk, le is tesztelhetjük mindezt. A National Park térkép teljes felújítást kapott, rengeteg új achievement került be, és sok hibát kijavítottak. Mindenkit visszavár a légiérő.

Smite – Cabrakan, a hegyek pusztítója

A *Smite* világában sok újdonság történik mostanában. A gamescom egyik nagy híre volt (legalábbis a MOBA-rajongók számára), hogy a *Smite* átköltözik az Xbox One konzolokra is. A játék TPS nézetű megközelítése tökéletes lehetőség arra, hogy egy keményvonalas e-sport cím megvethesse lábát a kontrollerek uralta világban. Addig is, amíg a játék 2015-ös, konzolos eljövételére várunk, van mivel játszani a PC-s verzió frissítéseinek köszönhetően. Új isten érkezett Cabrakan képében, aki töké-

letes tank lesz majd a frontvonalon. Első és második képességével folyamatos sebést okoz az előtte álló ellenségeknek, miközben növelheti védelmi erejét. Harmadik képessége zavarja a körülötte álló isteneket, és a keletkezett földmozgás folyamatosan Cabrakan felé viszi őket. Végso fegyverével falat emelhet, és bárkit bekeríthet vele. Nem az a fajta srác, akit a kezdők könnyen megtanulnak kezelni, de azok, akik szeretik a keményebb hősoket, hamar megkedvelik majd a föld mesterét.



Orcs Must Die! Unchained – Update 1.4

Orkokat irtani laza. Orkokat irtani ingyenesen nagyon laza, főleg ha online tehetjük ezt barátainkkal az oldalunkon. Ezért is olyan elképesztő élmény az *Orcs Must Die! Unchained*, ami szintén kapott egy tartalmas frissítést a nyár végére. Kezdsenek érkezett egy új tutorial mód, ami megtanítja az újoncokat arra, hogy mitől döglök a zöldbőrű. Persze az öneleddt és gyermekbarát mézáráláshoz szükség lesz egy kemény hősrre is. Van miből válogatni, de kemény arcokból sosem lehet elég, így a fejlesztők be-dobtak egy újat a választhatók közé. Ő

Tundra, egy medve. Mackó létrejele elég széles fegyverválasztékkal bír: képes távolsági és közelharcú eszközöket is használni, miközben gond nélkül ignorál minden tömegirányító hatást. Az új hős és a tutorial mód mellett a Twitch.tv is beépült a játékba. Mostantól egy gombnyomással közvetíthetitek, hogyan irtjátok ki az agyatlan nép képviselőit. Feladási opció, rengeteg hibajavítást és számtalan kisebb finomítást kapott az egyelőre zárt béta állapotban futó játék. Ha így folytatja a fejlődést, a megjelenés idejére komoly címmé érik.



Star Wars: The Old Republic – Galactic Strongholds

Otthon, édes otthon – kántálhatják végre a Birodalom és a Köztársaság őr-zői is. A *Galactic Strongholds*nak hálá valóra válhatjuk azt az álmunkat, hogy saját házuk legyen a Star Wars univerzum egy bolygóján. Saját bázisunkat úgy dekorálhatjuk, ahogy szeretnénk: gyárthatunk, vásárolhatunk magunknak bútorokat, vagy küldetésekre is indulhatunk dekorációért. Minden kaland nyomot hagy majd otthonunk felépítésében. Ha komoly céh tagjai vagyunk, akár egy céhbázisra is összedobhatjuk a pénzt. A bázis mondjuk nem egé-

szen pontos megfogalmazás egy hatalmas zászlóshajóra. A céh hajója nemcsak csinos és komfortos, de rendkívül hasznos is, ha bolygókat akarunk elfoglalni – mert ugye azt is megtehetjük, csak arra kell figyelniünk, hogy ténylegesen komoly haderővel induljunk hódítani, különben egy ellenséges szövetség még rövidre zárja világhódító terveinket. A *Galactic Strongholds* egyelőre csak előfizetők számára elérhető, de néhány héten belül már az ingyenesen játszó lovagok is megkaphatják otthonuk kulcsait.

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

IZGALMAS LÁTNI, HOGY (NEM TÚL MEGLEPŐ MÓDON) SZEPTEMBERBEN MINDEN GAMESTAR MAGAZIN KÉSZÜLT AZ ÜNNEPLÉSRE. NEM CSODA, HÍSZEN OKTÓBERBEN JUBILEUM: IDÉN 15 ÉVES A MAGAZIN, MI IS KÉSZÍTJÜK A KONFETTIT, HÚTJUK A PEZSGÓT, MAZUR MÁR KÖTI AZ ÜNNEPI NYAKKENDŐT. Persze régen is ez volt, örültünk az öt évnek, majd az évtizednek veletek, most meg már csak nézzük, hova rohan az idő, miért remeg a kezünkben a controller, hogyan lassul kattintós reakcióidőnk, miként szaporodnak a ráncok a monitort bámuló arcunkon. De itt vagyunk, és ezt nektek köszönhetjük. Szóval most megint emlékezünk egy kicsit a múltra, becsljük a jelent. Na de miről is írtak a nagy elődök?



ez volt 10 éve

$$P=r^2-m \quad e=mx+c^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

$e=2,79$

itt vagyunk most

$$e=\cos x + tgy$$

$$y=mx+b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr - dx^2$$

10 ÉVE



Idézet: Boe – főszerkesztői bevezető

Megtámogattuk jól a WCG 2004 magyarországi selejtezőjét, sőt, a sajtókupán is szerepeltünk, szerény tehetségünkhöz mérten meglehetősen szép eredménnyel (azaz mindenkit elp*csáztunk, csak a döntőben volt nagy a lag – na jó, nem... de végül valahogy „csak” másodikak lettünk).

Nem a videojáték tesz minket erőszakossá, hanem a lag – tudjuk ezt mi már jól. Vajon emlékszik még valaki arra, hogy végül ki p*csázta el a GameStart? Tuti bezártak már azóta!



Idézet: Kecské – Counter-Strike Source előzetes

A Valve úgy adott hozzá a játékhoz minden téren, hogy máshol nem vesz el belőle semmit, így az egyetemista fejlesztők által újtárra indított legenda most már biztosan tovább él – a koldusból lett királyfi hamarosan újjászületik, mese nincs.

Vajon az elmúlt tíz év során kopott meg a gamerújságírói felfogás, vagy ennek a mondatnak tényleg nincs nagyon értelme?



Idézet: Bad Sector – The Sims 2 teszt

Mire a WC-zóknak manuálisan kiadom a parancsot, hogy menjenek két lépéssel arrébb, addig fáradt simünk állva elalszik, úgyhogy hiába is küldeném kifelé, előbb fel kell ébresztenem. Mire magához tér, addig már a középső sim bevizelt, és ott kap emiatt idegösszeroppanást a mosdó ajtaja előtt, mögötte tombol a vendég, miközben óriási „szerencsével” esetleg arra téblábol a gyerek is, hogy kitörő örömmel nagyot pancsoljon apu tócsájában.

Nem szabad Bad Sectorhoz buliba menni, csak a baj van belőle, látjátok.



Idézet: Csontli – Richard Burns Rally teszt

Beröccentve a motort megkezdhetjük az ismerkedést a tájjal. Amennyiben nem vagyunk nagyon óvatosak, akkor túlságosan közelről és túlságosan hamar történik mindez.

Most, hogy a Dirt 4 megszellőztetett bejelentése az egyetlen izgalmas hír rallyfronton, sokan visszasírjuk azokat az időket, amikor még azon nyávoztunk, hogy „túl szimulátoros” lett a Richard Burns Rally egy V-Rally 3, egy Colin McRae Rally 04 vagy egy TOCA Race Driver 2 mellett. Hősorszak volt ez, hiába.



5 ÉVE



Idézet: Mazur - főszerkesztői bevezető

Bővebb információkért ne lapozzanak Önök a sehányadik oldalra sem, csak tekintetüket fordítsák lentebb. Ott, ott, a fickóban.

Kicsit olyan Besenyő Pista bácsis felütés, de hát hogyan is kezdje egy akció beharangozását az egyszeri GameStar főszerkesztő, amikor éppen *Need for Speed: Shift*-et adunk ajándékba az előfizetés mellé? Tegyük hozzá, akkor ugyanannyiba került, mint most. Az arany szívünk, az.

$e=mc^2$
 $P=r^2-m$
 $(x+d)^2=x^2+2dx+d^2$



Idézet: Mayer - Mini Ninjas teszt

Ezek a nindzsák begurulnak, ha felcsendül a Big in Japan!

Értitek, mert kicsik. Meg japánok. És mert nem nagyok. Öt év után sikerült minden kérdést elosztatnunk eme poén kapcsán – nagyon szívesen.



Idézet: Flatline - F.E.A.R. 2: Reborn teszt

Ha kapok egy olyan levelet is, hogy brühühüüü, Flat, megvettem a játékot, mert nem olvastam végig a cikket, és most már bánom, mert nem jó, akkor fogom az óriási malteros lapátomat, és azzal kólintok fejbe mindenkit. Ha a haverod megvette, akkor azért próbáld ki, vagy amennyiben épp pár száz MS-pontod maradt Live-on, és már nem tudod mire költeni, plusz az összes *Mass Effect*-es, letölthető pénzbe kerülő sálád, sapkád-cipőd megvan az avatárod öltöztetésére.

Kicsit kusza, de mintha Flatline azt akarta volna mondani, hogy ne vedd meg ezt a DLC-t. Persze nem biztos, még elemezzük a részleteket.



Idézet: Sophiaso - Guitar Hero 5 teszt

Sőt, ha eddig azon veszekedtünk, hogy ki legyen a basszer és ki a gitáros, nyugodtan elfelejthetjük az ilyesféle kompetíciót, mivel nyugodtan lehet mindkét játékos basszer az adott számban (na nem mintha a basszusért olyan sokan verekednének).

Erről az a sztori jut eszembe, amikor egy mérsékelten híres amerikai rockbanda közönségének egyik mérsékelten okos női tagját úgy fektette meg a bógós, hogy azt hazudta, ő az énekes. Biztos elhangzott az is, hogy majd másnap felhívja.



Idézet: Disorder - Call of Duty: Ghosts multiplayer előzetes

Néhány pálya (a fejlesztők egyelőre csak egy ilyen jelentettek be) bizonyos idő után átalakul – jelen esetben egy hatalmas robbanás miatt. Ekkor elsötétül a képernyő egy pillanatra, mindenki megáll, és amikor újra látunk, a térkép egy átalakult, lerombolt verzióján találjuk magunkat. A rombolás technológiai megvalósítása nem kicsit neveléses, az eredmény viszont jó, mert sok lehetőség, fedezék, új járat nyílik meg előttünk.

A *Battlefield 4* legalább az arcunkba tolta, hogyan dől a toronyház, ennyiben tényleg nagyobbat alkotnak. Idén a *CoD*-nak nem is lesz kihívója, mivel a *Hardline* 2015-re csúszott. Meglátjuk, a jövőben hogyan dőlnek majd a falak. Tartunk tőle, nem lesz sokkal nagyobb élmény.

Idézet: Hunter - Dota 2 teszt

Határozottan emlékszem a napra, amikor hivatalosan is bejelentették: készül a *Dota 2*. Ültem a gépem előtt, épp a sokadik *League of Legends* meccset fejeztem be, és egyszer csak az összes barátom megtalált MSN-en, akik azt találgatták, hogy vajon a *Dota 2* milyen lesz.

Amikor valaki a sokadik *LoL* meccset emlegeti a *Dota 2* teszt elején, az nevezhető merésznek. A print egyik nagy szerencséje, hogy nincs az oldalakba beágyazott chat vagy Facebook-komment opció, mert már tele lenne fröcsögéssel.

Idézet: Paca - Lost Planet 3 teszt

Ha a GameStar hangoskönyv változatban is elérhető volna, most azt mondaná nektek a mély, unott férfihang, hogy csukjátok be a szemeteket. Mivel csukott szemmel viszonylag nehéz olvasni, eltökéltem ettől (vagy megkérhetek egy mély hangú férfit, hogy olvassa fel nektek), inkább csak szimplán képzeljétek azt, hogy nem az ősz kezdetén járunk, hanem hideg, fagyos tél van.

Oké, oké, de miért kell Pacának ennyire ez a mély férfihang?

Idézet: HP - Aréna rovat

A kockák éteri (vagyis wifis) áldása szálljon reád is, szellemi testvériünk, PC-s és konzolos öröngyalok vigyázzák lépteid, legyen életed IDDQD és IDKFA, kerüljön el messzire a Game Over, boldogságod legyen Ultimate Combo, szintlépésed könnyű, s zavartalan, ahogy a digitális szférában, úgy a földön is.

Valaki szólhatna már HP-nak, hogy talán túlzásba viszi az arénás köszöntéseket. Csak egy egészen kicsit.



1 ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Mi vagyunk Groot

A galaxis őrzői



Film
akció/kaland/sci-fi

AZT ISMERITEK, AMIKOR BEMEGY A ZÖLD NŐ, A SZÜRKE TESTÉPÍTŐ, AZ EMBER, A BESZÉLŐ MOSÓMEDVE ÉS A KÉT LÁBON JÁRÓ FA EGY KOCSMÁBA?

Nem? Ne aggódjatok, mi sem ismertük, egészen addig, amíg meg nem néztük a filmet, pedig A galaxis őrzői képregény már 2008 májusa óta bárki számára elérhető. Sebaj, jobb később, mint soha, pláne egy ilyen jól sikerült koncepció esetében. Előre szögezzük le: a film rendkívül szórakoztató, a történet viszont nincs túlbonyolítva. Peter Quill, alias Star-Lord ellop egy gömböt, amire Ronanek, a főgonosznak is fáj a foga. Ronan ezért Star-Lord után küldi Gamorát, a bérnyílkozót, a művelet azonban nem sikerül olyan jól, mivel bezavar a képebe Rocket Raccon (Mordály) és Groot, aminek eredményeképp mindenki börtönbe kerül. Hőseink itt találkoznak össze Draxszal, a pusztítóval, aki hozzájuk csapódik, így összeáll a szedett-vedett csapat, azaz a galaxis őrzői, akik kisebb-nagyobb kalandok és az összerázkódás után a gonosz legyőzését és az ártatlanok megvédését tűzik ki maguk elé célul. A filmet a legtöbb helyen azzal reklá-

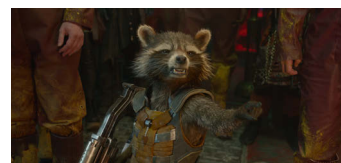
mozták, hogy Bradley Cooper és Vin Diesel is benne lesz, de őket egy pillanatra sem látjuk a vásznon, hiszen ők szinkronizálják Mordályt és Grootot, a két animált főhőst. Cooper hozza az elvárt szintet (aki még nem látta volna, mindenképp nézze meg Túl a fenyvesen című filmjét), Diesel helyett viszont bárki más felmondhatta volna azt a rengeteg szöveget... Brilliózik ugyanakkor Star-Lord szerepében Chris Pratt, aki korábban a Városfejlesztési osztályban játszott egy gyerekes, furcsa karaktert, nagyszerűen – az őt kasztigolóknak legalább akkora pacsi jár, mint aki McConaughey választotta ki a True Detective-hez. A másik meglepetés Dave Bautista Drax szerepében, ő ugyanis pankrátorként ismert, eddig csak néhány filmben láthattuk, azokban is leginkább testfelépítése miatt, itt azonban remekül kiveszi a részét a színészetből is. A Gamorát játszó Zoe Saldana pedig nem más, mint az Avatar Neytiri és az új Star Trek filmek Uhura hadnagya, aki biztosan hozza karakterét, ahogy azt megszokhat-

tuk tőle. A főgonosz Ronan szerepében Lee Pace korrekt, de nem kiemelkedő, ahogy Karen Gillan sem az, aki a Doctor Whoban még hosszú hajjal egyengette a Doktor életét, itt viszont kopaszon szemétkedik a néppel. Külön említést érdemel a film zenei albuma, amit maga a rendező, James Gunn válogatott össze a hatvanas-hetvenes évek slágereiből; magunktól biztosan nem hallgatnánk olyan nagy élvezettel, a film megtekintése után viszont kötelező vétel. És ha már James Gunn, le a kalappal előtte, mivel nem volt könnyű dolga: ennyi hőst egy filmben bemutatni és még szerezhetővé is tenni a közönség számára nem egyszerű, ám remekül megoldotta a feladatot, nem kevés humor segítségével. Látszik, hogy nem csak rendezte, írta is a történetet. Sokan úgy tartják, hogy a bosszúállók kezhetnek félni, mivel a galaxis őrzői lettek az ügyeletes badass csapat, én azonban másképp fogalmaznék: Boszúállók-Galaxis őrzői crossovert a népek!

Dudu

A Marvel egyik legjobban felépített filmje, megtekintése minden képregényrajongónak kötelező!

4/5





Sorozat
dráma

Mi a sebész kedvenc étele? A sebe-sült A sebész

STEVEN SODERBERGH ALKOTÁSAIT (TRAFFIC, SOLARIS, OCEAN'S TRILÓGIA, FERTŐZÉS) MINDIG IS ÁTLENGTE VALAMIFÉLE ZSENIALITÁSSAL KEVERT SZÜRREÁLIS PLUSZ, AMITŐL BIZTOSAK LEHETÜNK ABBAN, HOGY SAJÁTOS MÓDON MUTATJA MEG NEKÜNK AZ ÉLET IZGALMASABB TÉMAIT.

Ilyen az orvoslás is, de a rendező nem ám annak modern válfajára koncentrált, sokkal inkább a mai állapotokig vezető, halálesetekkel és kísérletezéssel kiközvetített út bemutatását választotta a Cinema új, saját gyártású sorozatának történetét.

A sebész című széria főszereplőjét, Dr. Thackeryt lényegében az 1900-as évek New Yorkjának Doktor House-aként érdemes elképzelni, csak itt nem Hugh Laurie vegyíti szakértelmét taplósággal, hanem Clive Owen. Minimális poénnal, véresen komolyan. Elvégre ebben az időszakban még gyermekcipőben járt a sebészet, a tapasztalatszerzést élő és szenvedő betegek jelentették, akik hol túléltek az életmentő kísérletet, hol hozzájárultak ahhoz, hogy más élje túl. A műtéteket pedig megdöbbentően pontosan és naturalista módon ábrázolják, talán

soha nem láthattuk még ilyen részletesen a sebészek munkáját, mint Soderbergh sorozatában. A brutalitás mellett azonban hatalmas szerepet kap a több szálon futó és több karaktert mozgató történet is. Példának okáért főhősünk karján csak nagyítva találunk ép vénát, viszont gyarlóságai ellenére egyenesen viszolyog atól a gondolatától, hogy egy Európában képzett néger orvos legyen a helyettese. Eközben javában zajlik a bevándorlás New Yorkban, így különféle emberek különböző, addig soha nem látott vírusokkal és fertőzésekkel látják el munkával a szakembereket. Vajon Thackeryt mennyiben hátráltatja személyes drámája hivatásában? Hogy mit várhatunk a sorozattól, azt az első rész, az úgynevezett pilot egy órán keresztül vázolja fel nekünk tanítani való módon: A sebész nagyszerű színészi játékot, korhű díszleteket és kosztümöket, finomkodás nélküli korpét ígér, mindezt olyan körítéssel, amittől sokaknak felkavarodhat a gyomra, ezért csakis azoknak ajánlott, akiket nem zavar a nyomorregyedekben agonizáló bevándorlók rémképe, vagy ha a jó doktor könyvéig a páciensben turkál.

Szada

Undorítóan zseniális.

5/5

Paul S. Kemp

Az isteni gyermek

VÉGRE MAGYARUL IS OLVAHATÓ A FORGOTTEN REALMS VILÁGAINAK SZÉTVÁLÁSÁT HIRDETŐ SUNDERING SZÉRIA MÁSODIK KÖTETE. Ahogy R.A. Salvatore, úgy Kemp is saját kedvenc karakterivel (a halottak hitt Erevis Cale-lel, az isteni hatalomra szert tett Drasek Rivennel és az ördög és ember nászából született elmemágussal, Magadon Kesttel) tölti meg a rá eső részt, hogy aztán átadja helyét a soron következő szerzőnek. Még négy kötet van hátra, remélem, felpörgeti a tempót a Delta Vision, és nem kell éveket várni rájuk. A szerző korábbi írásaihoz hasonlóan komor, nyomasztó képet fest Abeir-Torilról. Ha nem lenne elég a szünni nem akaró eső, az emberek nyomora és a lelkiüket mértelyező kilátástalanság, a borzalmas átok terhét cipelő testvérpár ámokfutása garantáltan kilúgoz minden színt a szürke ötven árnyalatán kívül az olvasóból. Nagyjából a bő félezer oldal

las kötet közepéig kínzó lassúsággal hömpölyög a cselekmény, a kelleténél talán hosszabban épülnek fel a karakterek és gyűlik a feszültség, hogy aztán egy rémregénybe illő mézárást követően ne győzzem kapkodni a fejemet.

Chavalier



Könyv
fantasy

Borongós hangulatú fantasy csipetnyi horrorral. Lefekvés előtt ne ezt olvasd fel a gyerekek!

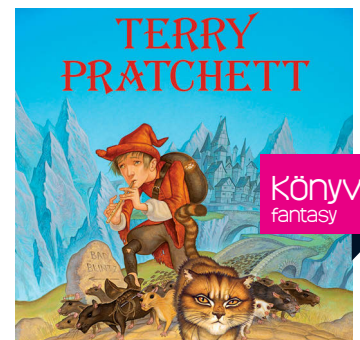
4/5

Terry Pratchett Fantasztikus Maurícius és az ő tanult rágcsálói

NEM EZ AZ ELSŐ ALKALOM, HOGY VALAMILYEN ISMERT MESÉT, LEGENDÁT DOLGOZ FEL A SZERZŐ, ÉS SZÍVBŐL REMÉLEM, HOGY NEM IS AZ UTOLSÓ. A hamelni patkányfogó történetét tizenhárom évvel ezelőtt költöztette át Korongvilág sajátosan kaotikus szabályok uralta díszletei közé. A helyszín Überwald messze földön híres (természetesen túlzok) fürdővárosa, Bad Arschang, ahova váratlan látogató érkezik egy ostoba küllemű kölyök, egy négyéves, minden hájjal megkent kandúr és egy különösen összetartó patkányklán személyében, akik ténykedésükkel felborítják a status quót. A kölyök csak zenélni akar, Maurícius több pénzt nyugdíjalapjába, míg a Sertés-vagdalt, Cserzett és Veszélyes Babkonzerv vezette rágcsálók otthonra vágnak. A beszélő állatok és korlátozottan értelmes emberek közreműködésével született kaland a pratchetti hagyomá-

nyoknak megfelelően az elsőtől az utolsó soráig kacagató, habár néhol meglehetősen erőszakos, máskor pedig egy kicsit még gusztustalan is, hiszen a patkányok köztudottan mindent megesznek, még más patkányokat is, kivéve a zöld, ruganyos részeket. Ettől függetlenül megérdemelten vehette át szerzője 2001-ben a legjobb ifjúsági regénynek kijáró Carnegie-medált.

Chavalier



Könyv
fantasy

A legenda újraértelmezésének hála soha többé nem leszek képes úgy tekinteni a patkányokra, ahogy eddig.

4,5/5

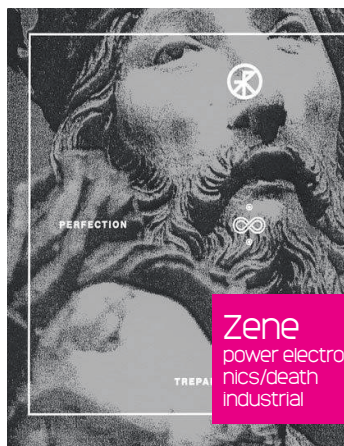
Trepaneringsritualen Perfection & Permanence **Ontal** Combat Engineering EP

SKANDINÁVIA MINDIG IS IDEÁLIS KÖRNYEZETKÉNT SZOLGÁLT A SÖTÉTEBB INDUSZTRIÁLIS MŰFAJOKBAN TEVÉKENYKEDŐ ZENEKAROK SZÁMÁRA, ÉPPEM EZÉRT LEHETETLEN VÁLLALKOZÁS LENNE A TELJES SZCÉNÁT FELTÉRKÉPEZNI.

Az viszont szinte bizonyos, hogy a mai svéd death industrial és a hozzá kapcsolódó határműfajok egyik legizgalmasabb előadója Thomas Ekelund. A göteborgi grafikus számtalan, legtöbbször igencsak sötét zenei projektben vett már részt, mielőtt 2011-ben útjára indította Trepaneringsritualen (amely a gyötkérkezés és a rítus szavak svéd megfelelőinek összevonása) névre keresztelt egyszemélyes zenekarát. Ekelund igazi munkamániás hírében áll, hiszen hét év alatt már közel húsz megjelenést tudhat maga mögött. A most megjelent ötödik albuma, a Perfection & Permanence az első szélesebb ismeretségnek örvendő felvétele, amit még a Pitchfork is meg-

tisztelt egy kritikával. A lemez igazi különlegessége abban rejlik, hogy zenei szempontból nézve hallgathatóvá teszi az egyébként sokak által hallgathatlannak ítélt death industrialt, mégpedig úgy, hogy közben mondanivalójában és hangulatában nem szelídíti meg a beteg, okkult témákat.

Doppler



Zene
power electronics/death industrial

A death industriallal most ismerkedőknek kötelező darab, a Hospital Productions kedvelőinek pedig erősen ajánlott.

4/5

TERMÉSZETESEN SZERBIÁBAN IS LÉTEZIK TECHNO-ZENE, MÉGHOZZÁ NEM IS AKÁRMILYEN.

A keményebb vonulatból a Concrete DJ's és Lag volt eddig ismert az országból, hozzájuk csatlakozott az elmúlt egy évben az Ontal duója. A Boris Noiz és Darko Kolar alkotta csapat dark- és offbeat-technót készít (és játszik), ami a kritikusok szerint egyre népszerűbb, de igazság szerint csak egyre több ilyen zene készül. A szcénában esetében a mennyiség a minőség rovására megy, de szerencsére ez egyáltalán nem mondható el az Ontalról. A tavalyról datálható sikerek a Darkfloor Soundnál megjelent Output EP-hez köthetők, melyen már feltehető morcos-koszos, ipusztériális hangzásuk. Közben kollaboráltak is: egy Fausten remix az AdNoiseamnél, és egy-egy megjelenés a Somatic Responses, illetve a Violet Poison kiadójánál. Kezdeti hangzásuk még dagonyásabb volt, de a most megje-

lent Combat Engineering EP-n (melyen pont a Tomohiko Sagae remix a legkarosabb) már letisztultabb, légiésebb képleteket kapunk a fiúktól. (Időközben csendben kiadtak egy hatszamos EP-t is digitális változatban). Nemrég kiadót alapítottak a Dronelockkal Shadow Story néven, és külföldre is egyre többet járnak a srácok. A Selection Sorted csapatának köszönhetően pedig idén júniusban nálunk is megmutatták, milyen a kartartikus, minőségi techno.

Haka



Zene
techno

A techno sokszínűségét demonstráló újabb remek kiadvány.

4,5/5

Lepra Tongue Of Devil Prayers **Banks** Goddess

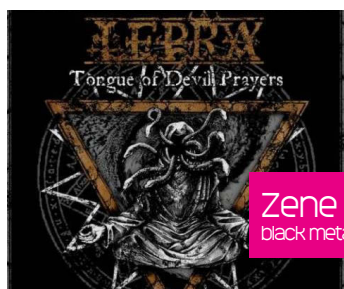
EMLÉKEZETES KONCERTJEIVEL LASSAN UNDERGROUND KULTUSZZENEKARRÁ AVAN-

ZSÁL A SZEGEDI LEpra, ÉS DEMÓIK UTÁN VÉGRE ELSŐ ALBUMIKAL IS ÁLDOZHAT A SÖTÉT HERCEGNEK RAJONGÓI FEKETE HADA.

Tavalyi budapesti előadásukon a mindent fedő leplek, homály, füst és igen okkult atmoszféra terült szét a Kék Yukban, míg beszámolóik tanúsága szerint Szegeden egy koponya robbant nemrég szilánkjaira a felfokozott hangulat morbid echójaként. Mondandójuk mindezeknél fogva könnyen elképzelhető csapásirányt mutat, szövegeik mélyen dagonyáznak a műfaj stilisztikai toposzaiban – igaz, Nihilist brummogóan torz éneke nehezen kivethető, inkább muzikális töltetű. A zene viszont ennél sokkal reménytelibb színezetű. Megbűvik a Leprában valami nagyon elemi, szikár vágy sötét képzeteik minél erősebb érzeteket keltő lefestésére. A hangzás egy jól kevert koncerten lehengerlőbb, hidegrázósabb, de a jelen felvétel is kielégí-

tő minőségű. A kísérletezősebb lemezfelvezető számok után a Morbid Echoes of Funereal Chants tételüknel Nebel gitáros és Damned dobos játéka már igazán kezd kellő súlyt hozni, míg a rákövetkező, Wounds of Past Centuries igazi haláldal, nagyon erőteljes lelassuló részekkel, hangsúlyos pokoljárással. A Sealed with Glorious Blood pedig egyes részeiben emlékeztet arra, hogy mégiscsak egyfajta rockzenét hallhatunk: megkapó a riff, és ez előben kellő beindulást hozhat, hogy a folytatódó örület egy még teljesebb alászállást hozzon.

kowala



Zene
black metal

Tömegsírok felett, katakombák árnyéka alól.

4,5/5

Banks Goddess

EGYÉRTELMŰEN KIJELENTETHETŐ, HOGY AZ ÚJ (POP) ZENÉK KÖZÜL AZ R&B MŰTÁCIÓI TARTOGATJÁK A LEGTÖBB IZGALMAT.

Banks Goddess című új lemezének pikantériáját az adja, hogy több, hagyományosnak mondható (pop-rock balladák) dal mellett szép számmal felvonultat modern hangzásokat is (pop-dubstep, nu wave, r&b). Született Jillian Banks is átesett a zongorára lecsérése szintetizátorra gyerekkori eseményén, sőt, még az elvált szülei okozta trauma is a zenealkotáshoz vitte közelebb. A rapszodikus hangú kaliforniai hölgy 15 évesen kezdett dalokat írni, és a SoundCloudra töltötte fel alkotásait. A háttérből egy barátnője, Lily Collins támogatta, így 2013 tavaszán két kislemezt is megjelentetett Banks a Good Years és a Harvest kiadóknál. A MTV és a BBC jelölése hamar utolérték, ezért a szeptemberben megjelent albumot nagy várakozás előzte meg. Az első számot, az Alibit szinte észre sem vesszük, a Goddessben már alakul

valami, míg a tavalyi Waiting Game és a Shlohmo által írt Brain egyértelműen a lemez erősebb pillanatai közé tartoznak. A videót kapott számok szinte mind a pop-dubstep köréből kerülnek ki (This Is What It Feels Like, Drowning, Beggin For Thread), míg az albumot lezáró dolgozatok közt találunk akusztikusgitár-orientált (Someone New), illetve zongoraközpontú (Under The Table) dalokat is.

Haka



Zene
nu-wave r&b

Banks egyedi módon képes átültetni érzelmeit zenéjébe. Sokat hallunk még róla.

4/5

Aphex Twin

SYRO

MIUTÁN LONDON FELETT MEGJELENT EGY LÉGHAJÓ, EGYIK OLDALÁN A KULTIKUS APHEX TWIN LOGÓVAL, A MÁSIKON PEDIG A 2014 ÉVSZÁMMAL, SEJTHETŐ VOLT, HOGY RICHARD D. JAMES BOSZORKÁNYKONYHÁJÁBAN VALAMI NAGYON KÉSZÜL. Aztán kicsivel később felbukkant az internetek éjsztét bugyraiból (deep dark web, ahol még a Google se jár) egy olyan oldal, amin TOR-on keresztül nézve olvasható volt némi infómorzsza: SYRO, ÚJ APHEX TWIN ALBUM. 13 év után. Az elektronikus zene egyik legbizarrabb és legfontosabb hatású (sic!) szereplője újra beizzítja a vasakat, nyelve alá teszi a napi dózist, és elénk tárja elméje legféltebb kincseit, amiktől már tapasztalt vén rókák is dobtak helyből hátra szaltót. Egy olyan emberről beszélünk, aki 1985 óta készíti szetteket, agyonbontott, kisavazott zenéit, olyan himnuszokat tett le az asztalra, mint a Come to

Daddy vagy a Windowlicker, és olyan elementáris hatása volt/van az elektronikus zenére, mint senki másnak a történelemben. Függetlenül minden hype-tól, ez az album az évtized egyik legjobban várt lemeze. E cikk írásának pillanatában egyelőre egy szám, a „minipops 67 [source field mix]” jelent meg hivatalosan. Ha irányadónak vehetjük, a korong igazi időutazás lesz!

NINTh



Zene
IDM/glitch/
electronica

Come to Daddy. COME TO DADDY!

KING 810

Memoirs Of A Murderer

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT, VOLT EGYSZER EGY MICHIGANI KISVÁROS, FLINT, AMIT AZ AMERIKAI MÉDIA CSAK „MURDER-TOWN”, AZAZ „GYILKOS VÁROS” NÉVEN EMLEGETETT. Ez az a hely, ahol 12 évesen már fegyverrel kell aludni a párna alatt, hacsak nem akar az ember golyóval a szemei között ébredni. Ez az a város, ahol a King 810 (korábban csak KING) tagjai szocializálódtak. A Memoirs Of A Murderer tökéletes lenyomata annak az életnek, amit egy ilyen helyen élni lehet. Koncertjeik visszhangja, melyekről a banda kezdeti idejében újságok címlapján lehetett olvasni: „A KING tagjai megint tömegverekedésbe keveredtek saját közönségükkel, a klubot bezárták, a tagok elöztes letartóztatásban.” Oké, durva arcok, no de mi van a zenével? Dióhéjban talán annyi, hogy ha a Slipknot őszinte zene lett volna, vagy ha a Machine Head dühösebb és kezdő banda lenne, akkor ők lennének

a King 810. Egy olyan lyukat töm be a metálzene-paletán, ami több mint tíz éve ott éktelenkedik, várva egy új Slipknot, Korn, Coal Chamber vagy Mushroomhead megjelenést. A feladatot tökéletesen teljesítették, elképesztő a debüt album; van egy érzésem, miszerint lesz akkora nevük, mint a fent említett elődöknek.

NINTh



Zene
nu-metal/
thrash metal

Az egyik legizgalmasabb és legegységibb jelenség az utóbbi évtized metáltermésében.

5/5

A Csokonai Művelődési Központ és a sargakazi.hu bemutatja:

6. Retro video- és kvarcjáték kiállítás

2014. október 18-19.

1153 Budapest, Eötvös u. 64-66. Tel.: 307-7285 – www.csokonaimk.hu

www.facebook.com/retrokiállítás



A 70-es, 80-as és 90-es évek közkedvelt és kevésbé ismert játékmásinái!



Nintendo, SEGA, Commodore, Sinclair, Atari, Apple, Enterprise, Primo, Videoton és a többiek!



Hobbiszámítógépek, videojáték konzolok és kvarcjátékok örületes mennyiségben!



A helyszínen NAGYON SOK régi játékgépet kipróbálhatsz!

PONG BAJNOKSÁG!

RETRO KVÍZ vetélkedő!

RETRO meglepetések!

Belépő: felnőtt 800 Ft, gyermek 500 Ft, családi (3 fő) 1600 Ft – 2 napos belépő: felnőtt 1400 Ft, gyermek 900 Ft, családi (3 fő) 2800 Ft

Az időutazás lehetséges

6. Retro video- és kvarcjáték kiállítás

MÁR A HATODIK? SZENT BITSIKOLY! HOGY ROHAN AZ IDŐ! HÁT MÉG A TECHN

NIKA FELETT! Pedig annak idején nem kellett évente konfigot cserélnünk, egy-egy konzollal vagy számítógéppel évekig elvöltünk. Nem is volt akkora nagy rohanás a fejlesztésekkel, mint manapság. De hogy milyen is volt az „annak idején”, arról leginkább csak a korombéliek tudnának mesélni. 8 bites proceszor, 16 kB RAM, programok magnókazettán és floppylemezen, egygombos joystick... Pattintott kőkorszak a javából! Persze ha valakit komolyan érdekel, hogy a nyolcvanas-kilencvenes években mivel játszottak a népek, és szívesen megnéznék, mennyit és hogyan változott a technika ez alatt a röpkét két évtized alatt, az látogasson el október 18-19-én a rákospalotai Csokonai Művelődési Házba (1153 Budapest, Eötvös u. 64-66.), ahol immáron hatodik alkalommal rendezik meg a Retro video- és kvarcjáték kiállítást. A felhozatal a hetvenes évek végi Pong játékoknál kezdődik, és a hatodik kon-

z generációnál végződik. Külön szekcióban lesznek a számítógépek, a videojáték-konzolok és a hordozható játékmásinák. A megannyi látnivaló nyilvánvalóan sokakban szép emlékeket ébreszt: „De jó is lenne újra játszani egy-egy klasszikus címmel!” Mivel nem cél a látogatók „nem fogdossuk, csak nézegetjük” típusú kínzása, jó néhány korabeli gépet működők, kipróbálható állapotban a nagyérdemű rendelkezésére bocsátanak. Vagyis lehet majd tolni Wizard of Wort, Mariót és Sonicot, Space Invaderst, Pongot, Famicom és Atari 2600 klóngépeket (hiszen a kínai copymesterek már akkoriban is élén jártak mások szellemi termékeinek lemásolásában), és még számos korabeli jószágot. A GameStar stábjá is a helyszínen lesz, így aki esetleg le akarná nyomni HP-t Pongban vagy Mocsyt a C64-es WoW-ban, annak ott a helye.

Sakma!

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT A DELTA VISION ÜZLETEIBEN RÉSZELETKÉNT!
GAMESTAR.HU/DELTA VISION
GAMESTAR KEDVEZMÉNY FELHASZNÁLVA

GAMESTAR PLUS TARTALOM

A legújabb játékok bemutatói

Biztonsági szoftverek aktiválási kódjai:

Antivirus Pro
Securite Suite Pro
ESET Smart Security
ESET MOBILE SECURITY

ACN74-8X59S-S4GWG-KK84K-K7YFR
6XIFU-HR7YC-KSGWW-8WC4E-SKA8A
HK9FNPZ8
BRFD2E5S

IMMÁR MÁSODIK ALKALOMMAL KÖSZÖNTHETÜNK BENNEKEDVCSINÁLÓ OLDALÁN. Hogy miről is van szó pontosan? Augusztusban elbűcsúztunk DVD mellékletünktől, hogy egy sokkal korszerűbb és kényelmesebb felületen, a GameStar Pluson osszuk meg veletek ajándékainkat: teljes játékokat, ex-

kluzív GameStar videotesztet, kerekasztal-beszélgetéseket és minden olyan videós anyagot, amit csak és kizárólag a GameStar magazin olvasói kaphatnak meg. Így sokkal könnyebb lesz a régi anyagok keresése és rendszerezése, valamint nekünk sem kell azon aggódnunk, vajon felfér-e valami a mellékletre. Ti pedig egyre több exkluzív anyagot és ext-

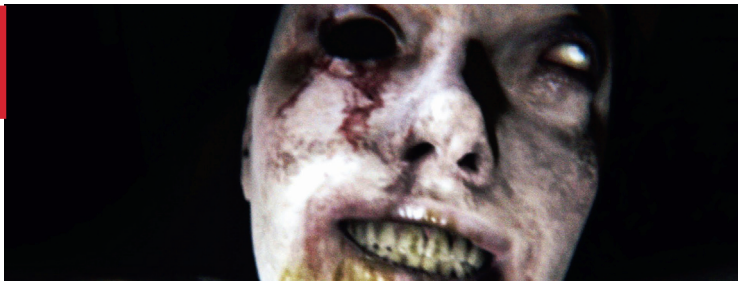
ra akciót kaptok majd a GameStar Plus tagjaiként, és ehhez csak a magazin kell, semmi más. Ha problémátok vagy

kérdések merülnek fel, írjatok bátran a gsplus@gamestar.hu címre, igyekezzünk rögtön válaszolni.

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.

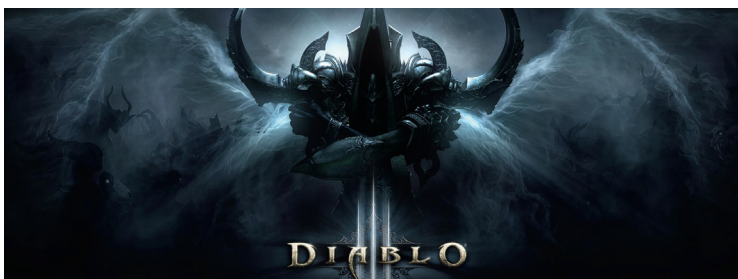
GSTV



PT (SILENT HILLS INTERAKTÍV TEASER) - MÁSODIK RÉSZ



WASTELAND 2



DIABLO III: ULTIMATE EVIL EDITION PS4



RENDAHAGYÓ RALLY TESZT, AVAGY AKKOR ÉS MOST



DEAD RISING 3 PC



TELJES JÁTÉK SINE MORA

MAGYARÍTÁSOK: Murdered: Soul Suspect, South Park: The Stick of Truth, The Bureau: XCOM Declassified, Valiant Hearts: The Great War

HÁTTÉRKÉPEK: Alien: Isolation, Assassin's Creed Rogue, Bloodborne, Dead Island 2, Middle-earth: Shadow of Mordor, Pillars of Eternity

HASZNOS PROGRAMCSOMAG: Acrobat Reader, BSPlayer, CDisplayEx, DirectX, Gimp, GoogleTalk, Steam, TeamSpeak3, TotalCommander, VLC Media Player



best
byte
.hu

DIGITÁLIS JELES

ÚJ BESTBYTE
PLUS
ÜZLETÜNK
KECSKEMÉT

Szereld fel magad a legjobb kintyikkel!

www.bestbyte.hu



49999Ft

ALLVIEW IMPERA S DUAL SIM OKOSTELEFON

Processzor: Quad-Core MSM8212 1,2 GHz **Operációs rendszer:** Windows Phone 8.1 **Érintőkijelző:** 5" (720x1280) **Háttértár:** 8 GB **Belső memória:** 1 GB **Kamera:** 8 MP háttlapi, 2 MP előlapi **Akkumulátor:** 2000 mAh, 500 perc beszélgetési idő, 200 óra készenléti idő **Egyéb:** Wi-Fi, Bluetooth, Jack, microSD olvasó, microUSB 2.0, GPS **Garancia:** 2 év **Cikkszám:** 99296

Osztályelső
érkezett!

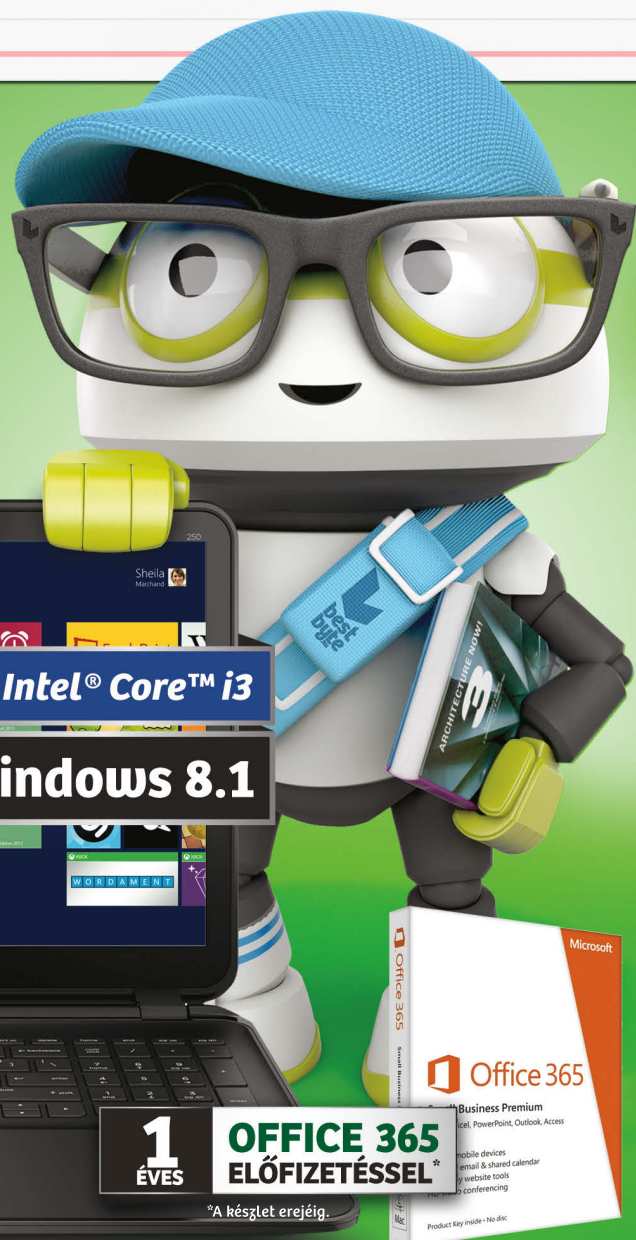
129999Ft

HP 250 G2 15,6" FEKETE NOTEBOOK

Processzor: Intel® Core™ i3-3110M 2,4 GHz **Operációs rendszer:** Windows 8.1 **Kijelző:** 15,6" matt (1366x768) **Memória:** 4 GB **Háttértár:** 500 GB **Videokártya:** Intel® HD Graphics 4000 **Egyéb:** DVD S-multi, Bluetooth, USB 2.0, 3.0 **Garancia:** 2 év **Cikkszám:** 73301



Intel® Core™ i3
Windows 8.1



1
ÉVES

OFFICE 365
ELŐFIZETÉSEL*

*A készlet erejéig.



0% THM MOST MINDEN TABLETRE! 0% THM MOST MINDEN TABLETRE! 0% THM MOST MINDEN TABLETRE! 0% THM MOST MINDEN TABLETRE! 0% THM MOST MINDEN TABLETRE!

Fix, éves ügyleti kamat: 0%. Kezelési költség: 0 Ft. Futamidő: 6 hónap. Igényelhető hitelösszeg: 25.000 Ft-tól 2.000.000 Ft-ig terjedhet. A Bestbyte Kft. a Magyar Cetelem Bank Zrt. hitelközvetítője, a Bank a hitelbírálatához szükséges dokumentumok meghatározásának, valamint a hitelbírálatának a jogát fenntartja. A Bank a pénzügyi szervezetek Magatartási Kódexének alávetette magát. Referencia THM: 0% (500.000 Ft, ill. 1.000.000 Ft). Érvényes: 2014.09.19-től 2014.09.28-ig a Bestbyte Kft. Allee, Váci úti és Teréz körüti üzleteiben tablet vásárlás esetén.

MIDDLE-EARTH

SHADOW OF MORDOR



„FRISSÍTŐEN ÚJ MEGKÖZELÍTÉSE
TOLKIEN VILÁGÁNAK”

GAMESTAR

A BOSSZÚ HALHATATLAN

MEGJELENÉS: 2014. OKTÓBER 3.



XBOX ONE XBOX 360

PS3 PS4



CENEGA



MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR © 2014 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Monolith. © 2014 New Line Productions, Inc. © The Saul Zaentz Company. MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR, THE HOBBIT, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS4" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s14)