

TELJES
JÁTÉK

F.E.A.R. 3

STEAM

+ AJÁNDÉK
The Incredible
Adventures of
Van Helsing:
Thaumaturge DLC

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2015/03



SZENTPÉTERVÁRON PRÓBÁLTUK KI A KÉT VILÁGHÁBORÚ LEGENDÁS HADIHAJÓIT

WORLD OF WARSHIPS



Rise of the
Tomb Raider



Just Cause 3



The Order: 1886



Resident Evil
Revelations 2

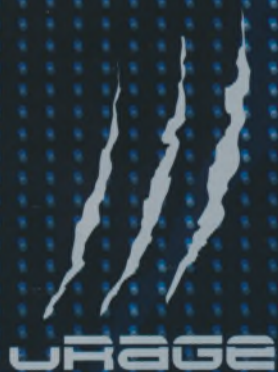
www.gamestar.hu
1995 Ft
2015/03



9 771787 902009 15003

hama®

THE SMART SOLUTION



IT'S TIME FOR
U TO RAGE!

www.hama.hu

IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu

Szerkesztők:

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

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

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

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

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Bátty Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Bényi László (Grath) grath@gamestar.hu

Borsos Gyula (Gulius) gulius@gamestar.hu

Dragon György (Gyu)

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Erdős Márton (Simánmartin) merdos@gamestar.hu

Gócza Gergely gocza@gamestar.hu

Koleszár Anita (Kox) kox@gamestar.hu

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

Ledneczki József (Hunter) jledneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmlonarj) jmolnar@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu

Somogyi Réka rsomogyi@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stóki) stokike@gmail.com

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Eprespuszedlee) dvigh@gamestar.hu

Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.
1036 Budapest, Lajos u. 78.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

Felelős kiadó:

Virágh Márton mviragh@gamestar.hu

Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@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: Bohm Andrea – abohm@smartsense.hu

Médiaajánlatok: project029.com/mediaajanlat/

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

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika

mbabinecz@gamestar.hu

A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkezelésitől, az ország bármelyik postáján (információ: +36 80 444 444; hírlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).

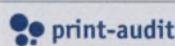
A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@gamestar.hu e-mail címen. A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft
GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

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

Lapunkat a MATESZ auditálja.



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



CÍMLAPSZTORI

» 20

SZIASZTOK!



HIVATALOSAN IS BEJELENTEM, VÉGE A TÉLNEK ÉS A FAGYOSKODÁSNAK. NAPOK ÓTA VAKÍTÓAN SÜT A NAP, ÉS BIZONY AZ ELSŐ IZZADT-SÁGCSEPPEK IS MEGJELENTEK CHAVA HOMLOKÁN AZ ELMÉLYÜLT MUNKA KÖVETKEZTÉBEN.

Pontosan egy hónappal ezelőtt teljesen más volt a helyzet, hiszen Szentpétervárra utaztam a Lesta stúdió meghívására, akik a Wargaming védőszerzői alatt évek óta mást sem csinálnak, mint élethű hajómodelleket gyártanak és eresztenek össze egy virtuális tengeri arénában. Elég volt három napot eltöltenem az északi kikötővárosban, és máris megértettem, miért nem tudta eddig egyetlen hadsereg sem tartósan meghódítani az orosz birodalmat. Hideg volt. A Néva folyó teljesen be volt fagyva, és napközben sem ment nulla fok fölé a hőmérséklet. Az oroszok persze csak nevettek ezen, náluk már az is tavasznak számít, ha előbukkan a nap a felhők mögül. Időközben felgyorsultak az események itthon is: a Sony kihozta a régóta várt PlayStation-exkluzív *The Order 1886*-ot, amely meglehetősen vegyes érzelmeket váltott ki

mindenkiből. Interaktív filmnek túlságosan akciódús, akciójátéknak viszont túlságosan sokat kell tétlenül várniuk a mozibetétek befejezésére. Játzottunk kicsit a hunok rettegett vezérével, Attilával is, de aztán rá kellett döbbsenünk, hogy ha nem vagyunk elég határozottak, rátelepszik az életünkre, és soha nem szabadulunk. Hasonló képességekkel bír márciusi teljes játékunk is, a *F.E.A.R. 3*, amely igazi ütős FPS, horrorelemekkel feldobva. A Steam-támogatásnak köszönhetően még mindig működnek a multiszerverek, itt az ideje, hogy mi is csatlakozzunk a természetfeletti képességekkel megáldott kommandósok táborához. A GameStar Plus extrái között találtak továbbá még Steam-kódokat az *Incredible Adventures of Van Helsing* egyik DLC-jéhez, illetve az idomilliomosok igényelhetnek kódot a Blizzard MOBA-játékához, a *Heroes of the Storm*hoz is. Vigyázat, függőségveszély! Mi szóltunk. Köszönjük szépen, hogy a jó idő ellenére is a GameStar választottátok, találkozunk jövő hónapban is!

Mocsy

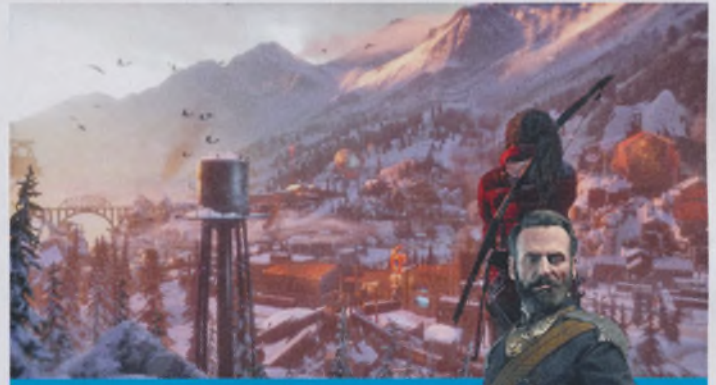
ELKÖLTÖZTÜNK
Új címiink:
1036 Budapest,
Lajos u. 78.

TARTALOM



WORLD OF WARSHIPS

20



RISE OF THE TOMB RAIDER

26



JUST CAUSE 3

30



THE ORDER 1886

46



TOTAL WAR: ATTILA

52



ASSASSIN'S CREED
ROGUE

56



RESIDENT EVIL
REVELATIONS 2

58



ZOMBIE ARMY TRILOGY

61





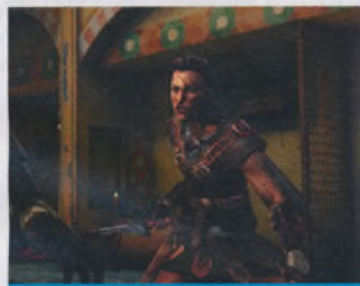
DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND

63



SCREAMRIDE

64



GAME OF THRONES:
THE LOST LORDS

66



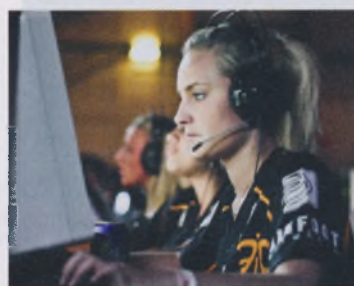
DRAGON BALL XENOVERSE

70



SZUPERERŐS NOTEBOOKOK

88



ÍGY JÁTSZOTOK TI -
I. RÉSZ

98



TELJES JÁTÉK

F.E.A.R. 3

A F.E.A.R. SOROZAT HARMADIK RÉSZÉBEN POINT MAN ÉS PAXTON FETTEL TÖRTÉNETE FOLYTATÓDIK TOVÁBB, AKIK ANYJUK ÉS LEGÚJABB „TESTVÉRÜK” UTÁN KUTATNAK. Míg a tesók egyike fegyverrel, addig másikuk természetfeletti képességekkel harcol a rosszak ellen. Miután végigvittük a játékot Point Manként, lehetőségünk

nyílik ugyanerre Paxton Fettel irányítva is, így lényegében megduplázódik a játékidő. Sőt, ezeken felül kooperatív módban egy haverral vállvetve is irthatjuk az ellent, ami akkor is remek móka szokott lenni, ha két „hús-vér” karaktert irányítunk, hát még akkor, ha ezek közül az egyik szellem... A félelem és reszketés nem, de a folyamatos izgalom és szórakozás garantált, sok sikert!

A játék aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 20 WORLD OF WARSHIPS
- 26 RISE OF THE TOMB RAIDER
- 30 JUST CAUSE 3
- 34 WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD
- 36 ADRIFT
- 38 MAD MAX
- 42 ROCKET LEAGUE
- 44 DARKEST DUNGEON

TESZT

- 46 THE ORDER 1886
- 52 TOTAL WAR: ATTILA
- 54 LEX MORTIS
- 56 ASSASSIN'S CREED ROGUE
- 58 RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
- 61 ZOMBIE ARMY TRILOGY
- 62 DMC: DEVIL MAY CRY DEFINITIVE EDITION
- 63 DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND
- 64 SCREAMRIDE
- 66 GAME OF THRONES: THE LOST LORDS
- 67 CHIVALRY: MEDIEVAL WAFARE
- 68 PNEUMA: BREATH OF LIFE
- 69 EUROPEAN SHIP SIMULATOR
- 70 DRAGON BALL XENOVERSE
- 71 AFTERFALL RECONQUEST: EPISODE 1
- 72 APOTHEON
- 73 THE ESCAPISTS
- 74 GROW HOME
- 75 OCEANHORN: MONSTER OF UNCHARTED SEAS
- 76 FAR CRY 4: VALLEY OF THE YETIS
- 77 SUNLESS SEA
- 78 SCROLLS
- 79 WHITE NIGHT
- 80 DECAY: THE MARE
- 81 MORNINGSTAR: DESCENT TO THE DEADROCK
- 82 KING OF THIEVES
- 82 TEMPO
- 83 ALTO'S ADVENTURE
- 83 SONS OF ANARCHY: THE PROSPECT
- 84 JÁTEKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 86 HÍREK
- 88 SZUPERERŐS NOTEBOOKOK
- 92 PIACTÉR
- 96 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 98 ÍGY JÁTSZOTOK TI - I. RÉSZ
- 102 TÉNYLEG KELL 1080P ÉS 60 FPS?
- 104 E-SPORT: ÚTON A VILÁGSIKER FELÉ
- 106 SZABAD(A)JÁTÉK
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVRSZÁM

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.

TELJES JÁTÉK



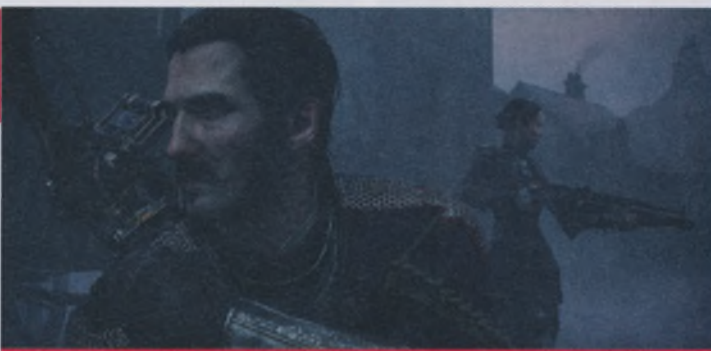
FEAR 3

EXTRA



THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING:
THAUMATURGE

GSTV



THE ORDER 1886

GSTV



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

További videó: Lara Croft and the Temple of Osiris II. rész, Total War: Attila, kerekasztal-beszélgetés

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják 2015. március 15-től 2015. április 30-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassatok el a agnitum.hu/gamestar oldalra, és írjátok be az aktuális havi kódot. Antivirus Pro: **2X14B-SJUEC-GGSW4-S447B-LUSHV**, Security Suite Pro: **AE5DD-NDBVG-G8CC8-G4CKK-CS4CP** Ekkor egy újabb kódot kaptok, ezt másoljátok be a program indításakor megjelenő [Kulcs megadása] gombra kattintva. Probléma esetén: support@agnitum.hu.



ESET SMART SECURITY (BFJHAWN)

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatóságos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az ESS programcsomag kínálja, ami egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ehhez mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted az ESET oldalán található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz az eset.hu/gamestar címre. Itt szükségged lesz a havi kódra, amivel 2015. március 15-től április 30-ig használhatod a program licencét.



ESET MOBILE SECURITY (S7VDAASR)

Az ESET Mobile Security gyors és megbízható védelmet kínál a vírusok, trójaiak és rootkitek ellen, alacsony rendszerterhelésének köszönhetően pedig nem lassítja le a készüléket. A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmét is ingyenesen használhatják egészen 2015. április 30-ig. A regisztrációhoz látogass el a pcworld.hu/esetmobile weboldalra, majd add meg a szükséges adatokat: nevet, e-mail címet és az aktuális havi kódot. Probléma esetén a support@siccontact.hu címen kérhető segítség.

HÁTTÉRKÉPEK: Adrift, Dragon Ball: Xenoverse, Just Cause 3, Rise of the Tomb Raider

MAGYARÍTÁSOK: Frissített Assassin's Creed Brotherhood és Revelations, Cities XXL, Child of Light, The Wolf Among Us Ep. 1-2.

DEMÓK: Mech Marines, Meta Warrior

EXTRA: FilmMagazin 2015. március

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

MEET THA TEAM

Melyik F2P címre kattantál rá, és miért? (Ha egyre sem, akkor miért nem?)



MOCSY

VÁLASZ: Egy időben telefonon játszottam a Castle Defense-t, de mire fizetni kellett volna érte, meguntam. Azóta inkább olvasok.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

World of Warcraft; visszaestem, na.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?
Mortal Kombat X



MAZUR

VÁLASZ: Az utóbbi pár napban fanatikusan ráfűgtem a Fat Princess: Piece of Cake-re PS Vitán. Egyébként van belőle ingyenes iOS- és Android-változat is (amivel már azért is megéri játszani, mert ingyenes vouchert ad a PS3-as Fat Princesshez.)

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Helldivers

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?
Bloodborne



DAEV

VÁLASZ: Valahogy nekem teljesen kimaradtak a free-to-play játékok. Bár néha szórakozózik a telefonomon, az ér?

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Evolve, OlliOlli 2 (jaj)

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?
Mortal Kombat X



STÖKI

VÁLASZ: Plants vs. Zombies 2, de máig terapeutához járok miatta.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

The Orange Box, és ne kérdezzetek semmit.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?
Bloodborne, Witcher 3



PACA

VÁLASZ: A mobilos Trials Frontier az, ami abszolút rabul ejtett, mert bár megvannak benne a szokásos idegesítő free-to-play elemek, pont annyit tudok vele játszani, amennyi már/még szórakoztató.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Az OlliOlli 2 betege lettem.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?
Battlefield Hardline



RG

VÁLASZ: Egyszer régen igencsak elragadott a Project Torque, ami mindamellett, hogy baromi jó autós móka volt, az Invictus címeként vonult be a benzingözös történelembe.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Zombie Army Trilogy, Mafia 2

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?
Mafia 3, mert tavasszal jön!



EPRESPUSZEDLEE

VÁLASZ: Az SW: TOR-t anno nagyon vártam, de még nem volt F2P, és később csalódást okozott. Ezt az űrt sok játékkal próbáltam betölteni, köztük volt a Path of Exile és a DC Universe Online is, de egyik sem kötött le igazán. Még várok az igazira.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

This War of Mine, Guild Wars 2

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?
Witcher 3



HUNTER

VÁLASZ: League of Legends, Hearthstone, Dota 2, Aura Kingdom, SDO-X, Airmech... Ne hozzatok ilyen helyzetbe, mert addig sorolom, amíg betelik a magazin. Meg a jövő havi is.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

League of Legends

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?
Hearthstone: Blackrock Mountain



CHAVALIER

VÁLASZ: Hamarosan Xbox One-on is bemutatkozik a Neverwinter, amely már a béta alatt meggyőzött. Forgotten Realms, sötétélfek, Minsc és Boo... engem ennyivel meg lehet venni.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Dead or Alive 5 Last Round, Zombie Army Trilogy

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?
Pillars of Eternity



HP

VÁLASZ: A Star Wars Galactic Defense magába szippantott már párszor. Mocskos lázadó vagyok.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Destiny, Helldivers

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?
Mortal Kombat X



DUDU

VÁLASZ: Igazából még egyikre sem. Az SW: TOR-t nagyon vártam anno, de aztán az sem rántott magával. Úgy tűnik, az F2P nem az én világom.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Dragon Ball Xenoverse, FIFA 15

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?

Project CARS, de ha meglepiből előrehoznák az SW: Battlefield megjelenését, nem panaszkodnék.



SIMÁN MARTIN

VÁLASZ: Nem játszom F2P-t. Erős vagyok, de túlzottan addiktívak, ezért félek is belekezdeni. Inkább megveszem egyszer, és játszom nyugodtan.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Dragon Age: Inquisition

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?
Kosárlabda a gangon.



ENDREMAN

VÁLASZ: Mivel folyamatosan tesztelünk, illetve a saját kedvenceinkkel is játszunk, egyszerűen sosem csábítottak ezek a játékok. Útközben, telefonon képtelen vagyok játszani, otthon meg ott a „normális” PC vagy konzol.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Újra Destiny (segítségg!), FIFA 15.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?
Witcher 3, Pillars of Eternity, Bloodborne



NIGHTWOLF

VÁLASZ: A szomszéd G. I. Joe készletére gyerekkoromban. Az elég F2P volt. Mostanában is átjárok, hogy tekergessem a műanyagkatonákat, csak most már a hüga sikoltozása és ütlegetése fogad, amikor nagy „csókolom” felhördüléssel benyitok.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Guild Wars 2, Medieval: Total War 2

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?
Guild Wars 2: Heart of Thorns és Half-Life 3



BZ

VÁLASZ: Néha benézek a Team Fortress 2-be, de a folyamatosan azt csépelő kissrácok spawn után 2 másodperccel lekasálnak. Egy időben Plants vs. Zombies 2 is volt, de mobilcserénél törlődött a mentés, és nem kezdtem újra.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Rust, Banished, Assassin's Creed Rogue

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?
GTA V, Battlefield Hardline



KACI

VÁLASZ: 2400 óra Dota 2 után most ráfűgtem a Hearthstone-ra. Félek, hogy sosem tudok már végigtolni egy egyjátékos kampányt.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

World of Warcraft, Hearthstone

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD?
GTA V PC

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



MÁRCIUSI IFJAKKAL TELI TAVASZT MINDENKINEKI

Menthetetlenül itt a tavasz, egyre kevesebb lehetőségünk van arra, hogy a rossz időre fogjuk a bevacolást és a sok órás tespedést a monitor előtt. Nehéz a gamerek élete, hiába. Viszont üdítő állandóság a változó évszakokban a GameStar Aréna rovata, ahol mindig számíthatok arra, hogy pár kedves szó kíséretében ott lapul majd levelek nyomtatásban. Mert az írott szó olyan törődés, amely egy magazin és olvasói között csodás kapocs, amolyan lassú, művészi párbeszéd az online kommentekkel és 140 karakteres gyors üzenetekkel megrakott világban. És persze oldalpénzt fizet a Mocsy, tehát minél többet írtok, annál jobb nekem minden levél fontos. Már a GSO-n is elkezdtem futtatni a rovatot, hogy több ember írjon nekünk, láthassa magát papíron megörökítve, ami szerintem még mindig frankó dolog. Pont írta egy netes kommentelő valamikor, hogy nem érti, miért jó még fenntartani egy levelezőrovatot a mai világban, hiszen már sokkal közvetlenebb formák is vannak a szerzőkkel történő érintkezésre, de neki innen üzenem (és majd megírom online is, hogy eljusson hozzá), hogy ez igenis más. Más a hangulata. Más a közege. Itt nincs utólagos javítás, korrekció, moderáció. Csak annyi a trollkodás, amennyit megengedünk magunknak. Vagy éppen nektek.



Nyilván ez egy szerkesztő számára maga a mámor, hiszen tudjuk, hogy a szabad száj mire képes, hogyan szállt el mindenki arca attól a közvetlenségtől, amit egy online közeg kínál; talán pont ezért jó látni, hogy vannak olyan olvasók, akinek egy magazin még mindig fontos, komoly dolog. Akik még komolyan veszik a nyomtatott sajtó varázsát, egy kicsit abból az egészsből, amit régen egy magazin jelentett hatalmas tömegek számára. Nem azt mondom, hogy visszasírom ezeket az időket, de nekem is nagyon jó emlék fiatalokomból a GameStar, az 576, de még a Guru is, a Commodore Világról nem is beszélve. Más volt minden, meg az idő is megszépíti az emlékeket, de azért igyekszünk nyomokban megőrizni valamit ebből az életérzésből. És ennek egy levelezőrovat is szerves része. Hogy ne csak Facebookon odagépelt, egysoros megmondók vagy online kommentharcok jelentsék a közösséget, hanem azok is, akik még leülnek leveleket írni egymásnak, nekünk. Szerintem ez egy jó dolog, még megtiszteltetésnek is nevezhetném, ha nem lenne már így is nagyon szentimentális ez a bevezető. Szerencsére ennél most sokkal tőkesebb dolog következik: a ti leveleitek.

EGY ELŐFIZETŐ ELSŐ SZAVAI

Kedves Vanda, HP!

Kedves kedvesen köszöntő olvasó!

Komoly erőfeszítés volt eljutni odáig, hogy leüljek a faja új GameStar-előfizetési klaviatúrám elé. Nem mintha nehezemre esne ezt írni, csak sose jutottam el az e-mail fiókomig, mert ha leültem a gép elé, mindig bekockoltam valamivel.

Az élet nagy problémái. Hálás is vagyok neked, hogy megszakítottál egy játékot, hogy végre levelet írj nekünk szépen, ahogy illik.

De itt nem is ez a lényeg. Először is egy komoly dicséretet szeretnék megfogalmazni.

Pont az a kedvencem.

Tavaly novemberben szoktam rá a GameStar nevű könnyű drogra, és azóta veszem az 576-ban.

Szerencsére még legálisak vagyunk, de vicces belegondolni, hogy milyen lenne az a buli, ahol először körbeadják a GameStar-t. A legjobb trip. Illetve e februárt már előfizetve kaptam. Vicces, mert ebben a számban volt az első játék, amit effektíve el is indítottam.

Pedig a többit is érdemes, hidd el nekem.

A horrornak nem vagyok nagy barátja (*Amnesia*, *Alan Wake*), a *Batman* pedig már megvolt.

Nyilván nem akarlak rábeszélni a horrorra, de mindkét játék megérhet egy próbát. Bár én most éppen az *Outlast*-ot próbáltam ki, és fél óra után ki kellett kapcsolnom, mert kezdtem ráparázni a dologra. Őreg vagyok már, hiába.

Karácsonyra a nagymamámtól kaptam egy Gurut (szegény már öreg, nézzétek el neki – Ezen most hangosan felröhögtem), benne a *King Arthur II* dobozos változatával. És bármennyire is jobb játékot nyújtott felém a másik újság, engem megfogott valami a Ti (nagybetű) rülez – És ezt direkt így is hagyom Vandának, lássa mit indított el nyelvi vitám az előző számban) írásaitokban, amiért újra meg újra Titeket választottam. És sosem bántam meg.

Nagyon örülök, hogy ezt írod, talán azt érezheted, hogy imádjuk ezt csinálni, az illet nem lehet megjátszani. A második téma már kevésbé mélyen szántó, de ez is fontos nekem. A ta-

valy novemberi PlayIT-n elhangzott néhány remek dal, gondolok itt az *A teszt megérdemli a törődést-re*, és a *Look Cats song-ra*. Ezeket le lehet tölteni valahonnan?

A Look Cats remélhetőleg már elérhető a GameStar YouTube-csatornáján, amikor ezt olvasod. Imádjuk, nagyon nagy köszi Endrééknek meg a YouTube-os srácoknak, elmény az egész.

Meg még jól jöjjön a GameStarWars főcímdala is.

Az fent van.

Illetve egyik haverom megkért rá, hogy majd juttassam el BZ-hez, hogy ő a legnagyobb fanja. A neve G. Marci, a 8. PlayIT-n majd bemutatkozik személyesen is.

Nos, BZ szerintem áll elébe, de nem követett el büncselekményt, szóval nyugodtan leírhattad volna G. Marci teljes nevét. Most szegény BZ ott áll, kétségbeesetten keresi legnagyobb rajongóját, böngészi a telefonkönyvet a G betűnél, hogy megköszönje. Szóval Marci jöjjön csak, várjuk nagy szeretettel.

Egyébként köszönöm Nektek, és a PlayIT szervezőinek azt a remek pár hónapot, ami miatt úgy érzem, hogy laikusból vérbeli gamerré fejlődtem.

Jaj, hát ebbe beleborzongtam.

És még valami. Az ember csak akkor jön rá, hogy miye volt, miután elvesztette azt. Én nem ismertem Gyüt, soha nem beszéltem vele. Mikor a januári lapszámot olvastam, mégis ez a gondolat jutott eszembe. Nyugodjon Békében. (Greg)

Nagyon bírtad volna. És jó dolog, hogy még így ismeretlenül is megérintett. Szokása volt.

HŐSKORI LELETEK

Helló Kedves gamestarosok, szia HP! Üdv néked!

A minap épp a GSO-n olvastam a Hőskori leletek NFS-es részét, és előjött ismét egy téma, ami eléggé érzékenyen érinti az autós játékrajongók egy részét, mégpedig, hogy igazán jó arcade NFS nem érkezett mostanában, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy ami igazán jó volt, az már hőskori lelet, több mint tízéves.

Én azért nem éltem meg ekkora tragédiaként a *Need for Speed* szériát; a *The Run* iszonyatos volt, a



3 AHOVA MEGY A PÉNZ, ARRÁ GURUL MAJD MINDEN

Hot Pursuit nekem bejött, az új **Most Wanted** közepes volt, a **Rivals** pedig egyáltalán nem rossz, csak az egyediség, újszerűség hiányzott belőle. Az arcade vonal teljesen oké, de abban igazad van, hogy össze sem hasonlítható az élmény egy **Underground 2**-vel. De azért tegyük hozzá: az akkoriban elsőprőn

új élmény volt, magával rántotta az embert. Nem született még korábban ilyen, és nem volt ekkorra felrántva az ingerküszöbünk. Úttörőnek lenni mindig könnyebb dolog. Azért ez eléggé szomorú, és rajtam kívül vannak még jó páran, akik egy **NFS Underground 3**-ért „imádkoznak”, vagy a hős kori **Most Wanted** méltó folytatá-

sáért. Ha jól emlékszem, még volt is egy amcsi játékujság kérdészónájában erre példa, azaz hogy minek örülnének a gamerek, milyen folytatásnak, és ott volt a topban a **Need for Speed Underground** is, és nem értem a kiadókat, fejlesztőket, de főképp a döntéshozókat, hogy miért nem lépik ezt meg.

Ezt én sem értem mindig. **Most** muszáj gondolkodniuk, mert megfelleklett kicsit a széria, nyilván nem véletlen a kihagyás sem. De a piac változik, az, hogy valamit megszavazunk, még nem biztos, hogy rentábilis lenne. Mert egy **Underground** esetében elképesztő elvárások jelentkeznének, tehát csak magas költségekkel lehetne piacra dobni. Viszont ma már egy handheld arcade autós cím is gyors, jól néz ki, tömegeket mozgat, lehet, hogy befektetői szemmel nézve sokkal jobb ötlet rövid távú nyereségre. Tudom, nagyon kiábrándító, amit mondok, de azért érdemes látni, hogy ez az ipar kinötte magát valódi üzletté, ahol sajnos csak a pénzügyi szempontok döntenek. Nézd meg a **GTA** esetét: a **Take2** hatalmas arcot növesztett, a **Rockstar** már mindent megtehet, mert egyszerűen annyira jó a termék, hogy eladja magát. Vagy ha vitatjuk is, hogy mennyire jó, annyi biztos, hogy pénzügyileg sikeres. A végén úgyis a pénztárca szavaz, és az marad fent, amiért fizetnek. Az pedig a legkritikábban egyenlő azzal, amire amúgy szavaznak. Furcsa dolog ez, sokat lehetne beszélni róla.

Nem kellene sok újítás bele, meg még talán fantázia sem, hiszen az autóipar folyamatosan fejlődött, az akkoriban használt autók is kiválóan alkalmasak a célra (tuningra), és ehhez hozzácsaphatnának egy jó adag friss modellt is. Nem szükséges szerintem olyan szintű térkép-lemodellezés sem, mint a **Crewban**, megfelelne egy kitalált város és környezete, csak legyenek meg a rendhagyó játékmeketek (drag, A-ból B-be verseny, körverseny, drift stb.) és a minden részletre kiterjedő tuning egy pofás mai köntösben egy rakás jó zenével. Talán a **Forza Horizon** sorozat áll most ehhez a legközelebb, viszont mégsem teljesen az. Ha tudnék játékot készíteni, már belekezdtem volna, komolyan mondom.

És én frankón meg is venném. De mi a régi idők gyermekei vagyunk, akik a folyamatosan megújuló, új értékeket kereső játéfejlesztéssel és kiadással nőttek fel. Nem értjük meg, hogy ha nem csörög azonnal a kassa, akkor valahol egy nyakkenődös ember felkötöti magát.

Ölélés mindenkinek! (Elmör)

Viszont ölélés neked, remélhetőleg Vandától.

MINDEN OLYAN FÉLKÉSZ

Helló! Az utóbbi időben egyre több, „félkésznek” mondható játék jelenik meg. Milyen jövőt jósoltok a játékipar-nak, ha ez továbbra is így marad?

Ahogy fentebb írtam, csak a közönségen (egészen pontosan a bevétel) múlik, hogy mi lesz az ipar sorsa. Ahoval megy a pénz, arra gurul majd minden.

A Ubisoftnál sajnos most elég sok gond akadt a **Far Cry 4**, a **The Crew** és az **AC Unity** játékoknál. Elképzelhető-e, hogy a f(ree)2p(lay) játékok jobban előtérbe kerüljenek ennek köszönhetően?

Én inkább azt gondolom, hogy a nagyon lenézett, de egyébként brutálisan erős mobiljátékipiac erősödi majd tovább. Két-három éven belül itt olyan mobilkészülék lesznek, amelyek lemosásák a konzolokat. A mobilos üzleti modell pedig egészen más, nehéz megtippelni, hogy mi vár majd a játékokra. Szerintem az AAA címek, a grandiózus (még akkor is, ha félkész) alkotások nem tűnnek el, mindig is lesz közönségük, ahogy a közösségi finanszírozásnak is, főleg komolyabb, réteg-cimék esetében. De az ipar akkora, és olyan keményen nyomul, hogy sosem a termék minősége lesz az elsődleges, hanem a felhajtás, amivel eladható. Persze ez azért nem igaz mindenre, de minél nagyobb az üzleti terv, annál több a hibalehetőség. Nem azt jelenti, hogy az EA, az Activision vagy a Ubisoft go-

f Facebook-sarok

Középszerű volt és bágos. Sztem fos **Tetszés szerint bármilyen modern játékra ráhúzható közönségkritika a megfelelően érzékeny felhasználói bázistól.**

Egyetlen 1 rendszert sem lehet fikázni. Aki fikázza annak azt mondom: Csináljon maga jobbat!! Hajrá hozzá **A „Hajrá hozzá” buzdító szócapsolat önmagában olyan csodálatos, hogy házasítani kellene a világhálón.**

hehhe, legszebb volt a karacsonyi ps es xbox leallas koszonhetoen a Lizzard Squadnak de legalabb a microsoft fel nap utan helyreallt. ja likeoljatok oket facebookon es tudjatok mikor lesz leallas. BÉKE!
A hackerek népszerűsítése után hogy jött oda a „BÉKE”? Csodálatos kinyilatkoztatás.

Kossuth Lajos azt üzenete, Kockuljál most reggel-este **Nem tudtuk, mit indítottunk el aznap...**

Attól, hogy vannak függő emberek, az olyanok, akik mértéket tudnak tartani élvezhetik normálisan, nem kéne az egész videojátékos társadalmat elítélni. Ennek ellenére sokan teszik... Ugyanilyen az alkohol és a cigi is. Mértéktartás, csak erre kell figyelni. **Tökéletesen egyetértünk.**

nosz, csak azt, hogy egyre nagyobb nyomás van rajtuk, és olyat vállalnak, amit nem lehet hibátlanul megugrani. Mert a végén mindenki pénzt akar látni.

Én speciel több, ingyenesen is játszható játékot is kipróbáltam, de leginkább a *Warframe* nevezetűnél ragadtam le. Elképesztő mennyiségű tartalmat pumpálnak bele a fejlesztők, habár a játék picit monoton egy idő után, az újdonságot a játékon belüli molyolások hozzák időről időre. (slim313)

Jó tipp, szerintem is érdemes kipróbálni a cuccot, és biztos bőven lesz majd még F2P modell a piacon, a War Thunder és a World of Tanks sem panaszkodik, ahogy a MOBA címek sem nevezhetőek bukásnak. Meglátjuk, mi lesz pár év múlva.

MIÉRT JÓ EGY LEVELEZŐROVAT?

Kedves gamestaros Hölgyek és Urak, tisztelt egybegyűlteik, gamereim!

Ahogy a digitális világban, úgy a Földön is.

Idestova már vagy tizenöt éve veszek/járatok olyan újságot, ami számítógépes játékokkal foglalkozik, annyi újságom van már, hogy ha a polc, amin

ba egy jó teljes játék kedvéért vettem egy-egy példányt utóbbiból is.

A legjobbak is megbotlanak néha, van ilyen.

Sok dolog megváltozott ennyi idő alatt, nemcsak a játékok lettek egyre szebbek – és egyre rövidebbek, sajnos –, de a számítógépes magazinok is sokat változtak.

Pont erről írtam a bevezetőben.

Amikor az első számítógépet vettem, nem sokat tudtam a játékokról, de mivel érdekelt a téma, alkalmanként vásároltam egy magazint. Az egyszeri olvasó nemcsak rövid, elemző jellegű, a játékokat osztályozó cikkeket talált, hanem hosszú, szórakoztató végigjársásokat és az olvasóközösség kérdéseire válaszoló levelező- és problémamegoldó rovatokat is. Ahogy telt az idő, és az internet is lassan sokak otthonába beköltözött, az „elakadtam a játékban” rovatok és a hosszú leírások kezdtek eltűnni a lapokból, hiszen az ember gyorsabban talált választ a kérdéseire egy netes fórumon, mint egy havonta megjelenő magazinban, ma pedig komplett végigjársásokat is meg lehet nézni a videomegosztó portálokon.



A GRAND THEFT AUTO V MÉG MINDIG CSÚSZIK

GTA V-nél ti nem vágjátok fel májdnem az ereiteket, mikor megtudtátok, hogy már vagy 3-szor csúsztatják el?

Nem, mert nem csak PC-sek vagyunk, mi mindenen játszunk. Nyilván azért nagyon várjuk PC-re a játékot, mert az ígéretet szerint messze ott lesz a legszebb és legélvezetesebb, de ez már meglehetősen tantrikus megjelentetés, és nem vagyok benne biztos, hogy a végeredmény annyira kielégítő lesz, mint amennyire szeretnénk. Egyrészt érthető a csúsztatás, mivel a konzolos állományból (amely legalábbis ezen a generáción nem warezol) ki kell sajtolni az utolsó fillért is, és általában tavasszal van éves zárás több kiadónál is, tehát kényelmesebb lehet a Take2-nak az új üzleti évre tenni az egészen biztosan jól hozó GTA V-öt, főleg, ha már megvannak a tervszámok. Másrészt meg szerintem még simán benne van, hogy a megadott minimum gépigényen rosszul fut a játék, és még optimalizációs gondok vannak, ezen sem lepődnek meg. De ne legyen igazam, én szeretnék a legjobban már boldog PC-seket látni, elvégre a magyar lakosság jelentős része az.

Ez PC-ként annyira bosszantott... Ha a három főszereplő maga jött volna hozzám azzal a dumával, hogy a PC-s verzió csúszik, beleoperáltam volna magam a játékba, hogy egyenként intézzem el őket. (Patrik)

Ne húzd fel magad, Patrik, rossz az egészségned, rossz a játékkaraktereknek. Reméljük a legjobbakat, és akkor senkinek nem esik majd bántódása. Azért szerencsére van még jó játék, el tudod magad foglalni addig is, nem?

A DIGITÁLIS KOR BELETÖRÖLTE LÁBÁT A NYOMTATOTT MAGAZINOK HALÁLTUSÁJÁBA

tárolom, eldőlné, bizony beleremegne a ház.

Ne is mondd, mi már újságokban la-kunk gyakorlatilag. Újság a reggelink, újság a vacsoránk.

Először ugyan a nagy rivális Gurut, majd Gamert járatam, s csak utána csatlakoztam a GameStar-előfizetők népes táborához, de azért hébe-hó-

A digitális kor beletörölte lábát a nyomtatott magazinok haláltusájába, de akárhol, akármikor is temették a kézzel fogható magazint (mert már vagy öt éve temetik), a helyzet az, hogy a GameStar még erősödni is tudott kicsit az elmúlt két évben. Ez pedig a ti érdemetek, nektek köszönhetjük.

Persze a magazinok is igyekeznek lépést tartani a korról, az egyre sokoldalúbb online felület ma már elképzelhetetlen lenne például az újság munkatársai által készített videofelvételek nélkül. Az offline rész annyiban változott, hogy a kezdeti egy CD után több, majd DVD mellékletet kapott a vásárló, és ezek állapota miatt aggódott minden előfizető, vagyis hogy mennyire próbálja meg összehajtogatni a hamari postás a kemény lemezeket.

A „hamari postás” zseni. Lopom.

Mekkora dilemma volt valamikor, hogy CD helyett már csak DVD kerüljön az újság lapjai közé, most pedig csupán egy kódot kapunk, amivel online juthatunk hozzá minden, a magazinhoz szánt melléklethez.

A különbözetet meg Mocsy elissza.

Van, aki feleslegesnek tartja, hogy egy havonta megjelenő újságnak legyen levelezőrovata is, hiszen csak néhány levél kerül papírra nyomtatva a nagy nyilvánosság elé, és az egyszerű játékos manapság már fórumokon, közösségi oldalakon, illetve az online cikkek alá írt kommentekben közli véleményét egy-egy témával kapcsolatban a nagyvilággal.

Nagyon durva, hogy pontosan ugyanerről írtam a bevezetőben, és senki sem fogja elhinni, hogy akkor még nem olvastam ezt a levelet.

Amit a mai lelkes ifjúság talán elfelejt, hogy a levelezés nem chat, az ember nemcsak odadob néhány szót megjegyzés gyanánt, hanem a gondolatait rendszerbe szerkesztve „beszélget” a levelezőpartnerével, ahhoz bizony le kell ülni és végig kell gondolni – jelen esetben már csak azért is, mert az író-mány esetleg ország-világ elé kerül, nyomtatásban.

Na jó, tényleg erről írtam a bevezetőben, szállj ki a fejemből.

Az Arénába kerülő levelek nemcsak arról szólnak, hogy „szavasztok, királyok vagytok, tegyetek be az újságba”.

Leszámítva azt, hogy a netes kommentelők (úgy általánosságban) nagy része nem szeret azért fáradni, hogy kedveset mondjon, ellenben a fikázásért nem sajnálja az időt és energiát, de nyilván ez az online élet sajátja marad, hogy mindenki egy nagy kocsmában üvöltözik és anyázik egymással, csak nincs bunyó a végén. Ez a tény per-





★ A HÓNAP LEVELE ★

NŐK, AKIKET NEM CSAK EGY NAPI IMÁDUNK

Csók Vanda, és üdv HP.

Pontosan ilyen lebontásban csók és üdv neked is.

A helyzet az, hogy jelen levelem nem neked, hanem az összes dupla X kromozómás személynek fog szólni. Remélem, nem haragszol meg érte. Viszont megígérem, hogy a közeljövőben gondolkodok majd rád is, meg írok is ofkorsz.

Én ugyan nem bánom, gondolom, a nem is olyan régen volt nőnap okán udvarolsz most a csajoknak itt.

Sok férfitársam ilyenkor virágot vesz, desszertet vagy csokit (annak szerintem jobban is örülnének...Vandát kivéve, neki a kis hp a favorit... emlékszem ám – **Bármennyire is imádlak, Vanda, és odáig vagyok érted, bátorodom megjegyezni, hogy feltehetően a kis hp nem én vagyok itt, hanem az a bizonyos ital**), én viszont csak pár szerény sorral szeretnék kedveskedni a gyengébbik NEIN tagjainak, és így kívánnék boldog nőnapot.

Halljuk, halljuk.

Kedves Hölgyek, Lányok, Kisaszszonyok, NŐK, szeretnék köszönetet mondani az összes gamer és kevésbé gamer társam nevében, mindazért, amit értünk tesztek.

Csatlakozom.

Köszönjük, hogy nevettek a rossz poénjainkon. Megöleltek minket, és hozzáink bújtok, amikor az élet súlya már elviselhetetlenül nehéz számunkra. Köszönjük, hogy erőt adtok nekünk. Szurkoltok nekünk meccs közben, valahogy úgy, hogy: „ULTIZD LE AZT A SZUTYOK KÖCCCSHÖG NÚÚBOT PICÍÍÍM!!!” Mostok, főztök ránk... a szerencsésebbeknek még pálinkát is. Mosolyogva szedtek nekünk még egy adagot az ebédből, hogy ha idézzük a fickót a reklámból, aki csak annyit tudott mondani: „Kérek még.”

Bocs, hogy közbeszólok, nálunk én főzök, de abból is kérek még.

Köszönjük azt is, hogy a kedvünkért összehozták, hogy néhány éjszaka ne fájjon a fejetek. Dicséríték a méreteinket, és ha már az árpaszörpöböl egy méretes sörhasat hoztunk össze magunknak, bókkoltok nekünk, hogy:

„Nem baj édes, a sok kis kocka helyett neked egy szép nagy van.”

Vagyis a szent dolgok fölé mindig kupulát emelnek, barátom.

Köszönjük, hogy órákig sminkelitek magatokat csak azért, hogy egy pillanatra mélyen a szemetekbe nézzünk, végigsimítsuk az arcotokat, és azt mondjuk: „Gyönyörű vagy.” Mert azok vagytok. Szeretném, ha tudnátok, hogy ti mindannyian... gyönyörűek vagytok.

Maximálisan egyetértek.

Köszönjük, hogy nekünk vagytok szépek, és a mosolyotokkal a legsötétebb pillanatokban is fényt hoztok az életünkbe. Köszönünk nektek mindent. Feleség. Az egyik legszebb szó a világon. Talán a magyar nyelv szimbolizálja legjobban, hogy milyen sokat is jelentetek számunkra. Feleség. A lélek, mely két testben él, és ami csak akkor lehet egész és boldog, ha megtalálja a párját, a másik felét, a feleségét. Ez az egyik kedvenc szavam.

Ti vagytok az alt+f4 a ragegamekben. A checkpoint a Dark Soulsban. A buyback a Dota II-ben.

A vér a Warhammerben.
A pálinka a kupicában.
A HP az Arénában.
A szóvicc a BZ-s cikkbén.
A Game... a Starban.

Hát ez zseniális.

Kelletek nekünk, mint Pókembernek a Keresztes Ildikó. Mosogatásban és szendvicsszűrésben TI vagytok a császárok!

Ne rontsd el az előző varázsát.

ÉS IGENIS TI VAGYTOTOK A VILÁG LEGSZEBB TEREMTMÉNYEI! Dupla X kromozóma... én így szeretlek! Ómen! (**Drednya**)

Egyszerre vagyok elképedve és lenyűgözve, megkockázatom, nem teljesen józanul született ez a levél, de imádom. Remélem, Vanda, te is hozzátesszel még valamit ehhez a szürreális élményhez. Nem is nagyon lehet rálicitálni, csak annyit bátorodom: utólag is éljenek a csajok, ne csak egy napra. És ne csak egy napig mondjatok ilyeneket egymásnak, hanem lehetőleg mindig. (Meghatódtam. Köszönöm, a szerkesztőség hölgytagjai nevében – V.)



ELAKADÁS

Az alábbi levelet online kommentként kaptuk, de annyira jól idézte fel a régi szép időket, hogy még válaszolunk is rá. Kedves GameStar!

A segítségüket szeretném kérni, mivel véletlenül elakadtam egy játékban. Már nekifutásból vertem a fejemet a falba, de akkor sem tudtam ezt kitálatni. A PSX-es Silent Hillről lenne szó. Eljutottam benne az iskoláig. Minden szépen haladt, de most találtam egy szobát, amiben van egy zongora. Valami dallamot kellene eljátszani. Van hozzá valami vers angolul, amiből persze nem értek semmit. A zongorának nem minden billentyűje szól, egy pár darab csak kattán, ha rányomok. Végső

elkeseredésemben írtam ezt a levelet nektek. Nem tudnátok esetleg lefordítani a verset, ami alapján kitalálhatom? Vagy esetleg elmondani, hogy milyen sorrendben kel lenyomni a billentyűket? De nekem az is jó, ha küldtök valakit, aki megcsinálja nekem. Helló, köszi, légszji, rakjatok be a rovatba, mert nem bírom megcsinálni megörülök. (**spercharger**)

Kedves spercharger, szerencsére a Silent Hill wikioldalán megtaláltuk a megoldást, mert lusták voltunk összedugni a PSX-et. Íme, a képen a pontos sorrend, a versekben a madarak sorrendje a néma billentyűk sorrendjét mutatja. Jó játékot!

sze nagyot dob a szájméreten, mint tudjuk.

Jó volt olvasni a GS táboros élményekről, jó volt Gyúra emlékezni, jó látni egyesek véleményét a játékos társadalmat foglalkoztató aktuális kérdésekben még akkor is, ha nincs új a nap alatt, hosszabb távon ugyanazok a témák kerülnek elő újra és újra. Jó volt olvasni Vanda hozzászólásait is, az Aréna hangulata így kicsit emlékeztet a Brazil-törd-korr-féle Levrovra.

Látod, Vanda, mondom én, hogy kell a női gyengédség ide, a finom lelketet falja a nép.

(E hónapban sajnos nincs időm hozzáfűzni a gondolataimat semmihez. Szomorú vagyok – V.)

Érdekes kérdés, hogy miért írnak egyre kevesebben a rovatba. Talán azért, mert az egyszeri ember elvész a rengeteg információ között, amivel nap mint nap szembesül, sokan úgy érzik, hogy a véleményüket mások, máshol már régen leírták – ezek közé tartoztam eddig én is, csendesen elmélkedtem magamban a világ dolgain mások véleményét, hozzáállását elemezve.

Én nagyon örülök, hogy azért rászántad magad az írásra, kiderült például, hogy te is megírhattad volna a bevezetőt a mostani Arénához. Kérek, ne hagyj abba az írást, örömmel veszem a véleményed bármiről, már csak azért is, mert ordít az írásodról, hogy te még szánsz

némi időt arra, hogy megfogalmazd a gondolataid, és mi nagyon értékeljük az ilyesmit errefelé.

Mások valószínűleg nem akarnak rohanó életükben időt szakítani arra, hogy levelet írjanak valamiről még akkor sem, ha van mondandójuk. Igazán megírhatná mindenki, hogy miért ért nem ír.

Persze akkor már írnának.

Remélem, még sokáig olvashatom a lapot és benne az Arénát. További sok sikert kívánok a magazin munkatársainak. (**Chrodias**)

Köszönjük, amíg ilyen emberek írnak nekünk, addig sikernek érzünk minden lapszámot.

Nem tudom, hogy volt-e a GameStar magazinban valaha is ennyire erős nőnap-i köszöntő, de én fejet hajtok. Aréna pedig volt és lesz, pont az ilyen pillanatok miatt. Szerencsére most sokan írtatok, nem fért be mindenki az újságba, tőlük elnézést kérek, és igyekszem majd mindenkire sort keríteni. Kérem, hogy ez ne vegye kedvetek, irjatok gőzerővel, adjatok nekem olvasnivalót. Addig is ügyeljünk együtt a megfelelő folyadékbevitelre, és persze koccintsunk a csajokra: „Vegyetek GameStart!”

HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESEK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 20 WORLD OF WARSHIPS
- 26 RISE OF THE TOMB RAIDER
- 30 JUST CAUSE 3
- 34 WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD
- 36 ADRIFT
- 38 MAD MAX
- 42 ROCKET LEAGUE
- 44 DARKEST DUNGEON



Államosították az aranybányákat

ARANYÉRT JÁTÉKIDŐ A WORLD OF WARCRAFTBAN

A BLIZZARD TÍZ ÉV UTÁN MEGLÉPTE AZT, AMIRE MINDENKI VÁRT, DE SENKI SEM MERTE ELHINNI, HOGY BEKÖVETKEZIK. Hamarosan bevezet egy új rendszert, melynek az a lényege, hogy legálisan tudunk aranyhoz jutni a játékban.

AZ ARANYKOR KEZDETE

Ezt a rendszert az *EVE Online* és a *WildStar* már használja egy ideje, és a tapasztalatok azt mutatják, hogy egyáltalán nem okozott visszaesést a fizetős játékosok számában. A dolog lényege, hogy a játékban található virtuális boltban vásárolhatunk tokenet, amit aztán eladhatunk a többi játékosnak aranyért. A módszer teljesen biztonságos, és kiskaput sem nagyon találunk rajta; mindenkire egyaránt vonatkoznak a szabályok, a trükközés kizárva. A token a *WoW*-ban harminc nap játékidőt kínál majd, ezt megvásárlás után már nem lehet továbbértékesíteni, fel kell hasz-

nálnunk. A Blizzard gyorsan megnyugtatót mindenkit, hogy a tokenet nem lehet törölni, és soha nem avul el. Ezzel a lépéssel a Blizzard ellehetetleníti a sokak életét megkeserítő goldfarmerek tevékenységét; az új rendszer bevezetése után senki sem fog bizonytalan eredetű aranyat vásárolni. A tokeneket a Store fix áron értékesíti majd, ez az összeg azonban még nem tisztázott. A Blizzard persze boldog lenne alávágni az előfizetői modellnek, ezért biztosan rátesz majd egy keveset az előfizetési díjra, de talán 20 eurónál megáll a token ára. Jelenlegi árfolyamon ezért a pénzért a Twisting Nether hordaoldalon 30-32 ezer aranyat kapunk. A Blizzard nagy valószínűséggel kicsivel ez alá lövi be az árakat annak érdekében, hogy az idegesítő goldfarmereket kiszorítsa a piacról. Persze kezdetben lesznek olyanok, akik megpróbálnak majd okoskodni, de aztán néhány kilitási hullám után szép lassan a dinoszauruszok sorsára jutnak.

Új tokenét a tulajdonos beteheti az AH-ba, ahol fix összegű aranyért bárki megvásárolhatja tőle. Ez az összeg szerverenként változhat a kereslet-kínálat arányában.

MEGÉRI?

Sokan felteszik most a kérdést, hogy ki az a balek, aki hajlandó valódi pénzt adni a virtuális aranyakért. Elárulom, sokan vannak, akik olyan szerencsés országban élnek, ahol a fagyipénzükből meg tudnak vásárolni egy halom ilyen tokenet. Ezek a játékosok nem fognak arra várni, hogy összegyűljön a pénz az áhított Spectral Tigerre (amit akár 500 ezer aranyért is hirdethetnek). Sőt, ha belegondolunk, akkor a nagymacska befektetésnek sem rossz, mivel kis szerencsével találunk olyan palimadarat az eBay-en, aki megveszi tőlünk 1000 dollárért (kb. 250-300 ezer forint). Tetszik vagy sem, a *World of Warcraft*-ban rengeteg aranyat el tudunk költeni olyan dolgokra, ame-

UGYANEZ AZ EVE ONLINE-BAN

A PLEX egy játékbeli tárgy, amivel meg lehet hosszabbítani a játékidőt 30 nappal. Ezt vagy valódi pénzért veheted meg az EVE Online weboldalán, vagy a játékban játékbeli valutával. Régen ún. 60 napos ETC-t (EVE Time Code) lehetett a weboldalon vásárolni, majd azt két PLEX-szé konvertálni a játék klienseben, hogy aztán eladhasd a játékbeli piacra. 2014 májusa óta marketing-, gazdasági és egyéb okokból ez a lehetőség megszűnt, helyette bevezették a PAC-ot (PLEX Activation Code). Mellékesen a PLEX az oka annak, hogy a játékbeli tárgyakat át lehet számítani valódi értékre. A PLEX játékbeli ára állandóan változik, az utóbbi időben folyamatosan nőtt. Mivel ezáltal valódi pénzből lehet játékbeli pénzt csinálni, hamar felmerült az embekekben a kérdés: mi a helyzet akkor, ha ezt megfordítjuk, vagyis játékbeli pénzből csinálunk valódi pénzt? Ez természetesen illegális, és nem tesz jót a CCP-nek (a fejlesztőcsapat), amely igyekszik ezeket a tranzakciókra lecsapni a saját hatókörén belül, így az utóbbi időben sikerült nagy mértékben visszaszorítaniuk ezt a fajta tevékenységet. A PLEX amúgy alkalmas trial accountok aktiválására is, tehát a nagyon elkötelezett és jó kapcsolatokkal rendelkező játékosok akár valódi pénz ráfordítása nélkül is élvezhetik általa a játékot. Összességében úgy gondolom, hogy a CCP megvalósította rendszer sikeres. *Koroncz Gábor*

EGY ÁTLAGOS JÁTÉKOS NEVETVE ÖSSZESZED MAGÁNAK 1000-2000 ARANYAT NAPONTA, ÉS AKKOR MÉG CSAK EGY-KÉT ÓRÁT TÖLTÖTT A GÉP ELŐTT



HA TE MONDOD

Ion Hazzikostas vezető dizájnér, Blizzard: „Az új rendszer egyik legfontosabb eleme az, hogy a Blizzard nem kreál és nem ad el új aranyat, mindössze a közvetítő szerepét vállalja: nem tesz mást, mint összehoz két játékost, akik történetesen aranyat akarnak becserélni játékidőre.”

5 UNORTODOX MÓDSZER ARANYSZERZÉSRE

1. Tankot és healert mindig keresnek, pár száz aranyat fizetnek segítségükért az alacsony szintű karakterek.
2. PvP-ben 2v2-ben segíthetünk a magasabb rating elérésében ügyetlen, de gazdag társainknak.
3. Régebbi insták főbossait szívesen farmolják mások, nekünk csak az utat kell megtisztítani addig; persze jó pénzért.
4. Tőzsdecápák az AH-ban. Vegyél olcsón, adj el drágán, de ne felejts el jó AH addont találni hozzá.
5. Kereskedj vérrrel (Savage Blood), annak mindig jó ára van; egy pajtában kis szerencsével lecsapolhatsz öt-hat adagot is napi szinten.

lyek igazából nem szükségesek, de nagyon menők. Tele van az AH egyedi mountokkal, petekkel és olyan tárgyakkal, amelyeket csak az igazán gazdag játékosok tudnak megvenni. Persze a szegényebb réteg sincs kihagyva a mókából, csak nekik keményen meg kell dolgozniuk azért, ami a gazdagoknak az ölébe pottyán. Igazságos a rendszer? Természetesen nem, de legalább ebben a virtuális világban esélyünk van arra, hogy kemény munkával és kitartással eredményt érjünk el.

Nem szabad persze megfeleledkezni a másik oldalról sem, a csóró játékosokról, akik alig tudják összekaparni a havidíjat a játékra, viszont rengeteg szabadidővel és ezáltal rengeteg arannyal rendelkeznek. Ők örömmel veszik meg aranyért a tokeneket, ami lehetőséget kínál számukra, hogy ingyen játszhasanak még egy hónapig.

F2P LETT A WOW?

A B2P (buy-to-pay) a megfelelő meghatározás, vagyis megvásároljuk a játékot, és ha eléggé ügyesek vagyunk, megúszhatjuk az előfizet-

si díjat. Folyamatosan jutalmazták a játékosokat; szinte bármihez nyúlunk, pénzt kapunk cserébe. Egy átlagos játékos nevetve összeszed magának 1000-2000 aranyat naponta, és akkor még csak egy-két órát töltött a gép előtt. A garrison rendszernek köszönhetően követőink akkor is dolgoznak, ha a gépünk ki van kapcsolva, még csak online sem kell lennünk, hogy gyarapodjon az aranytartalékunk. A profik persze ennél sokkal hatékonyabbak; tele van a net olyan videókkal, amelyek több ezer aranyat szednek össze a játékosok óránként. Hosszú távon persze ez nem tartható fenn, de havonta vígan össze lehet szedni casual módban 40-50 ezer aranyat, amiből meg tudjuk venni a következő havi adagunkat, akarom mondani belépőt a *World of Warcraft* világába.

HALDOKLIK A WOW? EGY FRÁSZTI

Miért is jó ez nekünk hosszú távon? Természetesen az új játékosok miatt, akik a történeteikről szépen átvándorolnak, mivel meg tudják majd oldani, hogy ingyen játszsanak a játékkal. Jelen pillanatban (minden akció nélkül) a *World of Warcraft Battlechest* körülbelül

4000 forintért vásárolható meg (látam olyan boltot, ahol ebbe a *Draenor* kivételével minden kiegészítő beletartozott), 14 ezer forintból tehát ott van a teljes játék 30 napos előfizetéssel és egy instant 90-es karakterrel együtt. Nem mellékes szempont az sem, hogy tartósan játékban tartja azokat is, akik amúgy két-három hónappal az új kiegészítő megjelenése után lelépnek, mert nem éri meg nekik kicsengetni az előfizetési díjat.

Véleményünk szerint ez az egyik legjobb dolog, ami a *WoW*-val történt, már nagyon itt volt az ideje, hogy a Blizzard megtegye ezt. Korrekt dolog, hogy tízmillió aktív előfizető mellett lépte meg, nem egy kihalófélben lévő világot igyekeznek megmenteni ezzel a módszerrel. Arról sem szabad megfeledkezni, hogy az aranyeladásokból befolyó összeg a Blizzard zsebébe fog befolyni, ebből az összegből pedig még több tartalmat tuszkolhatnak ebbe a fantasztikus játékba.



HA TE MONDOD

Peter Moore igazgató, EA: „Király bulit csaptunk a barátainkkal és a partnereinkkel. A legújabb Star Wars: Battlefront játékmenet-videót különösen nagy ováció fogadta.”



Van, aki már látta STAR WARS: BATTLEFRONT

Hiába reménykedtünk abban, hogy a GDC-n elérhetővé tesznek valamit az új Star Wars játékból. A DICE és az EA csak a viszonteladóknak volt hajlandó megmutatni a játszható változatot. Azok meg, ugye érthető okok miatt (titoktartási szerződések) nem nyilatkoznak senkinek. Biztosan nem lehet tudni semmit, kőszá hírek szólnak arról, hogy még az Episode VII – The Force Awakens mozifilm hivatalos megjelenése előtt (2015. december 18.) kijön a játék, amit a svéd DICE kalapál már egy ideje. Állítólag nemcsak multt lesz benne, mint az eddigi Battlefront játékokban, hanem komoly egyjátékos kampány is helyet kapott egymás

hentalése mellett. A tíz órás hadjárat főként az eredeti trilógia idejében játszódik majd, de lesznek olyan pályák, amelyeken a szeparatisták és a klónok fognak egymással hadakozni. A többjátékos rész 64 játékost támogat egyszerre, földi és űrcsatakat is megvívhatunk benne. A kismadarak még arról is csiripeltek, hogy a Star Wars univerzum legnagyobb hőseit is kipróbálhatjuk bizonyos feltételek teljesülése mellett. A Frostbite motor garancia arra, hogy a játék kinézetére ne legyen panasz, már csak a Battlefield sorozat gyerekbetegségeit kellene valahogy elkerülniük. Tedd, vagy ne tedd, DICE, de ne próbáld!

2016-ban az utcára tesznek STREET FIGHTER V

A Mortal Kombat mellett a Street Fighter sorozat az egyik legrégebbi és legismertebb verekedős játék. A Capcom 2016 tavaszára tervezi a sorozat legújabb részét, ami kizárólag PS4-en és PC-n lesz elérhető. A tervek szerint a cross-play funkciót is élesítik a két rendszer között, vagyis bucira verhetik egymás fejét a PC-s

és a konzoljátékosok is. Ez azért így ebben a formában egy hiánypótló alkotás. Az Unreal Engine 4-re épülő játék 2D-s lesz (abban az értelemben, hogy térben nem mozdulnak el a harcosok), láthatóan belefáradtak a fejlesztők a 3D-s próbálkozásokba, ez a stílus igazán csak két dimenzióban élvezetes.



Amikor megáll az idő QUANTUM BREAK

Az új Halo mellett talán a Quantum Break az egyetlen exkluzív Xbox One-cím, amely miatt megkísérthet minket a gondolat, hogy a Microsoft konzolját emeljük le a polcra. Rossz hírem van a türelmetlen és bizonytalan vásárlóknak, a Remedy időmániás játéka csak 2016-ban készül

el. Hivatalos bejelentés még nincs (igazából még megjelenési dátumot sem kaptunk, így a csúszás elég tágran értelmezhető fogalom ebben az esetben). Az infó egy holland Microsoft-alkalmazott Twitter-üzenetéből származik, még akár lehet is valószínűsége annak, hogy a Remedy időmániás játéka csak 2016-ban készül

Az X dimenzió meghódítása XBOX ONE-RA JÖN AZ ELITE DANGEROUS



David Braben
kreatív
igazgató,
Frontier: „A
konzolportok
már a
fejlesztés
elejétől
szerepeltek a
Frontier tervel
között.”

HA TE MONDOD



A PC-ek már tavaly december óta repkedhetnek a 400 milliárd csillag között az *Elite: Dangerous* univerzumában. Ezt a tényét senki nem veheti el tőlünk, de azért nem szabad megfeledkeznünk a többi platformról sem. A GDC-n a Microsoft bejelentette, hogy még az idén megjelenik az *Elite: Dangerous* Xbox One-ra. A másik oldal (PlayStation) persze azonnal kérdőre vonta szegény David Brabent, aki gyorsan lenyugtatta a hóbörgöket. Az Xbox One-exkluzivitás csak időleges, amint lejár a szerződésben rögzített idő, az új-*MMO* megjelenik PlayStation 4-re is. Ráadásul mindkét konzolon teljes értékű játékot kapunk, nem lesz butítás egyetlen platformon sem.

Csata a nappalinkért TAROLT AZ NVIDIA

A 2015-ös GDC-n az Nvidia volt az egyik legaktívabb gyártó. Bemutatták legújabb kártyájukat, a Titan X-et, amely 12 GB-os memóriájával és 500 ezer forint (becslés) árcédulájával sokkolta a hallgatóságot. Remélhetőleg az AMD válasza nem várat magára sokáig, kíváncsiak vagyunk, hogy mit állítanak szembe a 8 milliárd tranzistorral büszkélkedő szörnyeteggel. A brutális kártya mellett persze jöttek még újdonságok. A Shield család legújabb tagja a nappalit veszi célba, amolyan házi szórakoztató-

központ szerepét szánták neki. A Shield egy 4K-s lejátszásra képes, Android-alapú set-top-box, amely mindössze 200 dollárba, azaz kb. 50 ezer forintba kerül majd nekünk. A 4K-s filmek lejátszása mellett a Shield segítségével olyan PC-s játékokat is futtathatunk, mint például az új *Borderlands*, a *Crysis 3* vagy a *Resident Evil 5*. Az igazi áttörést az Nvidia májusra ígéri, ekkor indul ugyanis Grid+ szolgáltatásuk, amely az ígéretük szerint 1080p-ben és 60 fps-sel streameli a felhőből a legújabb játékokat a Shieldre.



Vegyétek, vigyétek INGYEN JÁTÉKMOTORT MINDENKINEK

A GDC 2015 alatt váratlanul három engine-fejlesztő is bejelentette, hogy ingyenesen hozzáférhetővé teszi (kisebbségi nagyobb megkötésekkel) motorja legújabb változatát. A Unity 5 esetében a professional változat 70 dollárba kerül, és akár 1500 zöldságit is ráköltethetünk még a testreszabható csomagokra, de az alapokért semmit sem

kell fizetnünk. Az Unreal Engine 4-ért cserebe csupán a 3000 dollárt meghaladó bevétel 5%-át kell visszacsorgatnunk negyedévente, míg a Source 2-ért azt kell vállalnia a reménybeli játék- vagy alkalmazásfejlesztőnek, hogy az elkészült alkotást Steamen is megjelenti, így a platformon értékesített kópiák után 30% utí a Valve markát.



Előzetes

HÍREK

Mi a legnépszerűbb?

TOPLISTÁK MINDENFELÉ

Jöttek új versenyzők a hazai és külföldi piacon, némileg sikerült átvariálni az összképet – ebben a hónapban megmutatjuk nektek a legfrissebb listát arról, hogy mire szavaztak pénztárcával a gamerek. Érdekes látni, hogy a használtjáték-piacon mi éppen a népszerű, melyek azok a címek, amik nem csak megjelenéskor fogynak jól; az 576-tól pedig erről is kapjuk a számokat (tudjátok, náluk úgy lehet a megunt játékot vagy akár konzolt is eladni, hogy levásárolható új cuccokra vagy akár más használt címekre). Emellett ebben a hónapban Szada álmolta meg nektek a legszebb Top 10-es listát arról, mit is érdemes várni a következő hónapokban. Lássuk.

TOP 10 ELADOTT JÁTÉK MAGYARORSZÁGON FEBRUÁRBAN

(Hogy tudjuk, mit vett a magyar)

1. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
2. EVOLVE
3. DYING LIGHT
4. GRAND THEFT AUTO V
5. THE ORDER 1886
6. FIFA 15
7. TITANFALL
8. TOTAL WAR: ATTILA
9. THE SIMS 4
10. DIABLO III

TOP 10 ELADOTT HASZNÁLT JÁTÉK MAGYARORSZÁGON FEBRUÁRBAN

(Mert nem csak az új a kelendő)

1. FAR CRY 4
2. BATTLEFIELD 4
3. WATCH DOGS
4. CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
5. ASSASSIN'S CREED UNITY
6. GRAND THEFT AUTO IV
7. THE LAST OF US
8. ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
9. BATTLEFIELD 3
10. GRAND THEFT AUTO V

TOP 10 ELADOTT JÁTÉK ANGLIÁBAN MÁRCIUS ELEJÉN

(Hogy tudjuk, mire bukik a brit gamer, és mert csak itt van hivatalos lista)

1. DYING LIGHT
2. GRAND THEFT AUTO V
3. FIFA 15
4. CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
5. DRAGON BALL XENOVERSE
6. MINECRAFT: XBOX EDITION
7. THE ORDER 1886
8. ZOMBIE ARMY TRILOGY
9. EVOLVE
10. MINECRAFT PLAYSTATION EDITION

TOP 10 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉK SZADA SZERINT

(Mert minden hónapban más mondja el nektek, milyen megjelenéseket vár)

1. THE WITCHER 3: WILD HUNT
2. BATMAN: ARKHAM KNIGHT
3. LIFE IS STRANGE: EPISODE 2
4. STARCRRAFT II: LEGACY OF THE VOID
5. MIGHT & MAGIC HEROES VII
6. THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING 3
7. PILLARS OF ETERNITY
8. MAD MAX
9. WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD
10. OVERWATCH



A GameStar erkölcsrendészeti figyelője



XXX ROVAT

Vége a GameStar közössége is kezdi megérteni és magáénak érezni azt a szent küldetést, amit felvállaltunk, miszerint felhívjuk a társadalom figyelmét a játékokban alattomos, sunyi módon megbúvó, a fiatalságra különösen veszélyes erotikára. Parabox nevű olvasónknak jár az érem, amiért maga is felvállalta ezt az embert próbáló feladatot, és beállt mellénk a reménytelen harcban. Az itt látható képet ezzel a kísérszöveggel küldte el nekünk: „Kedves GS erkölcsi fórum! *Far Cry 3!* Ez a tömény fertő! XXX rovatba szeretettel. Nem talállok szavakat... Nem is keresek...” Mi sem találunk szavakat, a feszült harci helyzetben egymásra nehézkedő szerelmeseik bujasága minden harcost megbénítana, a testiség tönkreteszti az erőszak pátoaszát. Köszönjük, hogy sikerült lerántani a leplet a *Far Cry 3* bűjtatott gyengédségkampányáról. Kérünk mindenkit, hogy ha ilyet lát, azonnal küldje el nekünk az arena@gamestar.hu címre. És csak semmi érzelmesség! Figyelünk.



Egy DLC, amivel gyerekeket menthetsz

THIS WAR OF MINE

A DLC lassan már szitokszó lett, néha egyenlő a játék befejezésével, kevesek mondják, hogy igen, de szeretnék még sokat költeni egy kicsit extra tartalomra, amit annak idején alapból beleáldmodtak a játékba. Szerencsére a 11 bit Studios eleve formabontó alkotása most olyan kiegészítővel gazdagodott, amelynek célja is magasztosabb. A háború szörnyűségeit bemutató *This War of Mine* DLC-je híres street art művészek

munkáival tömi tele az utcákat, és a bevételt a War Child alapítványnak ajánlják fel, akik háborús területeken élő vagy menekült gyerekeket segítenek. A csomag 0,99 euróért (-300 forintért), 9,99 euróért (-3050 forintért) és 19,99 euróért (-6100 forintért) is megvásárolható, a csomag tartalma minden esetben ugyanaz, csak a nemes ügy iránti elkötelezettségünkön múlik, mennyit fizetünk érte. Segítsetek, ha tudtok.

3 HAVI PC WORLD ELŐFIZETÉS

AZ AKCIÓ MÁRCIUS 20-TÓL
ÁPRILIS 17-IG TART

3990 FT-ÉRT AZ ALÁBBIKAT KAPJA

- 3 db PC World magazin
- **Teljes körű biztonsági csomag** minden hónapban (Agnitum, ESET, G Data, Panda) minden PC World-olvasónak
- **Exkluzív tartalom** (videók, ajándék magazinok, szoftvercsomagok) minden PC World magazin mellé
- Online segítségnyújtás a [facebook.com/segelyvonal](https://www.facebook.com/segelyvonal) vagy a [segelyvonal.pcworld.hu](https://www.segelyvonal.pcworld.hu) címen



A megrendeléseket a következő lapszám megjelenéséig fogadjuk el. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. További információért hívja a 06-1/577-4301, nem emelt díjas telefonszámot, vagy írjon a terjesztes@pcworld.hu e-mail címre. Megrendelése egyben önkéntes adatközlés is. Az adatközlő hozzájárul, hogy közölt adatait a kiadó előfizetői névjegyzékében nyilvántartsa, és számára előfizetésekkel, akciókkal kapcsolatos tájékoztatókat küldjön. Megrendelésével továbbá hozzájárul, hogy a kiadó tájékoztató- és reklámanyagokat küldjön, és az itt közölt adatokat marketingcélből a hozzájárulás visszavonásáig kezelje. Az adatközlés a kiadó címére (Project029 Media and Communications Kft. 1374 Budapest 5, Pf. 578) írt levéllel bármikor visszavonható. Minden jog fenntartva!

Mindig van fejebb ASHES OF THE SINGULARITY

Mi, akik szeretjük a stratégiai játékokat, nem győzzük visszasírni a '90-es évek második felét, amikor minden bokorban termett egy RTS, közöttük nem ritkán igazán élvezetes és emlékezetes darabok. Ma már annak is örülhetünk, ha évente két-három vállalható alkotás megjelenik ebben a zsánerben, de lassan fordulni látszik a kocka, és talán újra beköszönt a karosszéktábormokok kora. Az egyik legígéretesebb versenyző a Stardock és az Oxide Games koprodukciójában készülő, monumentális *Ashes of the Singularity*, ami a Mantle-ben (most már Vulcan) és a DirectX 12-ben rejlő lehetőségeket kihasználva több ezer egységet és számtalan fényforrást képes valós időben kezelni 4K felbontás mellett. Alig várjuk, hogy fejest ugorjunk a jövő háborújába.

Ne fizess többször ugyanazért! CROSS-BUY FUNKCIÓ WINDOWS 10 PLATFORMON

Nem elég, hogy a Microsoft megteremti annak a lehetőségét, hogy az egérrel és billentyűzettel felvértezett PC-s tábor, valamint a kontrollert ragadó Xbox One-játékosok egymásnak essenek a #IDARB-tól kezdve a *Fable Legends*-en át a *Gigantic*-ig, hanem még a cross-buy megoldásokat is kész támogatni. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy ha valaki

megvásárol Xbox One-ra egy játékot, ami Windows 10-re is megjelent, akkor az utóbbi változatot is megkapja. Hasonlóképpen működik majd a dolog, mint a Sony konzoljain, és itt is minden esetben a fejlesztő, illetve a kiadó döntésén múlik, hogy mit és mennyit kapunk a pénzünkért. Az első cross-buy játék nem más lesz, mint a magyar fejlesztésű *Pinball FX2*.



Rajtad tartom a fél szemem METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

A Konami végre-valahára felfedte, hogy mikortól csúsztatjuk a konzolok meghajtójába Solid Snake legújabb játékát. A nagy bejelentés március elején megtörtént, így szeptember elsején már minden PlayStation (PS3, PS4)- és Xbox (Xbox 360, Xbox One)-tulajdonos számára elérhetővé válik Kojima mester remekműve. A

PC-seknek sajnos kicsit várniuk kell, ők csak szeptember közepétől ölthetik fel a legendás harci öltözéket. Ráadásul azt is csicscsergik a jól értesültek, hogy PC-n nem lesz dobozos változat, meg kell elégednünk a digitális verzióval. Minket az sem érdekel, ha hajlékony mágneslemezen adják ki, csak jöjjön már.





A háború nem játék

VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

A Ubisoftt pár évvel ezelőtt valami csodálatosat hozott létre: a UbiArt játékmotort, ami az egyszerű játékoknak is lenyűgöző külsőt ad. Ezt használja a Ubisoft Montpellier 2014-ben megjelent kalandjátéka, a *Valiant Hearts: The Great War*, melynek PlayStation 4-es változatát minden PlayStation Plus-előfizető ingyen adhatja hozzá könyvtárához. A játékban az első világháború öt, különböző származású és foglalkozású résztvevőjét ismerjük meg, akik közül ugyan néhányan ellentétes oldalon harcolnak, mégis segítik egymást a bajban. Itt most nem a háború maga a lényeg, a játékosok nem harcolni mennek, és nem feltétlenül az antant a jófiú; a *Valiant Hearts*-ban láthatjuk, hogy akármelyik oldalon is álltak, mindenképpen ugyanolyan borzalmakat élt át. Az élmény páratlan.

Bár márciusban PlayStation 3-ra is megjelenik, egyelőre még csak PlayStation 4-en érhető el a legendás *Abe's Oddysee* teljes újrakeverése, az *Oddworld: New 'n' Tasty*. A fejlesztők nem csak egyszerűen felújították az 1997-es klasszikust; teljesen az alapoktól írták újra, viszont megtartották mindent, ami a játékot emlékeztetéssé tette. A platformer különlegessége, hogy a pályákat fegyverek, sőt, támadás nélkül, sok gondolkodással tudjuk csak teljesíteni.



A klasszikus kémfilmek hangulatát idézi a 2.5D-s, lopakodós akciójáték, a *CounterSpy*. Egy, a C.O.U.N.T.E.R. ügynökségnek dolgozó kémét irányítva két világméretű bűnszervezet bázisára kell behatolnunk, hogy megakadályozzuk gonosz tervüket: a Hold felrobbantását. A játék során elsősorban lopakodnunk kell, de a harc jelenetek egy részét 3D-ben élhetjük át. A *CounterSpy* PS4-re, PS3-ra és PS Vítára egyaránt elérhető, mentéseinket átvihetjük a platformok között.



Ki gondolta volna, hogy Arthur Conan Doyle legendás karaktere és Dosztojevskij regénye, a *Bűn és bűnhődés* keverékéből valami ennyire jó születhet? A Frogwares tavaly egy kiváló *Sherlock Holmes* játékkal okozott örömet a rajongóknak. Hat bűntényt kell megoldanunk, ami a tetthelyek feltérképezésével, bizonyítékok kutatásával, majd ezek megfelelő kombinálásával teljesíthető – viszont semmi nem garantálja, hogy a végén a valódi bűnösre mutatunk rá.



Szomorú, de sajnós gyakori esetet dolgoz fel a *Papo & Yo*. Egy brazil kisiút, Quicót irányítjuk, aki alkoholist és agresszív édesapja elől egy álomvilágba menekül. A brazil favelában találkozik egy barátságos szörnyvel, aki segít neki a továbbhaladásban, viszont ha békát eszik, örjöngeni kezd, és mindent szétrombol – ha nem elég óvatos, és nem nyugtatja le gyümölcscsel, magát Quicót is bántja. A téma ellenére (vagy épp amiatt) érdemes kipróbálni.



A *Tony Hawk's Pro Skater* PS4-es vizsziatéréséig sem maradunk gördeszkás játékok nélkül: e hónapban folytatást kapott az *OlliOlli*, ami ráadásul minden PlayStation Plus-előfizetőnek ingyen jár, PS4-re és PS Vítára egyaránt. A cél, hogy a változatos pályákon trükkök végrehajtásával feladatokat teljesítsünk, minél nagyobb pontszámot elérjünk, és figyeljünk arra, hogy közben a lehető legkevesebbszer rontsuk el az érkezést. Nem könnyű, de nagyon szórakoztató.



NEM TUDOD, MI AZ A PS PLUS?

A PlayStation Plus egy egyre több extrát és előnyt kínáló előfizetés, amit a PlayStation 3-, PlayStation 4- és PlayStation Vita-tulajdonosok vehetnek igénybe. Havonta legalább hat ajándék játék jár hozzá, emellett az előfizetőket rengeteg akciós ajánlat és extra szolgáltatás várja. A PlayStation 4 esetében elengedhetetlenül kellék a játékok többjátékos módjának használatához, de mindenki másnak is erősen ajánlott.



Előzetes
WORLD OF WARSHIPS



GameStar
KIPRÓBÁLTUK



Úszó erődök

WORLD OF WARSHIPS

INFO

Kiadó **Wargaming**
Fejlesztő **Lesta Studio**

Platform

PC

Röviden Ingyenes harci szimulátor azokból az időkben, amikor a csatahajók uralták a Föld vizeit.

Megjelenés **2015**

PEGI **12+**

SZERETEM A WARGAMING ÁLTAL SZERVEZETT SAJTÓESeményeket. A fehérorosz csapat nagyon ért a vendéglátáshoz, de szerencsére ez nem merül ki az étel-ital-játék szentháromságban. Mindig sikerül valami extrával meglepniük az összesereglett újságírókat; még soha nem fordult elő, hogy családostan jöttünk volna haza egy az általuk lebonyolított eseményről.

szentpétervár alone

Az év elején meghívást kaptunk a Wargaming pr-csapatától, akik a *World of Warshipst* szerették volna egy kicsit népszerűsíteni Európában. Ebből az aprópórból Magyarországról csak a GameStar csapata (történetesen én egymagam) tölthetett el három izgalmas napot Oroszország egyik legszebb városában. Az egykori orosz fővárost az idősebb olvasók Leningrád néven ismerhetik, de a fiatalabbak már Szentpétervárként találják meg a térképen. Azt már megszoktam, hogy ezek a sajtóutak mindig tartogatnak meglepetéseket, de álmodban sem gondoltam volna, hogy ilyen kalandos lesz ez a három nap.

Kezdjük azzal, hogy még ezzel a nagy keleti nyitás mizériával sem egyszerű bejutni orosz barátainkhoz. Vizum kell, amit nem is olyan egyszerű megszerezni; komoly meghívólevélre van szükség a vendéglátótól, és az sem árt, ha előre megvan az ember szállása, és akad némi pénz a bankkártyáján. Közvetlen repülőjártat nincs, így a lengyel légitársasággal repültem, varsói átszállással. Az időeltolódás két óra, amit el lehet viselni. Az északi fekvés miatt fel voltam készülve a kemény orosz telekre, a Balti-tenger közelsége miatt azonban szerencsére nem volt annyira durva az időjárás, bár a Néva folyón lékhorgászó helybéli elég sokan lefényképezték a csapatból. A szállásunk nem volt hivalkodó, ám a célnak tökéletesen megfelelt a hangulatos kis szoba, úgyis csak aludni tér oda vissza az egyszeri újságíró.

Szerda délután érkezünk meg a szállodába, tehát egy vacsorával indult a program Szentpétervár egyik legfelkapottabb éttermében. Maradt még néhány óram a tállakozóig, ezért úgy döntöttem, teszek egy nagy kört a környéken, elvégre most először jártam Oroszországban, nem lett volna túl okos dolog a meleg szállodában

kuksolni. Az ajtón kilépve persze azonnal megcsapott a tenger felől fújó jeges szél, de ez nem tántorított el attól, hogy körbenézzek kicsit. Szentpétervár belvárosa nem igazán különbözik a többi nyugati városétól, amit eddig láttam; Budapesthez hasonlóan a turisták által látogatott helyszínek szépen rendben voltak tartva, de amint kicsit eltávolodtunk ezektől, már jól látszott a pénz hiánya.

Szerda este egy orosz mértékkel is elegáns étterembe vittek el bennünket, ahol meglepően visszafogott vacsora várt minket. A visszafogott jelző természetesen nem a minőségre értem, hanem az elfogyasztott alkoholmennyiségre; a mezei újságíró agyában ugye az a kép él, hogy patakokban folyik a vodka egy ilyen helyen. Ezzel szemben viszont a meghívottak teljesen kulturáltan töltötték el az estét. Olyannyira józan maradt a társaság, hogy még azt is meg mertük kockáztatni, hogy gyalog menjünk vissza a két kilométerre található szállodába a hideg orosz téli estén. Este még megbeszéltük, hogy másnap reggel mikor van gyülekező a szálloda portáján – na itt kellett volna egy kicsit jobban figyelnem,



A fűrgő torpedóromboló ilyen közelről halálos – elég ha csak 50 százalékos a találati arány, máris süllyed a csatahajóknak



AZ ANYAHAJÓK IRÁNYÍTÁSA TELJESEN MÁS MEGKÖZELÍTÉST IGÉNYEL: EZ EGYFAJTA MINI STRATÉGIAI JÁTÉK LESZ, AHOL A HAJÓ AFFÉLE TÁMASZPONTKÉNT FUNKCIONÁL, A FŐSZEREPET A REPÜLŐGÉPEK KAPJÁK

és megspóroltam volna magamnak egy kis idegeskedést...

EL SEM VESZTEM

A pr-es hölgy utasítása szerint a csoport másnap negyed tízkor indult a stúdiólátogatásra. A gond csak az, hogy angolban a fifty (ötven) és a fifteen (15) nagyon hasonló hangzással bír, mindössze a hangsúly és egy mondatvégi elharapott n különbözteti meg őket. Fáradtan, néhány pohár orosz bor és egy erős fehérorosz akcentus után bizony nem olyan nehéz összekeverni a két szót. Ennek a kis félreértésnek köszönhetően csütörtök reggel 9.50-kor rá kellett döbennem, hogy egyedül maradtam a szállodában, nemes egyszerűséggel otthagytak. Ilyen apróságok persze nem szegték a kedvem, megpróbáltam helyrehozni a hibát. Gyorsan írtam egy levelet a kísértőknek, hogy menyire magányos vagyok a recepción; csak reménykedtem benne, hogy ránéz néha a levelezésére.

A szálloda halljában szerencsére volt Wi-Fi, így képes voltam fogadni a kétségbeesett Viber-üzenetet, amiiben a vendéglátóm arról érdeklődik, hogy nincs-e valami bajom, és

mégis hová tűntem. Elmeséltem, hogy még a szállodában vagyok, amit döbönt csend követett, mivel elmondása szerint többen láttak engem a buszra felszállni (nyilván a gonosz ikerestvérem volt egy másik dimenzióból).

A kaland végül szerencsés véget ért: egy angolul alig beszélő taxis elvitt a Lesta stúdió főhadiszállására, ahol a pr-esek láthatóan megkönnyebbülték, amikor megláttak. A szemük villanásából persze láttam, hogy legszívesebben felképnének, de aztán persze lenyugodtak a kedélyek, és megkezdődhetett a tényleges program. Mindössze a reggeli közös kávézásról és a közös stúdióbejárásról maradtam le, de a program végén ezt is bepótolhattam. Saját idegenvezetőt kaptam, aki végigvitt a 280 főt foglalkoztató cégen, és szép sorban bemutatott az ott dolgozó fejlesztőknek. A gyönyörűen felújított modern gyárépületben elképesztő szervezettség mellett dolgoztak a Lesta Studio alkalmazottai. A kényelmükre persze azért ügyelnek rendszeren, láttam masszírozófotelet, ami a fáradt izmokat volt hivatott átmozgatni; de az előcsarnokban felállított pingpongasztalt is minden nap használták.

A Kiszervezett munkák felelőse INTERJÚ IVAN MOROZZAL (DIRECTOR OF GLOBAL OPERATIONS, LESTA STUDIO)

GameStar: Mesélj nekünk egy kicsit magadról. Mióta dolgozol a Lesta Stúdióknak, hogy kezdted a cégnél a pályafutásodat?

Ivan Moroz: Régi motoros vagyok, idén lesz tizenhetedik éve, hogy itt dolgozom. Kezdetben még mint alfa-tesztelő tevékenykedtem, aztán 2012-ben felajánlották, hogy dolgozzak a World of Warshipsen, amit örömmel elfogadtam.

GS: Mit is csinál pontosan egy „Director of Global Operations”? Hogyan kell elképzelnünk egy napodat?

IM: Én felelek az összes külsős munka koordinálásáért. Nem csak Oroszországban dolgozunk a játékon, külsős munkákat is igénybe veszünk, ezeket kell nekem felügyelnem. A reggeli kávé után azonnal az e-mail fiókommal kezdem, és összevedem az aznapi munkákat. Nem egyszerű több időzónával zsonglorködni, de eddig szerencsére meg tudtam oldani mindent.

GS: Két béta-hétféle már lement. Van információtok arról, hogy pontosan kik játszanak a játékkal? Mi a különbség a tankos, a repülő és a hajós közösségek között?

IM: Természetesen nem reprezentatív a minta, de azt tapasztaltuk, hogy a nyugati játékosok inkább az idősebb korosztályból kerülnek ki, míg az ázsiaiaknál

főként a fiatalabbak választják a játékot.

GS: A béta-hétfélek alatt elérte valaki a legnagyobb hajóosztályt?

IM: Több száz olyan játékos tartani, amit a World of Tanksben megszoktak a játékosok. Annyi különbséget azért teszünk, hogy a hajókon sokkal több fejlesztési lehetőség kínálkozik, ezeket persze tovább tart majd kicsit kimagolni.

GS: Az anyahajók bevonása zseniális. Van arra lehetőségünk, hogy a fedélzeten lévő repülő típusát megváltoztassuk, vagyis modernebb gépekre cseréljük le a meglévőket?

IM: A játékos dönti el, hogy a hordozónkon bombázók, vadászok vagy azok bizonyos kombinációja állomásozzon. Ezen felül még a repülőgépek típusát is megváltoztathatja, szóval ha nem akar feljebb menni egy osztállyal, de erősebb repülőket szeretne, erre is kínálkozik lehetőség.

GS: Nagyon szépen köszönjük, hogy időt szakítottál ránk, sok sikert kívánunk a játékhoz!



A történelmi hűség felelőse

INTERJÚ SZERGEJ GORNOSTAEV-VEL (HADITECHNIKAI ÉS TÖRTÉNELMI TANÁCSADÓ)

GameStar: Fiatalkorod ellenére meglepően sokat tudsz a hajókról. Ez amolyan hobbi, vagy családi örökség?

Szergej Gornostaev: Itt, Szentpéterváron nagyon sok család kötődik a tengerészethez, a nagyapám matróz volt a Flottánál. Jőmagam történész vagyok, épp a diplomamunkám befejezésén dolgozom. A World of Warships fejlesztése során én felelek azért, hogy a megfelelő anyagok kerüljenek a fejlesztőkhöz, nekem kell felkutatnom azokat a forrásokat, amikkel dolgozunk. A csatahajók roppant bonyolult gépezetek voltak a maguk idejében; annak érdekében, hogy minél tökéletesebb formában kerüljenek be a játékba, rengeteg autentikus tervrajzra, fotóra és referenciaanyagra van szükség. Ezek beszerzése az én feladatom.

GS: Mekkora flottát próbálhatunk ki ténylegesen a World of Warshipsben?

SG: Az alfában 75 csatahajót bocsáthatunk vízre. Jelen pillanatban még csak az amerikai és japán flotta legnagyobb hajói vannak vízben, a könnyű és gyors rombolóktól kezdve egészen a hatalmas anyahajókig. Később azonban a brit, francia és német flotta bősége is rendelkezésre állnak majd.

GS: Ezek közül a hajók közül mennyi maradt meg az utókornak?

SG: 25 hajónak tudjuk a pontos helyzetét, térféren pontosan meg tudom mondani, hogy hol horgonyoznak ezek a műemlékek. A World of Warships fejlesztése közben tíz hajót személyesen is felkerestünk a fejlesztőcsapat tagjaival együtt.

GS: Melyik volt a legemlékezetesebb utazásod?

SG: Koreában van az a hajógyár, ahol a Yamato csatahajót készítették, az ottani múzeumban tett látogatás volt a legizgalmasabb.

GS: Mennyire ment könnyű a szükséges engedélyek megszerzése? Elvégre ezek komoly tüzerőt jelentő hadi-

hajók; nincsenek titkosítva ezek az adatok?

SG: Nagyon sok minden megváltozott a második világháború óta, ezek a fegyverek már nem tartoznak a csúcscatagóriába. Az orosz és az amerikai oldalon elég simán ment minden, a japánoknál voltak apróbb fennakadások, ott admirális szinten kellett kilíncselnünk az engedélyekért.

GS: Mennyire ismert a Wargaming neve ezekben a körökben? Tudták, hogy mivel foglalkozik a cég? Az igazat megvallva a jelenlegi helyzetben egy kis gyanakvásra ad okot, ha Oroszországból jön valaki, és adott ország haditechnikája után érdeklődik.

Nem néztek kémnek valahol?

SG: Melegpőn nyitottak voltak, sokan ismerték a céget, főként a World of Tanks révén. A tervrajzok többsége mára már teljesen publikus, a problémát inkább az okozta, hogy hiteles másolatokat kutassunk fel.

GS: Mi a helyzet azokkal a hadihajókkal, amelyek csak tervrajzon léteztek, vagy nem jutottak el odáig, hogy bevessek őket? Most konkrétan az egyetlen (befejezetlen) német anyahajóra, a Graf Zeppeliner gondolok. Harcolhatunk vele a német oldalon?

SG: A Wargaming eddig megjelenő játékaiban is vannak olyan prototípusok, melyek csak elméletben léteztek. Az elméleti harcokosik és a reptőlők mellett lesznek olyan hadihajók, melyek csak a tervezési fázisig jutottak el. Mérnökök segítettek nekünk abban, hogy továbbgondoljuk ezeket a vázlatokat, és elkészítsük a hihető modelleket a játékban. Így találkozhatunk majd orosz és német anyahajókkal is.

GS: Mely időszakok hajóival játszhatunk?

SG: Az első és a második világháború legismertebb hadihajói szerepelnek a játékban, de az utolsó osztályokban feltűnnek majd olyan gépezetek is, melyek a koreai háború idején teljesítették szolgálatot.



Az első anyahajókon még ilyen könnyű, kétfedeles gépek teljesítenek szolgálatot, később lecserélhetjük őket valami komolyabbra

OROSZ TÖRTÉNELEMLECKE

A stúdiólátogatás után egy gyors ebéd következett a fejlesztők menzáján, ami egészen korrekt volt annak ellenére, hogy a levesben olyan alkotóelemeket is felfedeztem, amiket itthon eszünkbe sem jutna beletenni. Délután csapatunk a szentpétervári tengerészeti múzeumba látogatott el, ahol kaptunk egy kétórás leckét az orosz flotta fejlődéséről. Hozzánk csapódtott egy orosz szakértő és egy unottan tolmácsoló idegenvezető, akin az látszott, hogy a háta közepére sem kívánja a különböző hajók paramétereit. Mi akkor adtuk fel az egészséget, amikor a régi vágású múzeumi kurátor meggyarázni kezdte a falakon lévő hajófestmények alkotóinak életét; na ezt igazán nem kellett volna, ekkor veszítette el a csoport addig érdeklődő felét. Ettől függetlenül élmény volt a kiállítás, a Wargaming mindig is adott arra, hogy a sekélyes szórakoztatás mellett némi kultúrát is belevigyen ezekbe a sajtóutakba.

DVÁDCÁTY VODKA

A búcsúvacsorát Szentpétervár egyik legfelkapottabb éttermében tartották. A hely érdekessége, hogy egyfajta vodkamúzeumként üzemel, és kétszázalás is többféle vodkát lehet megkóstolni. Az igazat megvallva nem vagyok az a vodkaimádó valaki, a „sima” vodka mellett egyedül a vodka-naran-

csot viselem el, de azt is csak jeles alkalomkor. Az oroszok nemzeti érzéseit viszont nem ildomos megsérteni, így szemrebbé- nés nélkül gurítottam le a kitöltött köröket. Gyanús lett viszont, hogy a pincérek kötelességüknek érezték ötpercenként újratölteni mindenki poharát – lassan értettem meg, hogy az este kicsit más lesz, mint az otthoni borozgatások. A negyedik kör után megkérdeztem a pincért, hogy mennyi szokott lenni egy átlagos este a körök száma. A válasz egy unott vállrándítás után egyetlen szó volt: dvádcáty (húsz).

Mi tizenötig jutottunk az étteremben, ami azért elég komoly rekord, legalábbis nálam (kilenc tequila után még jól vagyok). Ez a vodka azonban minőségi ital volt, ráadásul ettünk is hozzá rendszeresen, így nem volt gond. A probléma akkor kezdődött, amikor valamelyik nagyokos kitalálta, hogy menjünk be még egy búcsúitalra a szálloda bárjába. Ott a 15 vodkára rájött még négy tequila és egy jäger... na, az a fűszeres ital nem kellett volna a végére. Szerintem az a bűnös abban, hogy hajnalban az az utólag megkérdőjelezhetően bölcs döntésem született, hogy elküldök néhány SMS-t és e-mailt az ismerősimnek. Ettől óva intenek mindenkit, soha nem sült még ki ebből semmi jó a történelem során. Utólag kicsit aggódtam, hogy vajon az állásom stabil lábakon áll-e (néhány üzenet a cégünk ügyvezetőjének ment,



Névre szóló munkaállomások vártak minket; se fagyást, se lassulást nem tapasztaltunk a teszt során



” MEGKÉRDEZTEM A PINCÉRT, MENNYI SZOKOTT LENNI EGY ÁTLAGOS ESTE A KÖRÖK SZÁMA. A VÁLASZ EGY UNOTT VÁLLRÁNDÍTÁS UTÁN EGYETLEN SZÓ VOLT: DVÁDCÁTY (HÜSZ)

szerencsére humorosan fogta fel a dolgot). Másnap reggel volt néhány érdekesen gyűrött arc a csoportban, sőt néhány újságíró kihagyta a szervezett városnézést, inkább pihent a hazaút előtt a hotelben kicsit.

Szentpétervár nappal is gyönyörű, a német építészeknek hála inkább európai nagyvárosnak tűnik, mint oroszoknak. Az időjárás persze nem hazudtolta meg magát, hatalmas hóesés alakult ki, mondjuk annak is megvolt a maga hangulata, hogy dermesztő hófúvásban néztük meg a Téli Palota előtti teret. A délutáni repülőút előtt aggódtam kicsit, de aztán eszembe jutott, hogy Oroszországban vagyok, néhány centi hó meg sem kottyán erre felé. Végül aztán minden rendben ment a felszálláskor, és néhány óra múlva élményekkel telve értem haza erről a nagyszerű sajtóeseményről.

VIZEK ŐRIÁSAI

A Lesta stúdióba természetesen nemcsak azért látogattunk el, hogy ott kávéval jöppfizzunk és megebédeljünk. A látogatás középpontjában egy közel háromórás hands-on (tényleges kipróbálása a játéknak) állt. Minden újságírónak jutott egy állomás a legújabb builddel, ahol kipróbálhattuk, mit is tud a *World of Warships* ebben az állapotban. Jómagam egy ki-

csit csaltam, mivel már volt némi tapasztalatom a hajókkal, hiszen a zárt bétákban már lehetőségem volt néhány keményebb csatát letolni. A fejlesztők azonban nem számíthattak arra, hogy mindenki elkészítette a házi feladatát, így az alapjaitól kezdtek el magyarázni a játékot. Amikor azonban látták, hogy otthon vagyok az irányításban, és nem jövök zavarba akkor sem, ha ketten jönnek ellenem, elengedték a kezem, és szabadon játszhattam a legfejlettebb hadihajókkal. Főként az amerikai cirkálók és csatahajók kerültek előtérbe, de engem ezen a téren már nem nagyon lehetett meglepni, mivel legalább ötven csatát vívtam a béta hétvégéken ezekkel a monstrokkal. Az igazi újdonságot nekem a repülőgéphordozó-anyahajók jelentették, nehezen tudtam elképzelni, hogy miként lehet ezekkel a monstrokokkal harcolni.

JÁTÉK A JÁTÉKBAN

Az anyahajók irányítása teljesen más megközelítést igényel. Ez egyfajta mini stratégiai játék lesz, amelyben a hajó afféle támaszpontként funkcionál, míg a főszerepet a repülőgépek kapják. A hajónkon kétféle repülőszázad lehet, az elsőbe a torpedóvetőkkel felszerelt bombázók tartoznak, míg a másodikba a légtér tisztán tartásáért felelős vadászgépek. Az

VAN MIT A TEJBE...

A Wargaming tavaly közel 500 millió dollárt kaszált azzal, hogy aranylószert és egyéb fontos virtuális jószágokat adott el a játékosoknak. A kilencmillió aktív felhasználó havonta átlagosan 4,5 dollárt költött ilyen dolgokra. Ezzel amúgy vezetik az „egy játékosra eső havi költségek” toplistáját, míg a LoL a 10-es lista alján tanyázik a maga 1,3 dolláros költségével.

anyahajók közelharcban szinte teljesen védtelenek, így őket meg kell védenünk a többi hajóval. Az igazi harc a felderítéssel kezdődik; aki először meglátja a másik hajóhadát, az előnyben lesz.

Az anyahajókon állomásozó bombázókötélekek hat gépből állnak, ezek mindegyike képes egy-egy torpedót célba juttatni. A támadás során meg kell adnunk, hogy milyen szögben támadjanak a gépek; értelemszerűen az a tökéletes, ha a hajótestre merőlegesen indítjuk el a hat torpedót. Menet közben azért nem árt figyelni a célpont mozgását, mivel elég egy apró irányváltogatás, és torpedóink ártalmatlanul suhannak el a hajótest mellett. Pontos célzással azonban óriási károkat okozhatunk még a gigantikus csatahajókban is; emlékezzünk csak a Pearl Harbor-i japán támadásra, ahol a torpedók okozták a legnagyobb pusztítást. A sikeres támadás után a terhűtől megszabadult bombázók automatikusan visszatérnek az anyahajóra, ahol feltöltik őket. Ténykedésünket azonban az ellenfél nem fogja tétlenül nézni; komoly légharító ütegeket szereltek a csatahajókra, ezek gond nélkül képesek leszedni az óvatlan pilótákat. Az igazi veszélyt



Hideg volt, durva nagy

A cirkálók légvédelmi ágyúi sokat segíthetnek abban, hogy a lomha torpedóvető repülőgépek ne ériék el célpontjaikat



Eső után köpönyeg, a bombázók bevetése sikeres volt; a kilőtt gépeket az anyahajó fedélzetén állomásozó tartalékból pótolják



A látványfelelős

INTERJÚ ANTON OPARIONNAL (MŰVÉSZETI IGAZGATÓ, LESTA STUDIO)

GameStar: Meséld, kérlek, egy kicsit magadról.

Anton Oparion: A kilencvenes évek eleje óta készítek különféle grafikákat videojátékokhoz. A PlayStationtól kezdve egészen a Nintendo DS-ig terjed a szakterületem, de a World of Warships az eddigi legkomolyabb munkám. A katonai dolgok az egyetemen ragadtak rám, ez volt a szakterületem a leningrádi műszaki egyetemen.

GS: Mi kell ahhoz, hogy az elkészült modellek bekerülhessenek a végső verzióba?

AO: A hajómodelleknek történelmileg és technikailag is pontosnak kell lenniük. Külön csapat foglalkozik a jóváhagyással. Emellett persze az sem mellékes, hogy jól is nézzenek ki, hiszen ki akarna egy unalmas modellel harcolni?

GS: Tudom, hogy nagyon udvariatlan dolog összehasonlítani a World of Warshipset egy másik játékkal, de most megteszem. Az Assassin's Creed negyedik részében óriási viharban harcoltak egymással a vitorlás hajók. Számíthatunk ilyenre ebben a játékban is?

AO: Ismerem azt a részt, és nekem is tetszik. Jelen pillanatban azonban nem lesznek ilyen jelenetek nálunk, de ki tudja, mit hoz a jövő? Talán a mitológiai lények és a tengeri szörnyetegek mellett megjelennek majd a hatalmas viharok is a későbbiekben.

GS: Kell félnünk a jéghegyektől?

AO: Egyelőre nem tervezzük, hogy a Titanic sorsára juttassunk egyetlen hajót is. Jégtáblák viszont lesznek, de ezeket összeroppantja a hajó tömege.

GS: Megszokhattuk a Wargaming játékaiban, hogy minimális anyagi ráfordítással egyedivé tehetjük eszközeinket. Különféle festések léteznek, mert vannak olyanok, akik az extrém színekre buknak. Várhatók esetleg rózsaszín csatahajók a megjelenés után?

AO: Egész biztosan nem, de biztosíthatok mindenkit, hogy a hagyományos festések is megütköznek majd a szintet. A hajóinkat különféle zászlókkal dekorálhatjuk, sőt a zászlókombinációknak még jelentésük is lesz, szóval aki ismeri ezt a rendszert, az el is tudja majd olvasni.

azonban a vadászsquadok jelentik; ezeket a gépeket kifejezetten arra fejlesztették, hogy elfogják és semlegesítsék a bombázókat.

A harmadik kategóriába tartoznak a feldehítőgépek. Ezek ugyan fegyvertelenek, de gondolom, nem kell esetelnem, hogy mekkora előnyt jelent, ha mi látjuk az ellenséget, de ők nem látnak minket.

Az anyahajók hasonlóan fejleszthetők, mint a cirkálók vagy a csatahajók, annyi a különbség, hogy ágyúk helyett a fedélzetén állomásozó repülőgépek típusaival játszhatunk. A későbbi típusoknál lehetőségünk lesz arra, hogy specializált anyahajókat hozunk létre. Ez azt jelenti, hogy ha arra támad kedvünk, harcba vihetünk egy olyan hordozót, amelyen csak vadászok szolgálnak. Ezt értelemszerűen csak akkor érdemes megtenni, ha arra számítunk, hogy az ellenfél sok bombázóval támad ellenünk. Dönthetünk azonban úgy is, hogy csak a bombázókra koncentrálunk, és azzal próbáljuk felgyorsítani a harcot, hogy még a vadászok támadása előtt elsüllyesztünk néhányat az ellenséges csatahajók közül. A kilőtt gépeket a fedélzetén pótolják (a tartalék

erejéig), de azt azért nem árt tudni, hogy a vadászok ellen nincs esélye a bombázóknak. A hordozók pozicionálása is fontos, hiszen ha túl közel vannak az akcióhoz, az ellenség könnyedén megsemmisítheti őket, viszont ha túl messze vannak, a repülőeknek túlságosan hosszú utat kell megtenniük a bevetéshez. Valahol a kettő között kell megtalálni az arany középutat.

A kétórás tesztidő elég gyorsan elröppent, és következett a multi, ahol az újságírók és a kritikusok mérték össze tudásukat a Lesta Studio veteránjaival.

HULLÁMSÍRBAN

Mondanom sem kell, hogy ez volt az a rész, ahol a fejlesztők kiélhették összes frusztrációjukat. Elkötvettem azt a hibát, hogy teljes sebességre állítottam az általam irányított cirkálót, és csak akkor kaptam észbe, amikor már három hajó is tűz alá vett. Pillanatok alatt rongyosra lőtték a páncélzatomat, és folyamatosan égett a fedélzet a kiömlött üzemanyagtól. Gyorsan felfogtam, hogy nekem itt ma nem osztanak több lapot, ezért megtettem az egyetlen dolgot,

„SAJÁT IDEGENVEZETŐT KAPTAM, AKI VÉGIGVITT A 280 FŐT FOGLALKOZTATÓ CÉGEN, ÉS SZÉP SORBAN BEMUTATOTT AZ OTT DOLGOZÓ FEJLESZTŐKNEK



VACSORA, DE NEM AZ UTOLSÓ

Az első esti vacsora, amelyen mindenki boldogan mosolyog, de közben olyan éhes, hogy hallani a szemek kopogását. Nem tetszik az a trend, hogy a repülőknem adnak ebédet, nagyon nem. A panorámakilátás gyönyörű volt, csak azokat a ronda téli dekorációkat szednék le az ablakokról.

amit ilyen helyzetben tenni lehet, teljes sebességgel belerongyoltam az egyik ellenséges hadihajóba. Az ütközés ereje mindkettőnkkel végzett; anynyi öröömöm volt csak, hogy magammal vittem a hullámsírba az egyik ellenséges hajót. Önfeláldozásom persze nem bizonyult elégnek, a készítőik nagyon csúnyán elverték minket; komolyan mondom, még a kárörvendő mosolyt is látni véltem az orosz srácok arcán, persze csak akkor, amikor azt hitték, nem figyelünk oda. Három óra nem sok, de azt már most lehet látni, hogy a Lesta Studio játéka igazi hiánypótló alkotás lesz. Tudatosan azt a réteget célozták meg, akik imádják a hajókat, és hevesebben ver a pulzusuk, ha meglátnak a kirakatban egy Tirpitz modellt. Az üzleti modellről még nem mondtak semmit a srácok, de gyanítom, hogy hasonló megoldást választanak majd, mint a harcokcsik és a repülők esetében. A megjelenésről még nem tudunk semmi konkrétumot, de nekem nagyon úgy tűnt, hogy telje-

sen stabil az általunk játszott verzió. A gépigény egészen korrekt, főként, ha a látványhoz viszonyítjuk. A hajókat aprólékos részletességgel dolgozták ki, a tengerpart egészen egyszerűen mesés. A készítőik gondolkoznak olyan csatákon, ahol a nyílt óceán a játszótér, de erről még nem döntöttek véglegesen, lehet, hogy túlságosan monoton lenne úgy a pálya, és ezt szeretnék elkerülni. Jelen pillanatban a bázisok még csak kinevezett helyek a vízfelszínen, vannak ugyanakkor tervek arra nézve is, hogy a bázis valamiféle erőd legyen ágyúkkal és légvédelmi ütegekkel. Az biztos, hogy a lehetőségeket még felmérni sem lehet, személy szerint simán el tudnék képzelni egy olyan megoldást, amelyekben vitorláhajókkal küzdünk a tengerek uralmáért.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/world-of-warships

Nyugodt játékmenet, nyugodt játékosoknak: összeszokott csapattal nagyon nagy móka lesz.

Előzetes
RISE OF THE TOMB RAIDER

RISE OF THE

TOMB RAIDER

Vissza a természetbe

INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Crystal Dynamics**
Platform **Xbox 360, Xbox One**
Röviden Nagyszabású akció-kaland, a 2013-ban rebootolt sorozat evolúciójának következő lépcsőfoka. Megjelenés **2015.**

MEGANNYI KISKAMASZ ELSŐ PIXELSZERELMÉNEK KÉT ÉVVEL EZELŐTTI ÚJJÁSZÜLETÉSE A LEGJOBB DOLOG, AMI A TOMB RAIDER FRANCHISEZAL TÖRTÉNHESETT. Már a 2006-os *Tomb Raider Legend*nél megfigyelhettük, hogy a Crystal Dynamics srácái a korábnál több figyelmet fektettek a régész nő jellemfejlődésére, ám egészen a legutóbbi rebootig kellett várnunk arra, hogy Lara levetkőzzön magáról a videojáték-karakterek kétdimenziós mivoltát, és egyszerű marketingfogásból (Közületek vajl' hányan bámulnak szívesebben egy formás női hátsót egy férfi tóporra helyett?) átérezhető motivációkkal és összetett személyiséggel rendelkező, hiteles karakterré nője ki magát. Ehhez persze a körülmények szerencsés összejátszására is szükség volt. Ha ugyanis annak idején nem veszi el a bénázó Core Designtól Larát kiadója, és nem bízza a Crystalra, valamint a platformereiről elhíresült Naughty Dog sem iskolázza le hazai pályán az *Uncharted* szériával, könnyen meglehet, hogy az egykor oly népszerű sírrelbő már csak kellemes emlékként élne gondolatainkban.

TÉNYLEG MEGTÖRTÉNT?

A 2013-as rebootban a hajótöröttként Yamatai szigetére vetődött Lara olyan, embert próbáló helyzetekbe keveredett, amelyek néhány nap leforgása alatt a minimális terepgyakorlattal rendelkező régészpalántából saját és társai túlélése érdekében önvédelemből gyilkolni is hajlandó kalandort faragtak. Egy ehhez fogható kaland természetesen nem múlhat el következmények nélkül; a fizikai sérülések behegednek ugyan, ám a lélek és az elme sebei sosem gyógyulnak meg teljesen. Az *Endurance* legénységének túlélői a maguk módján próbálnak megküzdenni az átélt traumákkal. Lara például megszállottan veti rá magát bármilyen nyomra, amely a természetfeletti létezésére szolgálthat bizonyítékot, mivel a szigeten látott, tudományosan nem magyarázható jelenségekről szóló beszámolóját mindenki hagyományos rémálomnak, a poszttraumatikus stresszszindróma tünetének gondolja. Egy teljes évet szán a halhatatlansággal kapcsolatos mítoszok kutatására, míg nem belebotlik Kíteyzs (a játékban angolul Kitezh) legendájába. Több sem kell neki, azonnal útnak indul az előző részben az *Endurance* keménykötésű szakácsként megismert Jonah Maiava társaságában. Nyomukban pedig ott loholnak a rejtélyek övezte Trinity társaság zsoldosai azzal a feltett szándékkal, hogy eltegyék őket láb alól, mielőtt túlságosan is mélyre áshatnák magukat a közönséges halandókra nem tartozó titkokban.

A VADON SZAVA

A keresett tudás nem pottyan csak úgy Lara ölbe, aki Bear Grylls női megfelelőjeként próbál meg érvényesülni a szibériai vadonban. Meg kell küzdenie a természettel is, amit a fejlesztők igyekeznek hősnőnk legfőbb ellenfelévé változtatni. Ezt egybekel mellett falkában vadászó ordasok, a sűrű rengetegben bókászó öl(él)nivaló mackók és váratlanul lecsapó viharok formájában tervezik megvalósítani. E kíméletet nem ismerő ellenséges környezetbe korábbi kalandjával ellentétben Lara már felkészülten érkezik. Az időjárási körülmények-

LARA SÉRÜLÉSEIT RONGYOKBÓL ÉS GYÓGYNÖVÉNYEKBŐL RÖGTÖNZÖTT KÖTÉSEKKEL LÁTHATJUK EL

hez passzoló ruházat, oldalfegyver, taktikai kés, jégcsákány, adóvevő és új képezi alapfelszerelését. Ugyanakkor szó sincs arról, hogy könnyes búcsút kellene vennünk a gyűjtögetéstől, a craftingtól, illetve a felszerelési tárgyak továbbfejlesztésének lehetőségétől. Mindegyik visszaköszön majd a *Rise of the Tomb Raider*-ben, csak épp átgondoltabb, jobban kidolgozott formában.

Egyetlen erőforrás helyett ezúttal különböző alapanyagokat (fémeket, ásványokat, növényeket, bőröket és különleges ereklyéket) használunk meglévő tárgyaink határfokának javítására vagy újak megalkotására. Ha például az egyik jégcsákányra erős mászókötelet erősítünk, akkor segítségével már is megközelíthetővé válik a korábban még nem elérhető helyszínek némelyike. Ez is ismerős lehet az előző részből. Ahogy akkor, úgy most is oda és vissza közlekedhetünk a hub-szerűen kialakított területek között, amelyek egyes részeit csupán a megfelelő esz-

közök birtokában, illetve a cselekmény adott pontján túlhaladva barangolhatjuk be. Ezek a hubok azonban kétszer vagy akár háromszor nagyobbak férkeznek az elődben látottaknál. De kanyarodjunk csak vissza még néhány gondolat erejéig a craftinghoz. Lara sérüléseit rongyokból és gyógy növényekből rögtönzött kötésekkal láthatjuk el, ami arra enged következtetni, hogy pihenéssel regenerálódó életerő helyett más mechanizmust alkalmaznak a fejlesztők. A komponenseket felhasználva csapdákat, Molotov-koktélokat, gránátokat készíthetünk, valamint különleges lőszerket – például méreggel bevont töltényeket – lökhetünk a fegyvertárakba. Aki ezen információk ismeretében arra gondol, hogy lehetőségei jóval változatosabb skálán mozognak majd a vadászat és a harc területén, az jelest érdemel dedukcióból.

ÉLJ MA ÉS HARCOLJ HOLNAPI

A *Rise of the Tomb Raider* vadvilága tehát nem csupán ellenségként jele-

nik meg, hanem egyúttal kiváló nyersanyagforrásként is szolgál. Elejtésük azonban korántsem olyan egyszerű, mint gondolnuk. Ne számítsunk arra, hogy a félénk szarvas majd épp az orruk előtt illegeti magát. Be kell cserkésznünk, rábukkannunk hátrahagyott nyomaira a hóban, és követnünk a csapást, mielőtt a szél és a havazás együttes erővel elfedné. Alkalmazkodnunk kell az állatok szokásaihoz, ugyanis nem elég az élőhelyüket ismernünk, a viselkedésüket befolyásoló időjárási körülményeket, illetve a napszakot is figyelembe kell vennünk. Magyarán hiába is keresnénk nappal az éjszaka aktív fajok képviselőit, és értelemszerűen hóvihar idején épeszű ember nem indul vadászatra. Minden prédák legnemesebbike azonban a Homo sapiens sapiens, és a Trinitynek hála Lara ezt a kalandot sem ússza meg anélkül, hogy emberéletek tucatjait oltaná ki. (Mentségére szolgáljon, hogy bármelyik bíróság előtt megállná a helyét, ha ön-

védelemre hivatkozna.) Válogatott fegyverarzenálja ezúttal nem egy-egy csúzlira korlátozódik kategóriánként. Többféle pisztolyból, puskából, íjből csemegézhetünk, amelyek eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, az egyes fejlesztések pedig hol az adott kategóriát, hol pedig kizárólag az adott fegyvermodellt érintik.

Sokat gondolkodtak azon a fejlesztők, miként tehetnék izgalmasabbá ezeket a tűzpárbajba torkolló találkozókat, és hogyan adhatnának a korábban nagyobb mozgásteret a játékos számára az összecsapások előkészítését illetően. Például úgy, hogy megtanították Larát észrevétlenül közlekedni a sűrűbb aljnövényzetben, valamint sokat gyakoroltatták vele a fára mászást (és a víz alatti úszást) is. Ennek köszönhetően a bozotos takarásban vagy kényelmes magasságból felderíthetjük a helyszínt, hogy számba vegyük a frontális támadáson túlmenő egyéb lehetőségeinket. Kód bírítja a völgyet? Nehezebben vesznek



Némelyik sírbolt háborítatlan nyugalomról ehhez a medvéhez hasonló őrzők gondoskodnak

MIÉRT A MICROSOFT?

Talán nincs mindenki tisztában vele, de a Crystal Dynamics és a redmondiak együttműködése korántsem új keletű. Már a 2008-as Tomb Raider: Underworld letölthető tartalmai is kizárólag Xbox 360-ra jelentek meg, miközben a Lara Croft and the Guardian of Light időleges exkluzivitást élvezett. Ami pedig a Rise of the Tomb Raider-t illeti, a Microsoft nem csupán anyagilag támogatja a projektet, hanem olyan szakemberekkel is, akik úgy ismerik az Xbox One-t, mint a saját tenyerüket, így a CD srácai tényleg mindent kisajtolhatnak a konzolból.

Előzetes

RISE OF THE TOMB RAIDER

észre. Szakad az eső, dörög és villámlik? Meg sem hallanak. Az időjárási körülményeket a javunkra fordítva és a környezetünkben fellelhető eszközöket (benzineskanna + rádió + tábor-tűz = halálos csapda) felhasználva elensúlyozhatjuk a zsoldosok létszám-főlényből fakadó előnyét. Ha viszont mégis megszorogtatnának, egy megfelelő pillanatban elhajított gázgránáttal vagy jól időzített figyelemelterelő detonációval elég a nagy felfor-

dulást okoznánk ahhoz, hogy egérutat nyellessünk.

HOL SÍRJAINK DOMBORULNAK

Noha túlnyomórészt elégedettek lehetünk a reboottal, jogosan érte kritika a fejlesztőket amiatt, hogy háttérbe szorították a *Tomb Raider* játékok egyik kardinális elemét, a sírbarlást. Lara mindig valamilyen titok nyomába ered, elveszett civilizációk nyomait, legendás ereklyéket kutatott fel, ezzel az oldalával pedig csupán érintőlegesen foglalkoztak az eredet-

történetben. Tucatnyinál is kevesebb opcionális sírhelyet kereshettünk fel extra tapasztalati pont reményében, a reánk váró fejtörők pedig a szériával épp ismerkedő laikusokat sem hozták zavarba. Igaz, épp ez volt a fejlesztők szándéka: a játékosok minél nagyobb halmaza számára fogyaszthatóvá tenni a terméket. A kritika célt ért, a *Rise of the Tomb Raider*ben lényegesen több sírholtra bukkanhatunk majd. Mindazonáltal ezek felderítése továbbra sem kerül át a fakultatív te-

vékenységek köréből a kötelezően elvégzendő feladatokéba. Nem akarják olyasmire kényszeríteni a játékosokat, amire esetleg nem vágnak. Aki úgy látja jónak, nyugodtan megspórolhatja magának a feladványok megfejtését célzó foglalatosságot, cserébe viszont lemond a zsákmányról. Valamit valamiért, ugyebár.

Konkrétumokat még nem árultak el a CD srácai, de mindenképpen olyan fejtörőket szeretnének, amelyek természetesnek hatnak, az adott szituációhoz, illetve környezethez pasz-



Minden eddiginél élethűbb animációt kapott a sziklamászás



EGY LEGENDA NYOMÁBAN

Kityeys a kijevi Ruszt szinte teljesen romba döntő tatár támadások idején, azaz 1236 és 1242 között tűnt el a föld színéről. A legenda szerint Batu kánnak régóta fájt a foga a Szvetlojar tó partjára épült „láthatatlan” város kincseire, ám az oda vezető út sokáig ismeretlen maradt előtte. Végül egy orosz fogolyból sikerült kiszedni a titkot, ennek ellenére pofára esett a tatár sereg. Elvileg könnyű prédát kellene jelentenie egy településnek, amit nem vettek körül fallal. Ámde nem sújthatok le ellenségedre, ha el sem érheted. Addig imádkoztak ugyanis Kityeys lakói, mígnem az Úr magához vette őket egy a semmiből jött áradat formájában. Egyesek még ma is hisznek Kityeys létezésében, a századok során számtalan beszámoló született a víz tükre alól kiszabaduló harangzúgásról, énekhangokról és a tó mélyén zajló szertartásokat kísérő fényjelenségekről.



szólnak. Elvégre nem kell feltétlenül minden rejtvénynek valamilyen ősi biztonsági rendszer részét képeznie. Függetlenül attól, hogy a régi *Tomb Raider*-hagyományokat felelevenítő, a játékost ámulatba ejtő grandiózus sírboltokat ígérnek. Velünk együtt pedig Larát is jobban meg kívánják dolgoztatni, több ügyességi elemet csempésznek majd a feladványok megoldókulcsába, illetve azt sem zárják ki, hogy alkalmanként tűzharccal kössenek össze egy-egy sírrablást.

MENNYIRE EXKLUZÍV?

Nincs kétségem afelől, hogy a rajongók többségét a szelítés kerülgette, amikor a tavalyi E3-on Xbox-exkluzívként mutatták be a játékot. Azóta is rendre felmerül a kérdés, hogy pontosan mit jelent az exkluzivitás. A Microsoft már több alkalommal megerősítette, hogy a kizárólagosság csupán meghatározott időre szól, melynek lejártá után ismét a Square Enix térfelén pattog majd a labda. Tekintve, hogy az együttműködés jellegét Phil

Spencer Xbox-főnök a *Dead Rising 3* példájához hasonlította, biztos számíthatunk PC-s megjelenésre a 2016-os naptári év folyamán. Már csak azért is, mert a redmondiak újabban élénk érdeklődést mutatnak kedvenc számítógépeink iránt. A Sony konzoljait illetően viszont nem vagyok ennyire derülátó, mivel az említett zombis homokozó „alig” tíz hónap késéssel PC-n is napvilágot látott, ám PS4-re azóta is hiába várjuk.

NAGYOBB, SEBESE, JOBB?

Tisztességes folytatáshoz méltóan a *Rise of the Tomb Raider* megkísérli minden lehetséges területen felülmúlni elődjét. A lehangoló látvány (pustán a hó tökéletesítésével hat hónapot töltöttek) mellé megnövelt játéktérrel és változatosabb környezetet ígérnek a fejlesztők. Igaz, a képek egyelőre csak a szibériai helyszínről rántották le a leplet, de még legalább egy másikat rejtegetnek előlünk, amit sejtelmesen oázisként emlegetnek. De az orosz vadonban sem fenyeget

ALAKULGAT A MOZIFILM

Még 2011-ben szerezte meg a GK Films a jogokat, hogy filmvászonra vihesse Lara Croft legújabb kalandjait, ám a cég fejesei folytatás helyett kezdetlől fogva rebootban gondolkodtak. Darrell Gallagher, a Crystal Dynamics feje később megerősítette, hogy az új film a legutóbbi játékhoz hasonlóan a fiatal Larára fókuszál, és nagy vonalakban követi majd annak cselekményét. Az MGM, majd a Warner csatlakozásával a produkció anyagi háttere egyre stabilabbnak tűnik, ám egyelőre még se rendezőt, se színészeket nem hoztak vele kapcsolatba. Igaz, a forgatókönyv még mindig nem készült el. A legutóbbi hírek szerint a borzalmasra sikeredett *Tini* nindzsa tekncőök íróját, Evan Daughertyt bízták meg a szkript összeállításával, ami nem kevés aggodalomra ad okot, ám minket leginkább az a kérdés foglalkoztat, hogy ki lehet Brad Pittné, azaz Angelina Jolie utódja.

bennünket a hóvakság, hiszen egyebek mellett víz alatti barlangrendszer és a hidegháború idejéből visszamaradt katonai létesítmények várják a kalandvágyó régészeket. Egyelőre jól hangzanak az újragondolt játékmechanizmusok is, és alig várom, hogy élesben kipróbálhassam a gondos előkészítést, valamint a rögtönzést egyaránt támogató gerilla harcmodort. Végezetül, de nem utolsósorban szintén biztató jelnek veszem, hogy mostanáig egyetlen árva szót sem ejtett senki a többjátékos részről. Én is csak halkán suttogom el, hátha megfelelnek róla.

Chavalier

” AZ IDŐJÁRÁSI KÖRÜLMÉNYEKET A JAVUNKRA FORDÍTVA ÉS A KÖRNYEZETÜNKBEN FELLELHETŐ ESZKÖZÖKET FELHASZNÁLVA ELLENSÜLYOZHATJUK A ZSOLDOSOK LÉTSZÁMFŐLÉNYBŐL FAKADÓ ELŐNYÉT



Lara időnként megszedelheti a piros pufidzsekijétől



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/rise-of-the-tomb-raider

Előzetes

JUST CAUSE 3



NEM VAKÁCIÓ, MUNKA!

Manapság a fejlesztők nagy része alaposan tanulmányoz egy területet, amibe fiktív virtuális világot helyez. Néhányan felcsapnak egy képeskönyvet, mások dokumentumfilmekből gyűjtenek anyagot, vagy terepre mennek; az Avalanche-nál ez úgy működik, hogy ha valaki mediterrán területekre utazik vakációzni, átküldi ott készült képeit a fejlesztőcsapat művészeti részlegének, az utazás költségét pedig jóváírják neki.

Most már külön mozoghatunk az autók tetején, nem csak fix pontok között



Medici területe sokkal változatosabb, mint Panau volt

Michael Bay imádná

JUST CAUSE 3

ROBANTS FEL MINDENT – NAGYJÁBÓL EZZEL A HÁROM SZÓVAL LEHETNE ÖSZEFoglalni a JUST CAUSE JÁTÉKOK LÉNYEGÉT, HISZEN NEM SZÁMÍT A KÖRÍTÉS, CSAK AZ ÉLMÉNY A FONTOS. Az élmény, amit

semmilyen más sandbox játék nem tud megadni. A tényleges szabadság élménye, amikor valóban azt csinál, amit akarsz, és nem köti meg a kezdet egy sztori; de ha arra vágysz, azt is megkaphatod. Mióta 2009-ben az első *Just Cause* megjelent, minden egyes sandbox játékból hiányolom az autók és repülőket tetején szörfözést, a helikopterekről csüngést és azt, hogy bárhol, bármikor behívhatok magamnak egy járművet, ha a helyzet megkívánja, vagy akár hányszor vízbe esek, percek alatt ott terem egy hajó, hogy kimentsen. A *Just Cause* nem egy hétköznapi játéksorozat, és az Avalanche Studios sem akarja megváltoztatni: a harmadik rész mindenből többet hoz, és minden eddiginél jobb lehet.

ZUHANÓ REPÜLŐRŐL SZÁGULDÓ AUTÓRA

Hat évvel ezelőtt még nagy szó volt, ha egy új franchise debütáló része a

INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Avalanche Studios**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **Harmadszor** is egy trópusi szigetre megyünk diktátort buktatni, miközben lerombolunk mindent, amin zászló szerepel.
Megjelenés **2015**
PEGI **N/A**

megjelenésének évében átlépte az egymillió eladási számot. A frissen alakult Avalanche Studios első projektje felkeltette az Eidos érdeklődését, bíztak az akkor még kétfős csapat ötletében, és három év alatt elkészült a *Just Cause*, ami nem azért fogyott olyan jól, mert minden tekintetben tökéletesre sikerült, hanem mert mindenki vágyott arra a hiánypótló lehetőségre, hogy egy repülőből kiugorva, némi ejtőernyőzés után egy gépkocsi tetején landolhasson. Az, hogy ezt egy gyönyörű, nyílt világban tehetjük meg, már csak hab volt a tortán.

Nem kellett sokat várni, hogy a siker megismétlődjön: 2010-ben jött a *Just Cause 2*, amely még több akcióval, átfaragott játékmennel és egy újabb zseniális funkcióval határozta meg elődje számain: már önmagában az, hogy egy kötél kilövésével bármely két objektumot össze tudtuk kötni, végtelen lehetőséget adott. Egy dolog lelőni egy ellenséges katonát, és más, ha egy gázpalackhoz kötve, a gázpalackot néhány lövéssel kilyuggatva az égbe küldjük, majd nézhetjük, ahogy irányíthatatlanul zuhan a völgybe. Népszerűségén még egyet tolt a modok megjelenése, különösképp a többjátékos módot engedélyező JC2MP, és innen nem volt megállás: a játékosok egyértelművé tették, hogy kell a folytatás.

Az Avalanche ekkor már látta, hogy a „kis” stockholmi stúdió többre hivatott, és elin-

dult a terjeszkedés: az Ataritól átpártolt, iparági veteránnak számító David Grijsns vezetésével megszületett a New York-i stúdió, hogy míg Stockholmban új utakat keresnek (és mint később kiderült, az egyik új út a szeptemberben megjelenő *Mad Max* játék), a tengerentúlon életben tartásuk a franchise-t, amit tényleg kár lenne veszni hagyni. A vonatra felszállt többek között az *Assassin's Creed III* és *Brotherhood* küldetéseit tervező Francesco Antolini, a *Burnout* sorozatot a kezdetektől kísérő Hamish Young és az Insomniac Games játékaival vezető játékművelő-programozójaként tevékenykedő Andrew Yount is; ez a változás, sokat tapasztalt csapat készül megmutatni, hogy amit eddig láttunk, még csak a kezdet.

EGY ÜGYNÖK, EGY SZIGET, EGY DIKTÁTOR

Az előző játékok történetei teljesen elhanyagolható jelentőségűek voltak: a CIA kimonodottan ilyen esetekre szakosodott divíziója, az Ügynökség egyik legjobb ügynöke, Rico ment, segített a helyieknek, megbuktatott egy diktátort, felszabadította az elnyomottakat. Ezen most sem terveznek változtatni, ne számítunk túl nagy mélységekre; mert a *Just Cause* nem erről szól – és őszintén, miután két katonát és egy terepjárót egy ház falára csa-

NÉGY MOD, AMI A JÁTÉK RÉSE LEHETNE

A Just Cause 2 nem lett a modderek kedvence, de az a néhány módosítás, ami készült hozzá, szinte egytől egyig lenyűgöző. Ezekből válogattunk most párat, amiket muszáj kipróbálnotok – már csak azért is, mert a Just Cause 3 alapváltozatában hasonlókat sem fogunk viszontlátni annak ellenére, hogy a fejlesztők is imádták őket.



JC2FPS

Bár nem olyan kidolgozott, mint a Grand Theft Auto V belső nézete, és nem is váltogathatunk az FPS és TPS módok között, a JC2FPS mod telepítésével belső nézetből élhetjük át az akciót, és nemcsak akkor, amikor gyalog mászkálunk, hanem a járművekben ülve, azokon csúgva vagy a levegőben szállva is. A készítő kihozta a motorból, amit ki tudott, az eredmény pedig egyszerre bámulatos és szédítő.



SUPERMAN FLYING MOD VERSION 4

A neve magáért beszél: ha az ejtőernyőzés és a szigony használata nem lett volna elég, de a repülőgép tetején szörfözve sem tökéletes az élmény, megtaníthatjuk Ricót önmagától repülni. Emberünk képes változtatni sebességét, így akár a tájban gyönyörködniek madártávlatból, akár nagy távolságokat szeretnének megtenni, a Superman mod minden igényt kielégít.



JC2-MP

Ez az abszolút leg-leg-leg: a Just Cause 2 multiplayer modja évekig készült. 2013 végén jelent meg, és elhozta nekünk azt, amit a legjobban hiányoltunk: a többjátékos módot. Mindent pont ugyanúgy csinálhatunk, mint azelőtt, csak most több száz, akár több ezer más játékosal futhatunk össze a szigeteken, hogy együtt döntsük romba az egészet. Az Avalanche sokat köszönhet a közösségnek, többek között a JC2-MP segített abban, hogy évek múltán is beszéljünk a játékról.



ZXZ'S BLACKMARKET MOD

Panau egy hatalmas játszótér, de aki minden játékszerrel meg akar szerezni, nemcsak hogy kénytelen végigvinni a játékot, de komoly összegeket is ki kell csemetnie. Itt jön a képbe ZXZ modja, ami ingyenessé és korlátlanul, bárholon elérhetővé tesz minden járművet, sőt még ellenfeleket és objektumokat is lerakhatunk magunk elé. Innentől pedig nincs megállás: a pusztítás szép lassan irányíthatatlanná válik.



Rico környezettakarékos: azzal a gázipalackkal közlekedik, amivel ellenfelét elintézte



EGY DOLOG LELŐNI EGY ELLENSÉGES KATONÁT, ÉS MÁS, HA EGY GÁZPALACKHOZ KÖTVE AZ ÉGBE KÜLDHETJÜK

toitunk, idegen lenne leállni drámaíznai vagy morális kérdéseken filozofálni. Latin-Amerika és Délkelet-Ázsia után mediterrán területre, a fiktív Medici köztársaságba utazunk, ahol maga Rico nevelkedett. Egy katonai puccs következtében arra kényszerült, hogy fiatalon elhagyja szülőföldjét, de több sikeres bevetés után most kész visszateérni, és visszafoglalni azt Di Ravello tábornoktól és megszálló seregeitől. A lázadók szinte mind egy szálig elfogytak, eluralkodott a reménytelenség, Di Ravello pedig a világalom gondolatával kacérokodik.

Mint látjátok, a sztori tényleg nem különösen egyedí, de ez szándékosan van így: a fejlesztők azt szeretnék, hogy aki újonnan kapcsolódik be a sorozatba, ne szenvedjen hátrányt. Lesznek utalások a korábbi részekre, néhány ismerős arccal is találkozhatunk, de ezek csak a rajongók arcára csálnak majd mosolyt. Ugyanakkor annak ellenére, hogy Rico már nem az Ügynökségnek dolgozik, ők sem vonják ki magukat az egyenletből; igaz, hogy nem állnak senki oldalára, de nem nézték jó szemmel, hogy a JC2 végén Rico felrobbantotta Panau értékes olajmezőit, így meggátolva, hogy bármilyen hatalom szemet

vessen a területre. Az Avalanche próbál egyensúlyozni, hogy a Just Cause 3 egyszerre legyen szórakoztató, bolondos, és miközben nagyobb hangsúlyt fektetnek Rico mélyebb megismertetésére, nem mennek el olyan komoly irányba, ami megbontaná az egyensúlyt. Jegyezzük meg: a játékban nem a történet az elsődleges, hanem a szabadság.

LESÍZEK A TENGERPARRTRA

Az Appennini-félsziget, Korzika, Szicília, Málta, valamint a Balkán-félsziget és a környező területek inspirálta Medici nagyjából akkora, mint Panau volt, és már annak közel 1300 négyzetkilométeres területét is időbe telt felfedezni, viszont a Just Cause 3-at hajtó új motor lehetővé teszi, hogy ne csak a „felső réteget”, hanem barlangokban, alagutakban is mászkálhassunk, földbe ástott bázisok felett vehessük át az uralmat. Szintén az új motornak köszönhetjük, hogy komplett hidakat rombolhatunk le, melyek egész egyszerűen a vízbe omlanak; így elég könnyű lesz megszabadulni üldözőinktől. A terület most még változatosabb, és ha nem lenne mindennapos a háború (és nem robbantgatna hidakat egy far-

Előzetes

JUST CAUSE 3



A kötéllel Rico bármikor kihúzhatja magát a bajból. Szó szerint



Bármilyen irányból bevehetjük a bázisokat – némelyiket felülről is

mernadrágos, bőrdzsekis suhanc), Medici lehetne a tökéletes üdülőközpont, minden alkalomra. A gyönyörű tengerpartok, a végeláthatatlan levendula- és napraforgómezők, a havas hegycsúcsok miatt élvezettel repkedünk majd mindenfelé, még ha napozni, röplabdázni vagy síelni nem is lesz lehetőségünk.

RICO HÁTA NEM HÁTIZSÁK

Két védjegye, a grappling hook és az ejtőernyő nélkül Rico nem lenne ugyanaz az ember, így ezek természetesen a *Just Cause 3*-ban is visszatérnek. A grappling hook használata sokkal kényelmesebbé válik, már nem kell pontosan céloznunk, a célkereszt automatikusan a legközelebbi építményhez tapad. A mozgás ettől lendületesebbé válik, nem akadunk bele mindenbe, és mialatt menekülés közben épp a minket üldözőkre lövünk, a színgonyt a legközelebbi épületre is ki

MERT CSAK?

Ahogy a *Far Cry* nem azt jelenti, hogy „távolí sírás”, úgy a *Just Cause* sem „mert csak”. Illetve egy kicsit mégis: a sorozat kétértelmű címe egyrészt arra utal, hogy „csak azért romboltam le mindent, mert megtehetem”, másrészt ez egy kifejezés, ami annyit tesz: „igaz úgy”. Mindenki úgy érti, ahogy akarja.

tudjuk lőni. A másik fontos újítás, hogy már nincs korlátozva, hány dolgot kötözhetünk egymáshoz, folyamatosan lőhetjük a köteleket. Azt is megtehetjük, hogy több dolgot egymáshoz láncolunk, majd az egészet egy autóval vontatjuk; értelme ugyan nincs (kivéve, ha a „több dolog” robbanó hordókat takar, a járművel pedig egy bázist vesszünk célba), de azt képzelhetjük, hogy lagziban vagyunk. A kötelek úgy működnek, hogy egy gombnyomással összehúzzhatjuk őket, így például ha egy szobrot akarunk ledönteni, elég azt a földhöz kötni, és megnyomni a megfelelő billentyűt. Egy autóval elhúzni azért mindig izgalmasabb. Újabb gombnyomás elszakítja a kötelet, ami akkor hasznos, ha valamit a levegőbe szeretnénk repíteni. Az ejtőernyő kezelhetőségén is csiszoltak, és már nem szimplán Rico hátából nyílik ki, hanem egy szuper-high-tech pántból, amibe vissza is húzódik – apróság, de mégiscsak elegánsabb ez így. A másik, közlekedést érintő felszerelés a szárnyas ruha, amit ugyanolyan könnyen nyithatunk szét, mint az er-

nyőt, de sokkal gyorsabban közlekedhetünk vele. Két dologra kell figyelni (azon túl, hogy kikerülünk minden tereptárgyat): ha túl lassan megyünk, Rico megáll a levegőben, ha túl gyorsan, nagyobb eséllyel végezzük arccal a mezőben.

AMIT TENNED KELL

A játékidő nagy részét azzal fogjuk tölteni, hogy elpusztítunk mindent, ami Di Ravellót népszerűsíti, vagy amivel meggyengíthetjük őt. Hirdetőablák, hangszórók, a diktátor szobrai, üzemanyagtartályok, légvédelmi rakéták – mind azt várják, hogy darabokban hullhassanak a porba, és ebben segít, hogy bár a C4-et nem dobálhatjuk, csak tapaszthatjuk, Rico végtelen mennyiséget tart belőle magánál, így nem kell egy nyomorult pisztollyal addig tüzelni, míg a szerkezet megadja magát. A szobrok egyébként mindig máshogy esnek szét, de a fej egyben marad, hogy egy helikopterről lelógatva használhassuk romboló golyóként. Ha egy bázist elkezdünk összezúzni, a korábbi százalékmu-

SKORPIÓ HÁROM ARCA

Rico Rodriguez a CIA egyik legkiválóbb katonája, aki évről évre egyre keményebb lett. 1986-ban, 18 éves korában került a kimondottan a rezsimek felszámolására szakosodott Ügynökséghez, de amikor először találkoztunk vele, már alulról súrolta a 40-et. Mostanra még érettebb és keményebb lett; ime, így változott a Skorpió egy, illetve két megbuktatott diktátor után.



SAN ESPERITO, 2005

Első igazán komoly bevetését 37 éves korában kapta, San Esperito szigetén kellett a sárba nyomnia Salvador Mendoza arcát. Laza, magabiztos, temperamentumos szépfiúként jó pár női szívet meghódított (még ha a kötelesség miatt nem is volt ideje a románcra), és előszeretettel élcelődött azon, hogy milyen hülye feladatokkal bízták meg. Érdekeség, hogy eredetileg egy mariachi ruhás Che Guevarának indult, de örülünk, hogy végül nem az lett belőle.



PANAU, 2009

A San Esperitóban történet megedzették a férfiút, és négy évvel később egy sokkal komorabb, kisportoltabb, minden tekintetben keményebb, cinikusabb emberként indult bevetésre. Agresszívabbá vált, könnyebben kijött a sodrából, és még spanyol akcentusából is vesztett egy keveset. Akkor már nem fedgette a gyógyszerek, fegyverek, járművek civilektől elkobzásának morális kérdéseit: csak a feladatának élt, bármi áron.



Már nem kell több tárat beleereszteni az objektumokba: végtelen mennyiségű C4 van nálunk



A repülőruhával gyorsan közlekedhetünk; talán autókra sem lesz szükség



” A SZOBROK MINDIG MÁSHOGY ESNEK SZÉT, DE A FEJ EGYBEN MARAD, HOGY EGY HELIKOPTERRŐL LELOGATVA HASZNÁLHASSUK ROMBOLO GOLYÓKÉNT



A Just Cause 3 helyszíne az a szigetcsoport, ahol fiatal éveit Rico töltötte. Teljesen elszakadva az Ügynökségtől, most újra azokat az utcákat járja, melyeken egykoron barátjaival, családjával sétált. Ábrázata nem lett kevésbé komor, de már csak a helyszín miatt is több érzelme számíthatunk tőle. Öltözéke is más, a fekete „munkaruhát” farmernadrág és bőrdzseki váltja fel.

tató helyett egy listát kapunk, amin láthatjuk, mi van még hátra. Miután elfoglaltunk egy állomást, a lázadók-nak kell megvédelmeznünk, mi pedig ott megbújva lerázhatjuk az üldözőket, vagy eltárolhatunk járműveket, amiket aztán ingyen rendelhetünk meg (azért nem ész nélkül, két rendelés között várni kell egy kicsit, de barátságosabb ez a rendszer, mint a Just Cause 2 fizetős-feketepiacos megoldása). A járműveket tuningolhatjuk is, és ha egyfajta tuningot feloldottunk, azt bármire alkalmazhatjuk (nitrót szerelhetünk a traktorba, hogy csak egyet említsek). A katonai bázisok elfoglalásával a segítségül hívott lázadók felszerelése is javul, a kezdeti rozoga terepjárókat felváltják a tankok, helikopterek.

Amikor nem a sztoriküldetésekkel vagy a bázisfoglalással vagyunk elfoglalva, versenyezhetünk, szárnyas ruhás kihívásokat teljesíthetünk. Ezeket sajnos szintén csak egyedül, viszont ranglisták biztosan lesznek, így ha közvetlenül nem is, de közvetve összemérhetjük ügyességünket más játékosokéval.

REJTÉLYES SZIGET

Sok mindent nem tudunk még a Just Cause 3-ról, és a fent leírtak alapján inkább hangzik egy feljavított második résznek, mint egy teljesen új játéknak. Nem tudjuk, milyen új fegyverek, járművek lesznek, mennyire mélyül el a sztori, milyen kincseket rejt még Medici. A többjátékos mód biztosan kimarad, de legalább – a Far Cry 4-hez hasonlóan – egy kétfős coopt szeretnénk, meg néhány egyéb „szabadidős tevékenységet” a szárnyas ruhával repkedés, autóversenyzés és fék nélküli robbantgatás mellé. A játék leghamarabb 2015 végén érkezhet, addig még rengeteg ideje van az Avalanche-nak, hogy bejelentse, mivel tervezi felrázni a formulát. Ha nem nyújt többet, mint elődje, az sem akkora baj; már most siratom azt az ötven-száz órát, amit elvesz majd az életemből.

Paca

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/just-cause-3

Előzetes

WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

Bármikor jól jöhet egy vascső

Hajmeresztő helyzetekben gazdag menetre készüljétek

A Hammer Films büszkén bemutatja

WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD



INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**
Fejlesztő **MachineGames**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A **Wolfenstein: The New Order** önállóan futó előzménye, csipetnyi okkultizmussal fűszerezve.
Megjelenés **2015. május**
PEGI 18+

TÚLZÁS NÉLKÜL ÁLLÍTHATOM, HOGY KIS HÍJÁN FELROBBANT AZ INTERNET, LEGALÁBBIS ANNAK JÁTÉKOKRA FOGÉKONYABB RÉ-SE, AMIKOR A GDC 2015 ALKALMÁVAL BEJELENTETTE A BETHESDA A WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER ELŐZMÉNYÉT. Néhány korábbi pletyka miatt ugyanis arra számítottunk, hogy a legendás Enemy Territory nyomdokain egy önállóan futó, kizárólag a többjátékos módra fókuszáló kiegészítő formálódik a festői szépségű Uppsalában. A MachineGames viszont ahelyett, hogy tovább duzzasztaná azon multis lövöldék számát, amelyekkel egy hónap után már a kutya sem játszik, inkább összetakolt egy újabb egyszemélyes kalandot. Mert megteheti, mert a kiadó (és tulajdonos) támogatja ebben, és különben is, megérdemljük.

ÉS FELVIRRADT A ROBOTOK HAJNALA

Bevallom, egy éve a *Wolfenstein: The New Order* meglepett, akár egy repülő harkály hátán lovagló (harkályogoló?) menyét. Sok mindent vártam a szakmai vásárokon és kiállításokon kezdetben sárba döngölt alkotástól, csak azt nem, hogy lenyűgözzön. Ki gondolta volna, hogy B.J. Blazkowiczból, a *Duke Nukem-Serious*

Sam vonalon mozgó, náciakat verő, két lábon járó karikatúrából sikerül egy valódi motivációval és érzésekkel rendelkező, tényleg szerethető fickót varázsolniuk a svédeknek? Az ötórás parasztkiváltások (*CoD*- és *Battlefield*-kampányok, *The Order 1886* stb.) korábban felüdülésnek hatott az átlagnál kétszer-háromszor hosszabb és tartalmasabb sztori, amit ráadásul a cselekmény elágazásának köszönhetően mindenkinek érdemes volt legalább két alkalommal átélnie. Így legalább biztos nem maradt le a videojátékok történetének legaprólékosabban kidolgozott csésze kávéjáról. Emellett pedig az 1960-ra az egész világot térdre kényszerítő Harmadik Birodalom alternatív valósága is működőképes koncepció a náci építészet steril monumentalizmusával és retrofuturisztikus robotjaival. Egyvalamit hiányoltam, mégpedig a sorozatot korábban átszövő okkultizmust.

FELTÁRATLAN MŰLT

A náci uralta 1960 helyett ezúttal 1946-ban tevékenykedik Blazko, nem sokkal azt megelőzően, hogy mindent eldöntő támadást indítottak volna a szövetségesek Deathshead titkos létesítménye ellen. Ez utóbbi eredményét ismerjük, a többi pedig már történelem. A *Wolfenstein: The Old Blood* az odáig vezető események láncolatáról rántja majd le a leplet egy két részre bontott, összesen nyolc fejezetből álló történet során. A Rudi Jäger and the Den of Wolves című első felvonásban B.J. behatol a legendás Wolfenstein kastélyba, mert a hírszerzés értesülései alapján nagy a valószínűsége annak, hogy a Deathshead tartózkodási helyét felfedő nyomokra bukkanjon. A kampány második felében pedig – ez a fantasztikus *The Dark Secrets of Helga Von Schabbs* címet kapta – hősünk Wulfburg behavazott városkáját keresi fel. Egy közeli ásatás titokzatos ereklyét hozott a felszínre, amelyek segítségével a megszállott archeológus sötét erőket szabadíthat rá a világra.

AZ MÉG MOZOG
Azon túlmenően, hogy a *Wolfenstein: The New Order* kedvező fogadtatásra lelt a közönség részéről, az előzmény beharangozását követő, egyöntetűen pozitív véleményáradathoz még az is kellett, hogy a MachineGames srácai a Hammer Films stílusában készítsék el a trailert. A zenétől a vágáson át a filmplakátokról elcsent fontkészletig minden egyes apró részlet a legendás horrorfilmstudió '50-es és '70-es évek közötti fénykorát idézi. Az egészre pedig az a néhány másodperces jelenet teszi fel a koronát, amelyikre nem lehet másként tekinteni, mint a horror zsánéré-

GENERÁCIÓS SZAKADÉK

Ha rendszeresen követitek a GSO-t, akkor bizonyára tisztában vagytok azzal, hogy a Wolfenstein: The Old Blood már nem vesz tudomást az előző generáció konzoljairól. Másfél évvel a PlayStation 4 és az Xbox One megjelenése után egyre kevesebb kiadó lát fantáziát a régi gépekben. Ideig-óráig még számíthatunk némi támogatásra a Sony és a Microsoft részéről, de csak azért, mert gyártóként érdekelték abban, hogy még vegyék őket az emberek.



A WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER ÚGY VOLT OLDSCHOOL, HOGY KÖZBEN MÉGIS FRISSNEK HATOTT



Sugárhajtású vadászok és drónok garantálják a Luftwaffe légi fölényét



nek egy különösen fényesen csillogó ékköve előtti főhajtásként. Ahogy B. J. kényelmes tempóban elkezdli lefűszelni egy sörétes puská csövét, majd a feltápázkodni készülő hullá láttán kapkodva gyorsabb sebességre kapcsol, az óhatatlanul feleleveníti az *Evil Dead* trilógiával kapcsolatos emlékeinket. Visszatér tehát a Wolfensteinbe a természetfeletti, örül a nosztalgiával csordultig telt szív, gyorsan elmorzsolunk egy könnycseppet a szemünk sarkában, mielőtt fegyvert ragadnánk, hogy pokolra küldjük az összes náci.

CSŐJÁTÉK

Tekintve, hogy a fejlesztők érintetlenül hagyták az alapokat, valamint továbbra is korlátlan mennyiségű célszerszámot cipelhetünk magunkkal, a lehető legváltozatosabb módokon szabadulhatunk majd meg ellenfeleinktől. A nesztelen settenkedés, a katonák egyenként történő likvidálása olyan jól bevált a múltban, hogy ostobák lettek volna kivenni az előzményből. Inkább még rátekett egy lapáttal két összeilleszthető vascső képében, amit aztán példátlan kreativitással forgathatunk a szabad világ védelmében. Szétszedve kiválóan alkalmasak részei sziklamászásra, de ha úgy hozza a szükség, a hátulról meglepett ellenfél nyakába dőlve rögtönzött fegyverként is szolgálnak. Ha pedig összeillesztjük a két véget, nagyszerű emelőrudat kapunk eredményül, ami akkor jön jól, ha különösen makacs zsilipkapu állja utunkat. Emellett per-

sze a technikai fölényének fényében sütkérező náci hadigépezet legmodernebb vívmányait is munkára foghatjuk: köztük a gránátvető pisztolyt és az ejtőernyősök kedvenc távcsöves puskáját. Géppuskafélszerekből, illetve a kötelező szuperkatonáktól golyószórókat zsákmányolhatunk, amelyek tüzeje előtt sem élő, sem holt nem maradhat állva.

TOUR DE BAVARIA

A *Wolfenstein: The New Order* úgy volt oldschool, hogy közben mégis frissnek hatott. Ugyanezt várjuk el a *Wolfenstein: The Old Blood*-tól is amellet, hogy hangsúlyosabbá teszi a sorozat korábbi részeit meghatározó miszticizmust. Számos kérdésre nem adtak még választ a fejlesztők, így a játékidő hosszát is csak megbecsülni lehet. Abból kiindulva, hogy az alapjáték kampánya 16 fejezetet ölelt fel, a kiegészítő pedig ennek a felét, 6-8 óra tűnik valószínűnek. Ha pedig mindezt korrekt áron kapjuk meg, akkor semmi sem tarthat majd vissza bennünket ettől a bajorországi túrától, amely a prospektus szerint városnézést, kastélylátogatást, sífelvonón történő utazást és egy dohos katókombában tett sétát is magába foglal. Természetesen az OSA költségén.

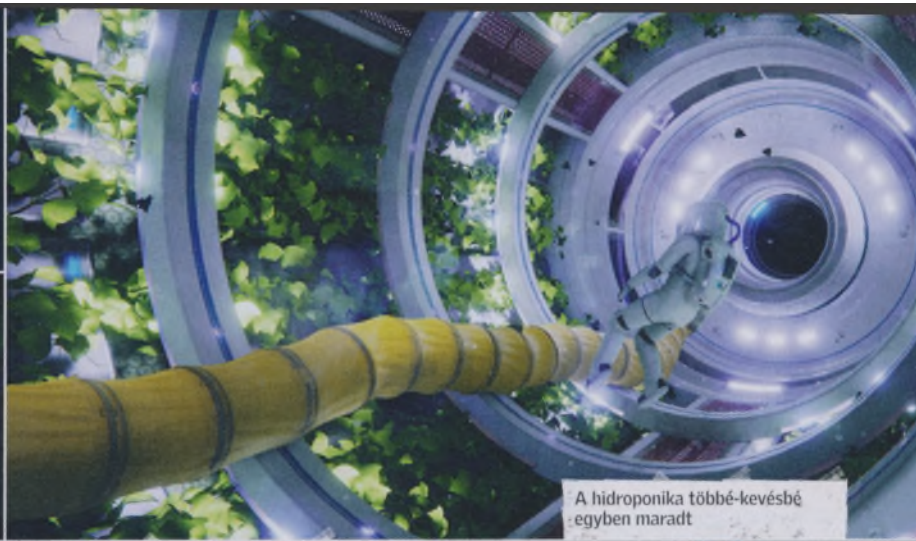
Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

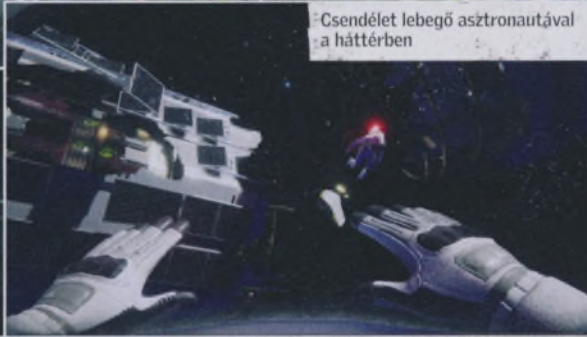
gamestar.hu/jatek/wolfenstein-the-old-blood

Előzetes

ADRIFT



A hidroponika többé-kevésbé egyben maradt



Csendélet lebegő asztronautával a háttérben



Egyedül a(z) űrben

ADRIFT



INFO

Kiadó 505 Games
Fejlesztő Three One Zero

Platform
PC, PlayStation 4,
Xbox One

Röviden Egy súlyosan károsodott űrállomásra helyezett felfedezőjáték, amelyben nem csak az állandó oxigénhiány okoz fejtörést.

Megjelenés 2015
PEGI N/A

KEVÉS ELKESERÍTŐBB HELYZETET LEHET ANNÁL ELKÉPZELNI, MINT HOGY AZ EMBER MAGÁRA MARAD, ÉRZI, AMINT FOGY KÖRÜLÖTTE A LEVEGŐ, DE HIÁBA VÁR SEGÍTSÉGRE, AZ CSAK NEM AKAR MEGÉRKEZNI. Adam Orth, a *Medal of Honor* játékok dizájnere épp ilyen szituációba csöppent (lásd keretes írásunkat), amiből csak úgy tudott kikeveredni, hogy otthagyta régi állását, és gyakorlatilag nulláról kezdte újra karrierjét. Nem lehetett kellemes, az ellenségemnek sem kívánnám, ugyanakkor ezek az élmények szolgálták egy játékötlet táptalaját. Nélkülük vélhetően más lenne az *Adrift*, talán meg sem szülehetett volna.

FEGYVERLETÉTEL

Adam és kollégái – akikkel még a néhai EA LA stúdióban dolgozott együtt – némileg megcsömöröltek már az egy kaptafára készülő AAA-játékoktól, ezért pont kapóra jött, hogy az utóbbi egy-két évben egyre nagyobb figyelmet kapnak a felfedezés élményét piedesztálra emelő alkotások, mint a *Gone Home*, a *The Vanishing of Ethan Carter* vagy a *Dear Esther*. Ebben a szellemben kezdett alakot öltetni az *Adrift* is, a három-négy óra hosszúságúra saccolt űrséta, amely egy embert próbáló szituáció saját szemszögből történő meg-

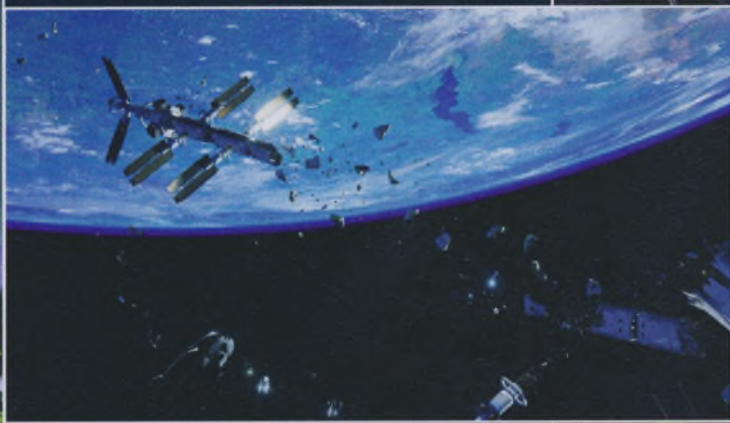
tapasztalásán túl azért tradicionális játékelemeket is tartogat a számunkra. Egy javíthatatlan sérüléseket szenvedett, gyakorlatilag darabokra szakadt űrállomás katasztrófájának egyetlen túlélőjét alakítjuk majd, aki megpróbál kiutat keresni szorult helyzetéből. De hogy ne legyen túlságosan egyszerű dolga az újfajta élményekre szomjazó játékosnak, nem csupán a súlytalanság kihívásaival (mozgás, orientáció stb.) kell megküzdenie, hanem a kétségbeesés határán táncoló női asztronauta légszomjával is. Megkeresni és megszerezni az oxigénpalackokat, hogy időt nyerjünk a roncsok átkutatásához, a feladványok megoldásához, ez a játékméchanizmus gondoskodik arról, hogy ne kényelmesdjünk el túlságosan, valamint tudatosítja bennünk, hogy az *Adrift* nem holmi sétaszimulátor, hanem FPS, fegyverek és erőszak nélkül. Hajlamos vagyok egyetérteni a fejlesztőkkel, hogy a shooterok esetenként példás igényességgel kidolgozott pályáin egyszerűen csak keresztülrohannak a játékosok, újabb lelhető célpontok után kutatva. Mindegy, hogy a szkript terelet bennünket oktalan használat módjára, vagy a haverok noszogatnak, mert már viszket az ujjuk a ravaszon. Ha nincs arra lehetőség, hogy magunkba szippantsuk egy-egy helyszín atmoszféráját, átérezzük szelle-

mét, megismerjük történetét, akkor feleslegesen fáradtak a díszletek megépítésével. Az *Adrift*ben végre mindent jó alaposan megvizsgálhatunk, az utolsó csavarig – csak bírjuk levegővel.

TORKON RAGAD, ÉS NEM ERESZT

Az év egyik legizgalmasabb élményének ígérkezik az *Adrift*, amelynek minden egyes képkockáján látszik, hogy profi, a legnagyobb stúdióknál, valamint a Netflixnél és a NASA-nál is megfordult fejlesztők alkotása. Az Unreal Engine 4-gyel életre keltett környezet lenyűgöző. Vízbuborékok és a hidroponikáról kiszabadult salátalevelek sodródznak a vákuumban, miközben névtelen hősnőnkkel bebarangoljuk a roncsokat, megtaláljuk társai audionaplóit, amelyek révén megismerjük gondolataikat, álmaikat, reményeiket. Egy küldetéspecialista például arról beszél, milyen jó lesz két év után végre hazatérni. Hiányzik a lánya, és bánja már, hogy a pénzt választotta a családjá helyett. Nincs benne semmi különleges, teljesen hétköznapi, emberi történet, ám épp ezért képes úgy megérinteni bennünket, ahogy a legnagyobb műgonddal kidolgozott fantáziavilág képzelt tragédiái sosem fognak. Bár csak minden twitteres cicaharc is így végződjön!

Chavalier



Mély levegővétel

INTERJÚ ADAM ORTH KREATÍV RENDEZŐVEL

GameStar: Üdvözöllek, Adam. Jó látni, hogy nem fordítottát háttal az iparnak az ominózus 2013-as Twitter-katasztrófát követően. Megváltoztatta az életedet, hogy az óriásvállalatot kicsi, ám független cégre cserélted?

Adam Orth: De még mennyire! Míg korábban akár százánál is több emberrel dolgoztam együtt, most mindössze kilencen vagyunk. Ez azt jelenti, hogy számtalan erőforrás, amit korábban természetesen vélttem, már nem áll a rendelkezésünkre. A szabadság viszont mindenért kárpótol; azt a játékot fejlesztheted, azt a történetet mesélheted el és azzal a csapattal, amelyikkel te szeretnél. Megváltozott, de egyúttal jobbra is fordult az életem, és rendkívül izgatott vagyok, hogy elkészíthetem az Adriftet.

GS: Mi vett rá egy akciótól mentes, a felfedezésről szóló túlélőjáték megalakítására? Mit szeretnél elérni vele?

AO: Lövöldözős, gombnyomogató értelemben véve valóban hiányzik az akció az Adriftből, de ez nem jelenti azt, hogy semmit sem kell benne csinálnod. Mi saját szemzőgű élménynek (First Person Experience – FPX) nevezzük, ami azt jelenti, hogy a játék a narrációra és a játékmenetre támaszkodik a történet elmesélése érdekében. Egy olyan sztoriról beszélünk, amelyben nincs helye fegyvereknek és erőszaknak, szemben sok más játékkal; képletesen és szó szerint is a túlélésről szól. Azáltal pedig, hogy nullgravitációs környezetbe helyeztük, klassz mechanizmusok alkalmazására nyílt lehetőségünk. Nem leplezném le az összes trükkünket, de például a hagyományos játékelemeket (platformok, fejtörők) szó szerint a fejükre állíthatjuk. Gondolj csak bele, hogy a súlytalanság állapotában vontató nagyságú tárgyakat mozgathatsz arrébb egy gyengéd lökéssel. Az oxigénhiány visszatérő problémát jelent majd a játékban, számos akadályos és fejtörővel egyetemben.

GS: Miből merítettél inspirációt? Biztos sokan vonnak párhuzamot az Adrift és a Gravitáció című film között.

AO: Tényleg gyakran hasonlítanak minket a Gravitációhoz, de szeretném megjegyezni, hogy ezt dicséretként fogjuk fel. Kezdetben rettegtem, mivel még a mozi bemutatója előtt

kezdtük el a fejlesztést, de most már élvezem a helyzetet. Egyébként pedig könnyű hasonlítani, hiszen a legtöbb űrbéli történet valamilyen katasztrófa körül forog, és a szereplők nemét illetően sincs sok választási lehetőségünk. Filmek, zenék, játékok és személyes élmények ihlettek. Kedvenc filmem a 2001: Űrodüsszeia, ami előtt a játékban is tisztelgünk, de emellett szerettük volna mindazt viszontlátni az Adriftben, amit a játékokban szeretünk. Például azt, ahogy Nathan Drake (az Uncharted széria főhőse – a szerk.) folyton „kapcsolatba lép” a világgal maga körül.

GS: Rengeteg játékot dolgoztál már korábban. Miben különbözik tőlük az Adrift fejlesztése?

AO: Merőben más. Részben ugyanazon elképzelések mentén, de más módszerrel közelítjük meg a dolgokat. Biztos sokan gondolták már, hogy ha az X vagy Y céget ők vezethetnék, akkor ezt meg azt csinálnának. Én már megtehetem, de az a helyzet, hogy egyáltalán nem olyan, mint ahogy elképzeltem. Persze, egyrészt valóban nagyszerű, ám egy kis csapattal olykor egészen őrült dolgokra kényszerülök, hogy elérd a célot. Mivel nem rendelkezünk hangstúdióval, a fürdőszobában rögzítettük a dialógusokat a visszhangos hatás érdekében. Igaz, nem jár annyi idegeskedéssel, mintha egy negyven órás játékot fejlesztenénk, de néhány kihívás hasonló. Például tartanunk kell a határidőket, és el kell érniük a kifizetett mérföldköveket, de szívesebben dolgozol éjjel-nappal, ha a te és a csapatod közös víziójáról van szó.

GS: Miként éritek el, hogy hitelesnek tűnjön a súlytalanság állapota?

AO: Igazság szerint a fő célunk, hogy szórakoztató legyen a játékunk. Igyekszünk lehetőségeinkhez mérten tartani magunkat a gravitáció törvényeihez, de nem akarjuk feláldozni a játékélményt a fizikai tökéletesség érdekében. Példának okáért beleástuk magunkat űrbéli botanikai és kertészeti tanulmányokba, lévén ez is része a történetnek. Ezt hitelesen tudjuk majd ábrázolni, ellenben néhány olyan kommunikációs eszköz is megtalálható a játékban, amit soha egyetlen űrállomáson sem használtak.

GS: Mi a véleményed a VR-szemüvegekről? Számíthatunk az Oculus Rift, a



Morpheus és esetleg a HoloLens támogatására?

AO: Először is PS4-re, Xbox One-ra és PC-re (Steam) hozzuk el a játékot, de az Oculus Rift és a Sony-féle Morpheus támogatását is tervezzük. Utóbbi lenyűgözött a kereskedelmi szakvásárokon látottak alapján, a PlayStation csapata pedig minden segítséget megad nekünk. A HoloLens fantasztikusnak ígérkezik, ám mivel semmilyen tapasztalatunk sincs vele, nem tudom, miként lehetne rá optimalizálni a játékot. Ettől függetlenül valóban lenyűgöző.

GS: Mikor lehet először kipróbálni az Adriftet?

AO: Még fejlesztjük, de terveink szerint a nyár folyamán mindhárom platformra megjelenik. Az elkövetkező néhány hónapban több vásárra is elvisszük. Hátha az egyiket épp a közelemben tartják majd.

GS: Beszélhetünk már a rendszerkövetelményről?

AO: Igazság szerint még nem tudok konkrétumokkal szolgálni. A fejlesztés úgy zajlik, hogy a játék egyes részeit hatalmas fájlakként osztjuk meg egymással (ennek oka, hogy mindannyian külön-külön dolgozunk a játékon), aztán ahogy egyre közelebb kerülünk a befejezéshez, optimalizáljuk, ami a kód és a fejlesztői nyelv jelentős részének kivágásával, ezáltal pedig a játék méretének zsugorodásával jár. Persze egy ekkora kaliberű játéknál (négy óra körül mozog a végigjátszás) egyébként sem kell túl nagy fájlméretre számítani, mivel nem lesz benne multiplayer sem. Igyekszünk alacsony tartani a gépígyent.

GS: Köszönjük, hogy időt szakítottál ránk.

AO: Mi köszönjük, hogy a GameStarban szerepelhetünk.

TWITTER-MICSODA?

Adam Orth elkövette azt a hibát, hogy 2013 elején még a Microsoft színeiben nem kellőképp átgondolt szavakkal („Ma már mindenki folyton a hálón lóg, törődjetek bele.”) próbálta védeni a munda becslését, azaz a tervezett állandó online kapcsolatot. Emberünk ezáltal saját kezűleg rajzolt céltáblát a homlokára, a megszámlálhatatlan gyalázkodó üzenet mellett még néhány életveszélyes fenyegetésre is futotta az internet népétől.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/adrift



Nem egy életbiztosítás ez a melő, de valamiből fizetni kell a számlákat

Egy régi országút új harcosa

MAD MAX

INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment
Fejlesztő Avalanche Studios
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A jövőben játszódó, nyitott világú akciójáték, amelyben a víz és a benzin értéke- sebb, mint a vér. Megjelenés 2015. szeptember
PEGI 18+

ANYOLCVANAS ÉVEK KÖZEPÉN, A VHS ÉS A BETAMAX VIDEO-MAGNÓK KORÁBAN TILTOTT GYÜMÖLCSNEK SZÁMÍTOTTAK A MAD MAX FILMEK.

Akkoriban a hatalom nem nézte túl jó szemmel ezeket a fiatalok körében oly népszerűnek számító erőszakos filmeket, amelyekben egy halom mosdatlan ember mindenféle veszedelmes kinézetű autót vezetett a kietlen sivatagban. Azt még csak-csak megemésztették, hogy kegyetlen módon megcsönkítették szerencsétleneket a filmben, de azt már nem tudták felfogni, hogy miért nem a szocialista ideológia győzedelmeskedett a végén. Ennek ellenére ezek a filmek tinédzser éveim meghatározó élményei lettek, még arra is képes voltam, hogy beszöjkjek egy, a szülőfalumban működő, kétes hírű vendéglátó intézménybe (a Presszóba), és ott népes vendégsereg között helyet foglalva végignézzem egy orosz színes tévén az ezerszer lejátszott kazettát a béna magyar alámondással. Apám egészen biztosan kiakadt volna ezen, de akkoriban úgy voltam vele, hogy amit nem tud, az biztosan nem fáj neki. Na meg nekem sem.

HARC AZ OLAJÉRT

Az Avalanche stúdiót főként a *Just Cause* sorozat miatt ismerjük, a *Mad Max* lesz az első olyan egyedi címük, amely miatt bekerülhetnek a legjobbak közé. Meg kell em-

líteni a kiadói háttérrel is: a Warner karolta fel őket, akik sikerre vitték a *Batmant*, a *Mortal Kombatot*, illetve a 2015-ös év egyik első meglepetését, a *Dying Lightot*. A svéd csapat 2013 óta fejleszti a játékot, és nagy reményeket fűznek ahhoz, hogy 2015 szeptemberére el is készülnek vele. Már a fejlesztés elején leszögezték, hogy ez egyjátékos élmény lesz; hiába adja magát az autós részek miatt a többjátékos megoldás, a svédek hajthatatlanok ez ügyben. Szerintük elég bután nézne ki, ha két Max is lenne egyszerre a játékban, mellékszereplővel meg ugye nem nagyon szeretne senki lenni. Mi itt a GameStar szerkesztőségében nem igazán ragaszkodunk a multihoz, de azért ennél jobb marketingszöveget is kitalálhattak volna az illetékesek. Menet közben aztán szép csendesen lelőtték a prevgen verziókat is (ugyanazt sok most készülő játék meglépi), szóval aki Xbox 360-on vagy PS3-on szeretne *Mad Maxet* játszani, az most gyorsan morzsoljon el egy könny-cseppet a szeme sarkában.

EZ A MAX MÁR NEM AZ A MAX

A *Mad Max* filmek hozták meg az ismertséget egy addig ismeretlen ausztrál színésznek, Mel Gibsonnak. Azóta azonban sok homokot elsodort a szél az ausztrál sivatagokban, egykor kedvenc akciósztárunk felett is eljárt az idő. A játékban egy teljesen új arc kerül előtérbe, a fejlesztők sze-

rint nem sok köze lesz a cselekménynek az eredeti filmekhez vagy a mostanában készülő felújításhoz. Mindössze annyi a közös bennük, hogy az atomháború utáni apokaliptikus pusztaság a helyszín, ahol az emberiség túlélői maroknyi csoportokba verődve próbálják túlélni a gyerekkort. Az emberiség maradáka nem is nagyon reménykedik a hosszú és boldog életben, a sugárzás miatt szinte mindegyik túlélő szervezetében ott ketyeg a halál, így nem csoda, ha egyre erőszakosabbak lesznek.

A játék elején Maxre alaposan rájár a rúd: elveszik szeretett autóját, az Interceptort, őt magát pedig a sivatagban hagyják szomjan halni. Főszereplők persze csak a legtrikább esetben szoktak dehidratálódni a játékok elején, Max tehát túléli a megpróbáltatásokat, sőt még „barátot” is szerez magának az ügyes kezű szerelő, Chumbucket személyében. Chum igazi túlélő, ám deformált teste miatt (amolyan ezermester Gollam) nem jelent veszélyt másokra. Azonban egy nagyon komoly járművön dolgozik, ami képes lehet arra, hogy elvigye Maxet ebből a poros pokolból valami emberibb vidékre. Ez a jármű a *Magnum Opus*, amit folyamatosan fejlesztünk majd menet közben. Ebben pedig a két túlélő együtt kell működjen: Chum képtelen megszerezni a szükséges alkatrészeket, Max viszont nem ért annyira az autószereléshez.

” AZ AUTÓ MELLETT CHUM IS FEJLESZTHETŐ: ELÉG HA SZERZÜNK NEKI ÚJ SZERSZÁMOKAT, EGY MŰKÖDŐ FEJLÁMPÁT VAGY EGY RENDES SZEMÜVEGET, ÉS MÁRIS NAGYSÁGRENDEKSEL JOBB MUNKÁT FOG VÉGEZNI



Szorgos kezek segítségével akár ilyen verdát is összerakhatunk magunknak. Az a tűz bárkit lepörköl a kasztni hátuljáról



MAD MAX: FURY ROAD

A negyedik Mad Max filmet az eredeti rendező, George Miller jegyzi. Május közepén kerül majd a mozikba; 150 millió dollárt tapsoltak el rá a készítők. A forgatás nagy része a Namib-sivatagban zajlott, meglehetősen zord körülmények között. George Miller sok időt töltött azzal, hogy segítse a Mad Max játék készítőit, állítólag roppant elégedett az eredménnyel.

STREET ROD A VILÁGVÉGE UTÁN

A Magnum Opus fejlesztése lesz a játék egyik központi eleme. A sivatagban elszórva található helyőrségeken találjuk meg a fejlesztéshez szükséges alkatrészeket, az ügyes kezű Chum ezekből fogja felépíteni álmaink verdáját. A fejlesztés menetéről mi dönthetünk, de nem biztos, hogy az a jó megoldás, ha ész nélkül mindentől a legerősebbet szereljük be. Hiába tesszük rá mocskos kezünket a legerősebb motorra a környéken, autónk irányíthatatlan lesz, ha nem fejlesztjük vele párhuzamosan a többi alkatrészt. Cserélhetők a kerekek, a futómű, a fékek, a motor és a kasztni, csak rajtunk áll, hogy milyen irányban indulunk el.

Fontos a fegyverrendszer korszerűsítése is, anélkül nem nagyon lesz esélyünk a csapatokban ránk törő hulligánok ellen. Egyik legfontosabb fegyverünk a szigonypuska, ennek segítségével szó szerint lebonthatjuk az ellenséges autókat. Egy pontos lövéssel simán kiszedhetjük a vezetőülésből az ellenséges pilótát, de dönthetünk úgy is, hogy a kerékabroncsot vesszük célba, ekkor a fizika törvényeivel szinkronban borul fel a minket üldöző kocsis. Kevésbé humánus, de annál látványosabb megoldást jelent egy jól

irányított puskalövés az üzemanyag-tartályra, a felrobbanó járműben biztosan nem lesznek túlélők.

Vezetés közben az ellenfelek számos alkalommal ráugranak autónkra. Ez nem veszélytelen mozdulat, a newtoni fizika még az atomháború után is érvényes; hirtelen kormánymozdulat hatására érett gyümölcsként hullanak alá a potyautasok. A kitaróbbak persze megkapaszkodnak, és azon fáradoznak, hogy a szélvédőn keresztül egy dárdával a vezetőüléshez szögezzék testünket. Ilyenkor sincs minden veszve, egy jól irányított találattal a tetőn keresztül is leszedhetjük ezeket az öngyilkosjelölteket, de azért gondoljunk arra is, hogy milyen jól jönne később az az egy löszer.

Harc közben persze elkerülhetetlen, hogy a mi kocsink is sérüljön, bár azért a fejlesztők gondosan ügyeltek arra, hogy mi sokkal strapabíróbbak legyünk, mint az átlagpolgár. Egy-egy összecsapás után Chum eloltja a ki-gyulladt autót, és helyrekalapálja a horpadásokat, csak elég időt kell hagyni neki arra, hogy ugyanolyan legyen a verda, mint új korában. Az autó mellett Chum is fejleszthető: elég ha szerzünk neki új szerszámokat, egy működő fejlámpát vagy egy rendes szemüveget, és máris nagyságrendekkel jobb mun-



A kép a bizonyíték a globális felmelegedés létezésére. Vagy valaki nagyot hibázott a navigációs részlegről



A harcrendszert a Batman sorozatból emelték ki, csak itt jóval brutálisabbak a mozdulatok

” A NEWTONI FIZIKA MÉG AZ ATOMHÁBORÚ UTÁN IS ÉRVÉNYES: HIRTELEN KORMÁNYSZERZŐK HATÁSÁRA ÉRETT GYÜMÖLCSKÉNT HULLANAK ALÁ A POTYAUTASOK



Még egy lepusztult világ is lehet változatos és szemet gyönyörködtető. Bármerre mehetünk, míg a szem ellát, nem fogunk láthatatlan falakba ütközni



HA TE MONDOD

Andreas Gschwari lead producer, Avalanche Studios:
„Nem írjuk újra a történelmet, arról van szó, hogy bemutatjuk Max életének egy kis részét, amikor a túlélésért kellett küzdenie egy különösen kegyetlen környezetben.”

kát végez. Max nem csak saját járművét vezetheti, bármelyik gazdtalan csotrogányba beszállhat, és közlekedhet vele. Ez teljesen eltérő vezetési élményt jelent, ez lesz az a pillanat, amikor igazán értékelni fogjuk Chum pazar munkáját a Magnus Opuson. A hasznavehetetlen járműveket bármikor otthagyhatsz, és egy jelzőpisztollyal magunkhoz hívhatjuk Chumot és az autónkat.

MINDEN HIÁNYCIKK

A lepusztult világban mindennek megvan a maga értéke, arafelé nincs pocskolós. A löfegyverekhez nagyon ritka a lőszer, azok sem a megbízhatóságukról híresek. Az étel és a víz szintén nagy kincs, a sivatagban nem is nagyon lelünk csak úgy. A növények és a felszíni vizek teljesen eltűntek, a kietlen pusztaságban nagyon nehéz valami finomságot találni. A dögevők mesziről megmutatják az egyik ilyen fehérjeforrást: a hullákból kikelő férgek proteinben igen gazdag tápanyagot jelentenek, igazi csemege a túlélőknek. A helyőrségek elfoglalása után persze feltölthetjük élelmiszerkészleteinket, de a sivatagban az nem fog túl sokáig tartani. A *Just Cause*-hoz hasonlóan itt is elég nagy lesz a bejárható

terület nagysága, de a pontos méretet még nem árulták el. A sivatag háttárai nincsenek láthatatlan fallal lezárva, viszont az üres pusztaságban nem találunk vizet és élelmet, szóval hamar feldobjuk a bakancsot, amennyiben eltévedünk. A vicces kedvű fejlesztők persze elrejtettek néhány értékes roncsot a nagy semmiben, ezeket a szigonypuskával lehet begyűjteni, de közben bármelyik pillanatban belezuhanhatunk egy szakadékba, vagy agyoncsaphat egy elektromos kisüléssel. A halálnak nincs túlságosan nagy viszatartó ereje, mindössze annyi történik, hogy visszakerülünk a legutolsó felszabadított helyőrségbe, és vesztünk néhányat az összegyűjtött roncsok közül. Üzemanyaggal sem állnak túl jól a helybéliek, a még működő finomítókat a helyi kiskirályok felügyelik, ezek látják el benzinnel a hadsereget.

GYERE KI A HŐRA, VAGYIS A HOMOKRA

Bármennyire jó szórakozás is leszorítani a rosszfiúkat egy szakadékba vagy szigonypuskával lebontani a karosszériákat, eljön az a pillanat, amikor ki kell szállnunk a volán mögül és megmutatni, hogy nemcsak négy keréken, hanem

két lábon is tökök gyerekek vagyunk. Igazán már meg sem lepődünk azon, hogy a harcrendszert szinte teljes egészében az *Arkham* sorozatból szedték ki azzal a különbséggel, hogy a Sötét Lovaggal ellentétben Max nem igazán ügyel arra, hogy az ellenfelei túléljék az összecsapásokat. Simán belefér az irratlan szabályokba, hogy beállítunk valaki koponyájába egy bökköt, ezért senki sem fog rossz szemmel nézni ránk. Amennyiben mégis akad egy fanyalgó, legfeljebb öbelé is beleszúrunk valami hegyes és éles tárgyat. A *Mad Max* első ránézésre nagyon ígéretesnek tűnik annak ellenére, hogy számtalan más játékból ismerős játékelemet köszönhetünk ismerősként. Nagyon sok Warner játék vált már így sikeressé (*Shadow of Mordor*, *Dying Light*...), minden esélye megvan ennek is, hogy belopja magát a játékosok szívébe. Azok viszont, akik új, eddig még soha nem látott játékmekanikai megoldásokat keresnek, csalódní fognak, nekik máshol kell kopogtatni.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/mad-max

576 KByte

Rendeld elő kedvezményesen a tavasz legjobban várt játékeit!



grand
theft
auto
V

GRAND THEFT AUTO V

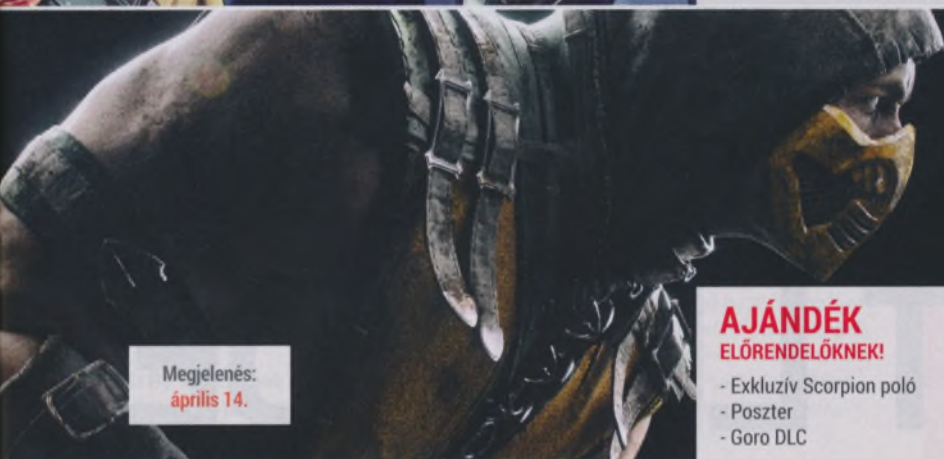
Megjelenés (PC):
április 14.

AJÁNDÉK ELŐRENDELŐKNEK!

Játékban felhasználható
1,2 millió kredit és poszter

Kedvezményes előrendelői ár

PC	14 999 Ft	13 999 Ft
PS3/X360		15 999 Ft
PS4/XONE		19 999 Ft



Megjelenés:
április 14.

AJÁNDÉK ELŐRENDELŐKNEK!

- Exkluzív Scorpion poló
- Poszter
- Goro DLC

MORTAL KOMBAT X

MORTAL KOMBAT X

Kedvezményes előrendelői árak

PC	13 999 Ft	13 999 Ft
PS3/X360	17 999 Ft	15 999 Ft
PS4/XONE	21 999 Ft	19 999 Ft



Megjelenés:
május 1.

STATE OF DECAY

Kedvezményes előrendelői ár

XONE	10 999 Ft	9 999 Ft
------	-----------	----------

MEGNYÍLT ÚJ ÜZLETÜNK A DUNA PLAZABAN!

Cím: 1138 Budapest, Váci út 178.

Telefon: +36 70 489 5822

Az akciós árak minden 576 KByte üzletben és a www.576.hu oldalon érvényesek a készlet erejéig.

www.576.hu

Előzetes

ROCKET LEAGUE



Tömegszerencsétlenség 3... 2... 1



Itt is cserélhetik majd a betétlapot



Becsavaram, mint Beckham

Halálos iramban a futballpályán

ROCKET LEAGUE

INFO

Kiadó **Psyonix**
Fejlesztő **Psyonix**
Platform
PlayStation 4, PC
Röviden Egy aréna-
alapú autós sportjá-
ték, amiben vezetési
képességünkkel és
ügyességünkkel egy
hatalmas focilabdát
kell átjuttatnunk az
ellenfél gólvonalán.
Megjelenés **2015. tavasz**
PEGI **N/A**

KEVÉS JOBB DOLOG VAN A VILÁGON, MINT A VÉGTELENSÉGIG TUNINGOLT ERŐAUTÓK ÉS A GYŐZELEM MÁMORA EGY HAJTÓS FOCIMECCS UTÁN.

A Psyonixnál dolgozó srácok gondoltak egyet, és összerakták az autóversenyzés élményét a labdarúgással, boldoggá téve ezzel két különböző sport rajongóit is, és bumm, így született meg a *Rocket League*. A San Diego-i fejlesztők 2008-ban már alkottak valami hasonlót, amikor piacra dobták a megkapó című, PlayStation 3-exkluzív játékot, a *Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Carst*. Azóta eltelt hét év, és a Psyonixnál újra felbőgöttek a motorokat, és felfújják a disznóbőrt, hogy a lehető legőrültebb és legélvezetesebb játékelményt hozzák el nekünk.

AMIKOR A FIFA ÉS A NEED FOR SPEED HÁZASODIK

Akár mennyire elvetemültnek tűnik is a *Rocket League* játékmechanizmusa, elődjének sok rajongója akad, és a készítőik szerint sikerük az ötlet egyszerűségében rejlik. Ezek autók, amik fociznak. Persze ennél azért valamivel többről van szó, hiszen ki kell elégíteni mind a focirajongók, mind a virtuális autóversenyzők igényeit. Ami az autókot illeti, fejleszthetők lesznek, és nem csupán átfesteni vagy átmatricázni tudjuk őket, hanem komolyabb testreszabási lehetőséget kínál majd a játék. Természetesen senki ne számítson *NFS Underground* szintű mélységekre, de azért jó, hogy babrálhatjuk majd a „játékosunkat”. Ami pedig a focirészt illeti, autóinkkal különböző extravagáns cseleket és „rúgásvariációkat” tudunk majd végrehajtani a járművek különleges képességeinek köszönhetően. Meg hát lesz egy labda is. Ami nagyobb, mint az autók.

tőséget kínál majd a játék. Természetesen senki ne számítson *NFS Underground* szintű mélységekre, de azért jó, hogy babrálhatjuk majd a „játékosunkat”.

Ami pedig a focirészt illeti, autóinkkal különböző extravagáns cseleket és „rúgásvariációkat” tudunk majd végrehajtani a járművek különleges képességeinek köszönhetően. Meg hát lesz egy labda is. Ami nagyobb, mint az autók.

JÁTÉKMÓD MAGÁNYOS ESTÉKRE

A *Rocket League* nem is annyira meglepő módon rendelkezik majd single player móddal, amit már akár kampánynak is nevezhetnénk. Sportjátékokból tudjuk, milyen csodás érzés kiválasztani kedvenc csapatunkat, és nekiindulni a bajnokságoknak, hogy bizonyítsuk, mi vagyunk a legjobbak. Ezt az érzést hivatott visszaadni a Season mód, amiről egyelőre igazán csak szűkszavúan nyilatkoznak a drága fejlesztők. Azt mindenestre tudjuk, hogy nagyon sok munkát fektettek bele, hiszen ez lesz az offline játék szíve és lelke. A Season mód, talán a nevéből már egyesek rájöhetnek, egy bajnoki évad, ahol MI irányította ellenfelek ellen kell megmérkőznünk. A bajnokság végén pedig egy rájátszás és végül a döntő vár ránk, ahol bezebelhetjük a legrangosabb trófeát, amit a *Rocket League* kínál. Ennyit árultak el eddig, de mindenképp lesz még egy-két meglepetés ebben a játékmódban.

MULTIPLAYER A LELKE MINDENNEK

Mind a foci, mind az autóversenyzés úgy ér valamit, ha vannak ellenfeleink. Természetesen MI által irányított ellenfelekre mindig lehet számítani, de akik nem elégszenek meg holmi mesterséges intelligenciával, és komolyabb kihívásra vágyanak, azoknak ott vannak a többjátékos módok. Az már biztos, hogy lv1-től egészen 4v4-ig összemérhetjük majd tudásunkat más játékosokkal online, de azokra is gondoltak a Psyonix munkatársai, akik a kanapécoop nemes időöltését részesítik előnyben. Akár négy játékos is játszhat együtt egyetlen gép előtt ülve, és ha kis csapatuk már igazán összeszokott, akkor négyen indulhatnak harcba más játékosok ellen.

BEÜLÜNK-E EGY KÖRRE?

Akik szeretik az extravagáns ötleteket, és nem riadnak vissza egy kis abszurditástól, azoknak az egyik legjobb élményt nyújthatja a *Rocket League*. A Psyonixnál nem titkolják, hogy egyetlen céljuk a nagydímmű szórakoztatása. Nem akarnak világmegváltó üzenetet közölni, sem pedig olyan grafikkal vagy történettel előállni, amitől leesik az állunk, szimplán azt szeretnék, hogy jól érezzük magunkat. Ezen túl olyan szeretettel és odaadással állnak a játékukhoz, ami példaértékű. Reméljük, maga a végeredmény is olyan élvezetes lesz, mint amennyire most annak tűnik.

Gócza

EGYMÁSNAK ADOGATTUK A LABDÁT

(interjú Jeremy Dunhammel, a Psyonix marketing- és kommunikációs igazgatójával)

GameStar: Honnan jött az ötlet, hogy készítsetek egy extrém, pörgős játékot ugráló, szaltózó erőautókról, amelyek fociznak?

Jeremy Dunham: Vicces, mert eredetileg nem a Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars volt tervben, hanem egy másik, sci-fi témájú autós játék. Egyik nap a csapat ötletelt, és az egyik pályafejlesztő úgy döntött, hogy bedob egy labdát a játéktérbe, csak úgy a poén kedvéért. Az egész csapat olyan jól szórakozott vele, hogy megszületett a SARPBC ötlete, ami ugye végül magához a Rocket League-hez vezetett.

GS: Mennyi és milyen típusú autó lesz a játékban?

JD: Célunk, hogy legalább tíz autó legyen a kezdetekkor, talán több, ha időnk és néhány más tényező engedi. Az új járművek talán az ideális jelöltek egy DLC-hez, de majd meglátjuk, mit gondolnak erről a játékosok.

GS: Melyek a főbb különbségek a Rocket League és a SARPBC között?

JD: A Season mód például, ami egyáltalán nem volt az első játékunkban. Ezen túl a rendkívül részletes autó-testreszabási lehetőség volt a rajongók egyik legnagyobb kérése, ezért ez fontos újítás.

GS: Ha egy dolgot kellene megnevezned, amit a játékosok a legjobban imádnak majd, mi lenne az?

JD: Az egész csomag egyben. Egyszerűen szórakoztató – és ez az, ami igazán számít. Ki lehetne említeni egy dolgot vagy szót, de az a fontos, hogy a játékosok boldogok legyenek. Konceptción egyszerű – foci autókkal; úgy terveztük, hogy egy remek partijáték legyen, akár a nappaliban, akár online játszva. Úgy gondoljuk, ezt imádni fogják az emberek – akárki, akármilyen

korosztályból bekapcsolódhat a játékba, és szórakozhat a barátaival.

GS: Mennyi ideig tartott a Rocket League fejlesztése, és hányan dolgoztak rajta?

JD: Körülbelül két évig hol dolgoztunk rajta, hol megállt a fejlesztés, de igazából az elmúlt egy év volt az, amikor teljes odaadással nekiestünk a projektnek. A stúdióink kevesebb mint negyven embert foglalkoztat, és vannak más projektjeink is (például a Nosgoth a Square Enix számára), amelyek a Rocket League-et a kispadra szorították, de 2014 eleje óta végre hét-tíz ember teljesen ennek a játéknak a fejlesztésére koncentrálnak, így már idén kiadhatjuk. Ezen felül szinte a teljes csapat olyan fejlesztőkből áll, akik az eredeti Battle-Cars is dolgoztak.

GS: Ez az első játékotok egy új generációs konzolra, milyen benyomásaitok vannak?

JD: PlayStation 4-gyel dolgozni remek. Eszközletele engedi, hogy egyszerre fejlesszünk PC-re és PS4-re viszonylag zökkenőmentesen. A plusz lőerő és tárhely is nagy előnyt jelentenek, mert így olyan technikai és vizuális trükköket alkalmazhatunk, amiket eddig nem. Továbbá nagy rajongói vagyunk a „hozzáadott érték” (value added) tulajdonságoknak, amiket a PS4 kínál. Például a Light Bar és a PlayStation Share gomb, ezek rengeteg lehetőséget adnak kreativitásunk kielésére.

GS: Lehetséges, hogy a Rocket League megjelenik egyszer PS3-ra is, vagy PS4-exkluzív marad? (A PC-s megjelenés mellett.)

JD: Mindenképp lehetséges. Tervezzük más platformokon is megjelentetését a már bejelentett PS4-es és PC-s verziókon kívül, de ez függ az időtől, a kereslettől és más ha-

sonló faktoroktól. Jelenleg PS4-re érkezik, ennyi biztos.

GS: Mire vagy a legbüszkébb a Rocket League-gel kapcsolatban?

JD: Elsősorban arra, hogy létrejött. Az eredeti Battle-Cars tökéletes példája a jó öreg „kicsi a bors, de erős” frázisnak. Több mint kétmillió letöltése volt ennek a kicsi játéknak, amit még 2008-ban adtunk ki, és a mai napig játszanak vele, beszélnek róla a rajongók. Nagyon szerencsés dolog, ami velünk történt. Most, amnyi évvel később, ugyanezeknek a játékosoknak (és saját magunknak) megadtuk az esélyt, hogy újraélhessük az egészet, de egy, szerintünk minden szempontból jobb játékkal. Ez mindenképpen büszkévé teszi az egész fejlesztőcsapatot.

GS: Mik a terveitek a jövőre nézve?

JD: Jelenleg az, hogy a Rocket League-et befejezzük, kipolirozzuk és kiadjuk. Ezután meglátjuk, merre visz az utunk. Rengeteg kecsegtető játékötletünk van, amelyek remek tapasztalatot nyújthatnak, és ha a Rocket League jól teljesít, szeretnénk még több tartalmat készíteni hozzá.

GS: Kiknek ajánlod a Rocket League-et?

JD: Focirajongóknak mindenképp; olyan embereknek, akik szeretik az osztott képernyős multiplayert; azoknak, akik szeretik az egyszerű játékokat rejtett stratégiai komplexitással; végül, de nem utolsósorban minden egyes Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars fanatikusnak.

A MÉLTÓ ELŐD

A Rocket League cím nem igazán sugallja, de bizony ez egy folytatás. Kis megkönnyebbülés, hogy a fejlesztők nem maradtak az eredeti cím mellett, mert a Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars 2 nem gördül le olyan könnyedén az ember nyelvére. A SARPBC 2008-ban jelent meg letölthető formában, PlayStation 3-exkluzív címként, és ha a kritikusok nem is fogadták kitoró örömmel, igazi kis kultusz alakult ki körülötte. A SARPBC minden tekintetben kistestvére a Rocket League-nek, hiszen kevesebb pálya és autó, kevesebb játékmód és visszafogott online lehetőségek jellemezték, ennek ellenére is megvolt már benne az a szikra, amely tűzbe hozta játékosok millióit. Tuningautókkal egy óriási labdát az ellenfél kapujába lökdösní hét éve is jó móka volt.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/rocket-league



EZEK AUTÓK, AMIK FOCIZNAK



Ott se lenné pályakarbantartó, ahol rendszeresen kiégetik a műfüvet

Előzetes

DARKEST DUNGEON



A városban rengeteg dolgot fejleszthetünk

Nincs rosszabb annál, mint amikor valaki bekattan

EARLY ACCESS

Hónapról hónapra bemutatjuk nektek azokat a korai hozzáférési címeket, amelyekkel szerintünk érdemes zsák-bamacskát játszani.

Ki tudja, mi vár ránk odalent

DARKEST DUNGEON



INFO

Kiadó **Red Hook Studios**
Fejlesztő **Red Hook Studios**
Platform **PC**

Röviden Egy csodálatos látványvilággal megáldott, körökre osztott RPG, amely early access programban próbál kiteljesedni. PEGI N/A

ITT NINCSEN QUICK SAVE VAGY VISSZATÖLTÉS EGY HIBÁS DÖNTÉS UTÁN. NINCSENEK ÚJ-JÁÉLEDŐ KARAKTEREK, ÉS ARRA SEM LEHET FELKÉSZÜLNI, AMI AZ AJTÓ MÖGÖTT VÁR RÁD. ITT CSAK RETTEGÉS ÉS FÁJDALOM KÖSZÖNT, FOGVA TARTANAK, ÉS MEGKÍNOZNAK MAJD. DE TE ÉLVEZNI FOGOD.

A Red Hook Studios alig több mint két évvel ezelőtt vágott neki a *Darkest Dungeon* fejlesztésének, a megvalósításhoz szükséges 75 ezer dollárt pedig Kickstarteren szerették volna összekalapozni. Végül több mint tízezeren álltak a projekt mögé, így a srácoknak 300 ezer dollárt meghaladó összeg állt rendelkezésükre, hogy kicsinosítsák a kazamaták falait, és telepokolják azokat mindenféle izgalmakkal. A játék végül február elején került a Steam early access programjába, ahol azonnal hatalmas sikert aratott; és ez egyáltalán nem csoda.

KEGYETLEN JÁTÉKOK

A *Darkest Dungeon* elsőre kicsit olyan, mintha egy csapat leülne D&D-zni úgy, hogy maga H. P. Lovecraft mesél el ne-

kik egyet legelborultabb történeteiből. A sztori szerint egy gazdag család egyik utolsó leszármazottja a családi kúria alatti pincék és kazamaták rejtelmét kutatja, az ásatásokkal azonban felébresztett valami nagyon gonoszat. A kalandorok persze özönlenek, mert nagyon jó mókának tűnik szembeszállni a szörnyűségekkel, de nemcsak karaktereink, hanem mi is rá kell, hogy jöjjünk, ennek bizony a fele sem tréfa.

A játék alapvetően két, jól elkülöníthető, de erősen összefüggő részre osztható, amelyek folyamatosan váltják egymást. A városban összegyűjthetjük a csapatot, megvásárolhatjuk a szükséges kellékeket, és ezt követően vágathunk neki a szörnyűségeket rejtő tárnák átkutatásának. Változatos küldetésekből választhatunk, esetenként csak egy bizonyos részt kell felderítenünk, máskor az utolsó pókiq mindent agyon kell csapnunk az általunk választott helyszínen. Az egyes helyek procedurálisan generáltak, így soha nem fogunk ugyanazzal a kiosztással találkozni. A városba vagy a dungeon teljesítésekor vagy a küldetés idő előtti feladásával térhetünk vissza, ilyenkor azonban nincs jutalom, ami hatalmas érvágás a játék ko-

rai szakaszában. Persze valószínűleg így is jobban járunk, mintha mindenki odaveszne a kaland közben, de miután rengeteget investálunk egy ilyen akcióba, szükségünk lesz minden egyes aranytallérra, amire csak rá tudjuk tenni a mancsunkat.

JOBBA FÉLNI, MINT MEGIJEDNI

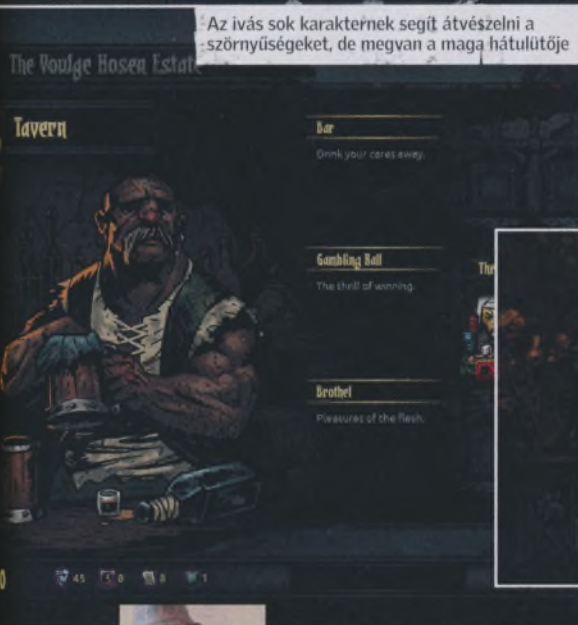
Mielőtt alászállnánk a démonokkal, óriáspókokkal és egyéb brutális lényekkel teli földi pokolba, érdemes jól bevásárolni az útra. Vihetünk magunkkal elemózsiát, fáklyát és egyéb hasznos dolgokat, és bizony ezekből sosem elég. Ahogy egyre sötétebb lesz a föld alatt, úgy válnak egyre feszültebbé a karaktereink is, arról nem is beszélve, hogy itt már a szörnyek vannak előnyben. Persze nem feltétlenül jó ötlet reflektorokkal érkezni, hiszen minél nagyobb a kihívás, annál jobb lesz a loot a végén. Ránk van bízva, hogy mekkora kihívást keresünk. Ezek a temporális tárgyak egyetlen körre szólnak, nem tudjuk őket eladni, így ha több ezer aranyért vásárolunk különböző bandázsokat, de végül nincs rájuk szükségünk, akkor egy csomó pénzt kidobtunk az ablakon. Ezen a ponton nem mehetünk el szó nélkül a scriptelt események mellett sem. Néhány sonkás



MINTHA EGY CSAPAT LEÜLNÉ D&D-ZNI ÚGY, HOGY MAGA H. P. LOVECRAFT MÉSÉL EL NEKIK EGYET LEGELBORULTABB TÖRTÉNETEIBŐL



A jól összeállított csapat az egyik legfontosabb



Az ivás sok karakternek segít átvészelni a szörnyűségeket, de megvan a maga hátulütője



HARDVER

Windows 7; 2 GB RAM; 900 MB HDD; OpenGL 3.2+ támogatása

- ★ csodálatos látvány
- ★ remek hangulat
- ★ rengeteg új ötlet
- túl sok random tényező
- scriptelt események
- a korai szakaszban nehéz

KACI

A sötétben néha csodás dolgok rejlenek.

**80-90
közé
várjuk**



HA TE MONDOD

Tyler Sigman elnök, Red Hook Studios: „Arra törekedtünk, hogy a játék már ebben a fázisban is kiemelkedő legyen. Érezzék azt a játékosok, hogy megérte kiadni érte a pénzt. Ez már most is egy játék, nem csak félkész próbálkozás.”

szendvicset nemcsak azért éri meg csomagolni az útra, mert ez az egyetlen módja a harcon kívüli gyógyulásnak, hanem azért is, mert előfordulhat, hogy karaktereink megéheznek, ilyenkor pedig – ha nem adunk nekik valamit enni – bizony szomorúak lesznek. Épp 12 adag kaját toltam le négyfős csapatom torkán, hogy kicsit feljebb rángassam vérszesen pirosban tanyázó életerejüket, amikor a következő lépésnél az arcomba robbant az üzenet, hogy éhesek, és ha nem tudom őket megetetni, akkor romlik a morál.

NÉZZ SZEMBE A FÉLELMEMIDDEL

Csapatunk tíz különböző kasztból összeválogatott tagjai libasorban közlekednek és harcolnak. A megfelelő pozícionálás nagyon fontos, hiszen a harcosok csak a sor elejéről tudnak pofozkodni, és a gyógyítók sem tudják bárholon visszaimádkozni életerőnket. Hiába állunk be azonban fix csatasorba, biztos, hogy össze-viszsa kavarodunk majd. A sötétben meglepnek minket a szörnyek, vagy csak csata közben egy hatalmas csáp előre rántja a healert, és máris megvan a baj, amit több körön át kell orvosolni. Ennél csak az rosszabb, amikor a csapattagok megöriülnek,

és teljesen öncélúan rohanganak, fittyet hányva parancsainkra. Itt jön be a képbe a stressz, a játék egyik legfontosabb eleme. Minden, ami velünk történik, hatással van a karakterek elmeállapotára. A sötétben fokozatosan elveszítik józan eszüket, amin nem segít az sem, ha elolvassuk egy démoni nyelven íródott passzust, vagy a bokájukba harap egy hatalmas pók. Ha félmük elér egy kritikus szintet, a karakterben elpattan valami. Ilyenkor lehet, hogy megtagadja gyógyítását, mert neki már úgyis mindegy, de volt már mazochista orvosom is, aki emberi céltáblaként állt a sor elejére. Ha sikerül az elmebajos bandát visszarángatni a városba, megpróbálhatjuk oldani a feszültséget, ezen a téren pedig mindenkinek megvan a maga keresztje: van, aki a szeszt, van, aki a lányokat szereti, és persze olyan is akad, akit csak komoly orvosi segítség menthet meg. Egy idő után csupa alkoholista, kleptomán, meghasonlott elméjű kalandorral próbálunk majd helyt állni, ez pedig nem lesz könnyű menet.

KELL EGY CSAPAT

A *Darkest Dungeon* elképesztően hangulatos játék, amely nemcsak a lát-

PÉLDAMUTATÓ FEJLESZTÉS

A Red Hook Studios a játék megjelenése után sem pihent meg, napi rendszerességgel érkeztek az apró patchek, amelyek folyamatosan finomították a harcrendszeren, a fejlesztéseken és a karakterek tulajdonságain, hogy a játékosok mihamarabb tökéletes élményt kapjanak.

ványvilágnak és a tökéletesen megkomponált zenének, hanem a karaktereknek is köszönhető. Mindenkit átnevezhetünk és testreszabhatunk, ezáltal nem lesz olyan egyszerű halálba küldeni őket. Persze játszhatnánk gonosz zsarnokként is, egymás után küldve máglyára az embereinket, de ha megpróbálunk érzelmileg is kötődni a karakterekhez, nem mindennapi élményben lesz részünk. Kétség sem fér hozzá, hogy a *Darkest Dungeon*nek még van hová fejlődnie, de mivel egy early access címről beszélünk, bőven lesz ideje erre. A folyamatosan változó pályáknak, új küldetéseknek és a későbbiekben bekerülő modoknak köszönhetően nem kell attól tartanunk, hogy ráununk majd a dologra, és teljesen kiégünk, mire megjelenik a végleges verzió.

Kaci

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/darkest-dungeon

TESZT

A legújabb játékok bemutatása

BÖNGÉSZDE

- 46 THE ORDER 1886
- 52 TOTAL WAR: ATTILA
- 54 LEX MORTIS
- 56 ASSASSIN'S CREED ROGUE
- 58 RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
- 61 ZOMBIE ARMY TRILOGY
- 62 DMC: DEVIL MAY CRY DEFINITIVE EDITION
- 63 DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND
- 64 SCREAMRIDE
- 66 GAME OF THRONES: THE LOST LORDS
- 67 CHIVALRY: MEDIEVAL WAFARE
- 68 PNEUMA: BREATH OF LIFE
- 69 EUROPEAN SHIP SIMULATOR
- 70 DRAGON BALL XENOVERSE
- 71 AFTERFALL RECONQUEST: EPISODE 1
- 72 APOTHEON
- 73 THE ESCAPISTS
- 74 GROW HOME
- 75 OCEANHORN: MONSTER OF UNCHARTED SEAS
- 76 FAR CRY 4: VALLEY OF THE YETIS
- 77 SUNLESS SEA
- 78 SCROLLS
- 79 WHITE NIGHT
- 80 DECAY: THE MARE
- 81 MORNINGSTAR: DESCENT TO THE DEADROCK
- 82 KING OF THIEVES
- 82 TEMPO
- 83 ALTO'S ADVENTURE
- 83 SONS OF ANARCHY: THE PROSPECT
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ



INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
Fejlesztő **Ready at Dawn**
Platform **PlayStation 4**
Röviden Minden idők egyik leggyönyörűbb játéka, amit nézni nagyobb élmény, mint játszani.
PEGI 18+

„A THE ORDER 1886 MINDEN IDŐK LEGSZEBB VIDEOJÁTÉKA, AMINEK MÉG REMEK HANGULATA IS VAN”

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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

Nincs minden rendben

THE ORDER 1886

A ZON GONDOLKODOM, HOGY HÁNYFÉLEKÉPPEN TUDOM LEÍRNI VALAMIRŐL, HOGY GYÖNYÖRŰ. HA VALAMIKOR, AKKOR EZ MOST BIZONY KI FOG DERŰLNI.

Mert a *The Order 1886* az a fajta hihetetlen szépség, ami végérvényesen beleég a retinádba; ami után Emma Stone művészi aktjai is olyanok tűnnek, mintha én rajzoltam volna őket Paintben. Márpedig kézzel sem rajzolok jól, nemhogy egérrel. Az AAA fejlesztésben majdnemhogy teljesen újoncnak számító Ready at Dawn fantasztikus munkát végzett a látvány megteremtésekor. Ki merem mondani, hogy a *The Order 1886* minden idők legszebb videojátéka, aminek még remek hangulata is van; de akkor vajon miért nem locsoljuk újságírótestünkre a legolcsóbb pezsgőt és ünnepeljük, hogy az új generáció végre bebizonyította, érdemes volt a pénzünkre? Mert, ahogy Paca barátom is megmondta, a *The Order* egy „egytrükkös póni”, és abban a világban, ahol már van egy *The Last of Us*, ez bizony fájdalmasan kevés.

Nagyon szerettem volna ebben a tesztben hosszú oldalakon át ecsetelni, hogy a *Naughty Dog* (a *The Last of Us* fejlesztője) nem is olyan egyedülálló stúdió, mert ha a Sony nem sajnálja a pénzt és az időt, ak-

kor más csapatok is utánuk tudják csinálni, például a Ready at Dawn. Tényleg nagyon szerettem volna ezt írni. De kiderült, hogy nem minden a pénz, nem mindenhol van egy Neil Druckman, és nem minden ügyesen marketingelt PS-exkluzívból lesz instant klasszikus. Igazából nem is példálózni én ezzel, mert látszólag a *The Order* semmi köze sincs a tavalyelőtti – és igazából a tavalyi – év sikerjátékához, de a Ready at Dawn-t a „PS4 Naughty Dogjaként” harangozták be, és a *The Order* is jól látható a *The Last of Us* formájú izzadságfoltok.

AZ ÍGÉRET 1886

Valljuk be, volt okunk reménykedni. Amikor a *The Order* bemutatkozott a 2013-as E3-on, lényegében semmit sem tudtunk róla, csak hogy a 19. század viktoriánus Londonjába megyünk farkasembereket ölteni olyan fegyverekkel, amelyek nem kicsit lógnak ki a kizárólag elnyújtott magánhangzókkal kommunikáló úriemberek és eltartott kisujjal teát szűrőcsölgető, rakott szoknyás hölgyek korából. Imádtam a koncepciót, lelki szemeim előtt már fel is rajzoltam magamban egy félig-meddig open world játékot, amelyben kerületről kerületre megtisztítom Londont az agresszív

szőrnököktől. Még az is eszembe jutott, hogy esetleg belecsapnak egy kooperatív módot, hogy még jobban élvezzem a lövöldözést a különleges, steampunk fegyverekkel. Esetleg mindegyik lovag más-más kasztba tartozik majd, és az erejüket adó, Blackwater nevű szmótyivel fejleszthetjük különleges képességeiket is. Hopp, egy kis taktikai mélység itt, egy kis mellékküldetésben megfejtendő rejtély ott, és már röpi is rá az akkora 90-es, hogy átlóg HP *Resident Evil* tesztjére is. Ahonnan ő nyilván lesatírozza, de azt majd ő elmondja, hogy miért.

Ezekből az álmokból jórészt semmi sem lett, de a Ready at Dawn nem próbált hülyét csinálni belőlünk, már a második gameplay alapján teljesen egyértelmű volt, hogy ez egy fedezékalapú shooternek álcázott interaktív film lesz. Persze nincs ezzel baj, mert ügyes történetvezetéssel és jól működő, innovatív játékmechanizmusokkal engem – és még sok más játékost is – le lehet kenyerezni. Sajnos ez sem sikerült, de kezdjük inkább az elején.

A steampunk

A steampunk nemcsak egy stílus, hanem önálló művészeti ág, ami a videojátékokon kívül a szépirodalomban, a filmvilágban, a képregényekben és még a formatervezésben is képviselteti magát. Az 1980-as évek végén a cyberpunk stíusból nőtt ki magát, előtte inkább csak egyfajta viktoriánus, 19. századbeli mellékágnak tekintették. Nekünk, játékosoknak talán a *Dishonored*-ból, a *Bioshock* sorozatból, az *Arcanumból* és a *Thief*-ből lehet ismerős a steampunk, de több sikerfilmben is fellelhetők nyomain. Többek között az *Almosvölgy legendájára*, az *Aramy iránytűre*, a *Tökéletes trükkre*, a *Sherlock Holmesra* és a *Van Helsingre* is nagy hatással volt a steampunk kultúra.



Aha, ennél nincs szebb videojáték



ARTÚR A KIRÁLY

A *The Order 1886* története az Artúr-legendára épít, csak épp egy kicsit kiszénezi azt, és belevon egy-két, a kornak megfelelő, aktuális eseményt. 1886-ban járunk (ki hitte volna!?) és a Kerekasztal egyik lovagját, Sir Galahadet alakítjuk. Az ősi rend évezredek óta őrzi a félszerzetek és az emberiség közötti törekeny egyensúlyt, a helyzetet pedig tovább súlyosbítja, hogy a szegényebb réteg a farkasemberek oldalán harcol, az arisztokrácia és a lovagrend ellen. Londonban káosz, a renden belül széthúzás, árnyék, intrika.

Egészít-sék ki!

A *The Order 1886*-hoz semmilyen DLC-tervet nem jelentett be a Sony, úgy-hogy egyelőre nem tudjuk, hogy lesznek-e egyáltalán kiegészítők, amelyek a biztosra vehető folytatásig valamiképp hozzátesznek majd a történethez.

Ezért is volt teljesen hihetetlen számomra, hogy a Ready at Dawn egy ilyen hibátlan-nak tűnő, rengeteg lehetőséget magában rejtő koncepcióból hogyan volt képes egy ennyire középszerű és – tényleg nincs jobb szó rá – unalmas játékot csinálni. Mert a *The Order 1886* egyszerűen unalmas. Főszereplőnk, akit csak a hibátlan színészi játék ment meg attól, hogy egy klisés történet semmitmondó karaktereként emlékezzünk rá még másfél órával a játék után is, nem különösebben szerethető egyén. Viszont lényegében csak azért van ez így, mert semmit sem tudunk meg róla, ami jellemző a játék többi izgalmas részletére is: fogalmunk sincs, hogy honnan jönnek a vérfarkasok, mert a végtelenül elnyújtott át-

vezetők alatt mindenki a lázadóknak akad ki. A játék lényegesen több kérdést vet fel, mint amennyit megválaszol. A végéig reménykedtem, hogy a Ready at Dawn végül kielégíti a kíváncsiságomat, de ahogy közeltem a kicsivel több mint hatórás végjátás harmadik órájában is teljesen egyértelmű végkifejlethez, csalódnom kellett. Rengeteg megkezdett történeti szál, feltérképezetlenül maradt rejtély, megválaszolatlan kérdés és egy olyan befejezés, amely miatt nem drukkolok a folytatásért, hanem pusztán hiányérzetem van. A színészek és a mo-cap mindenképpen megérdemli a dicséretet, csak épp nagyon sajnálom, hogy feleslegesen dolgoztak vele. A *The Order 1886* története lényegében azelőtt ér véget, hogy igazából elkezdődhetett volna; a lassú és vontatott, három-négy órás bevezetés után a játék akkor fejeződik be, amikor a kiszámítható barátság ellenesség, ellenségből barát fordulatok után végre valami izgalmas történik, és elkezdene érdekelni is a sztori. A Ready at Dawn kielégítő konklúzió és a saját végtelenül izgalmas kérdéseire adott válasz nélkül zárja le a történetet, meglehetősen egy folytatás lehetőségét; ami ekkor már körülbelül annyira érdekel, mint a Barátok közt évadzárója.

KORONGOK, ZSINÓRON

Nem baj, majd a gameplay megmenti – biztattam magam. De ahogy a történet-



A steampunk gerincprotézis százezer életminőségén javított a 19. században

Másvélemények



IMI:

Nehéz olyan játékról írni, ami egymást kioltó érzéseket vált ki belőlem. A *The Order 1886*-ban lélegzetelállító a grafika, fantasztikus a színészi játék, és kellemes izgalmas az alternatív, steampunk London is. Rengeteg a részlet belsejében és külsőben egyaránt – használati tárgyak, korabeli újságcikkek, utcaelemek, járművek. Kifogástalan látványvilág, ami több mint elég ahhoz, hogy felkeltse a játékos érdeklődését.

De a játékos nemcsak érdeklődni szeret, hanem játszani is. Ezen a ponton pedig megcsúszik a cím. Kevés az interakció – ami önmagában még nem lenne baj, viszont az a kevés is monoton és unalmas. A lövöldözős részek sóltalanok, több esetben indokolatlanul hosszúak. Ez megtöri az egyébként érdekesen kibontakozó, jó pár csavart felvontató történetet. Ami – újabb fájó pont – rövid. Ezzel sem lenne igazán baj, ha tökösen, beleváló módon lenne rövid. Majd amint az első „Ez igen!” ponthoz érünk, hirtelen véget ér a játék – ráadásul egy hatalmas cliffhangerrel. Ez pedig inkább hiányérzetet kelteget bennem, mintsem hogy várjam a folytatást. Pedig rengeteg potenciál van a *The Order 1886*-ban. Ha több, változatosabb játéklehetőséget kapunk, illetve feszesebbre húzzák a cselekményt, akkor a folytatás kétségkívül jobb lesz. Kíváncsian várom!



PACA:

Amikor először játszottam végig a játékot, egy gyors lefolyású influenza próbált visszavenni az élvezeti értékéből, de tudtam, hogy míg én csak az orromat fújom és minden végtagom fáj, addig daev a vecékgolyó felett górnymagzatpózban, és ez lendületet adott, hogy a körülmények ellenére végigjátsszam, és megírjam az online tesztet. Azután már jóval kedvezőbb feltételek mellett, a *GameNight*on, egy hatalmas mozivászonon élvezhettem ismét a gyönyörű látványt, és ronthattam el pont ugyanazokat a QTE-ket, amiket először is. Végül egy kis szünet után, a *GameStart* során harmadszor is szembekerültem vele, és az a nagy bajom, hogy bár a hiányosságai egyértelműek, és az elnyújtott fegyveres összecsapásokat az ellenségeimnek se kívánom, a látványvilág és a hangulat olyannyira beszippantott minden alkalommal, hogy ezek miatt szívem szerint megengedem magamnak, és nem keserűkedve abban, hogy egy kicsit más lesz. Aztán valószínűleg úgy járnék, mint a kerítés és a villanypásztor közé szorult, labdájáért küzdő kutya: akárhányszor ráz meg az áram (és hatol belém az elképzelt felismerés, hogy mennyire hiányos a *The Order 1886*), én újra és újra megpróbálnám.



HP:

A *GameNight* keretében jöttem rá, hogy a *The Order 1886* az a játék, amihez kell egy saját mozi. Ugyanis moziateremben ülve, popcornnal majszolva tökéletesen beittott az élmény, persze ehhez az is kellett, hogy Paca izadjon mellettem kontrollérrel a kezében. Filmként teljesen átjött a produkció, kár, hogy azért játékként sem ártana megállnia a helyét. Sajnos az van, hogy a *Quantum Dream* ezt a vonalat valahogy ügyesebben taposta ki. Egyértelműen a casual irányítást hozta előtérbe (főleg a *Move* irányítással), és az volt a cél, hogy egy mozi-rajongó is jól érezhesse magát, ha mondjuk nem kap siklóférszót a QTE-től. A *Ready at Dawn* két szék között esik a pad alá: egyrészt a fedélzék-lövölde vonalon a *Gears of War* élményt hozza vissza, vagyis némi TPS-tapasztalat nem árt, másrészt a rengeteg filmes átvezetőt rendszertelenül fűszerezi QTE-elemekkel. Egy kezdőnek túlságosan sok a kihívás, egy profinak túlságosan monoton, a filmrajongó meg nem tud figyelni, mert ad hoc jön a gombnyomkodás vagy a félórás lövölde. Hiába gyönyörű, hiába hangulatos, hiába látszik, hogy az alkotók sokat tettek bele a játékba (azzal nem lehet vádolni őket, hogy összecsapott munkát engedtek ki a kezük közül), a nagy egész pont nem jó arra, hogy emlékeztető alkotássá tegye a *The Order 1886*-ot. És ezért nagy kár érte, sokkal többet érdemelne ennyi jó ötlet és munka. Csak ki kellett volna találni, hogy pontosan kiknek is szól majd az alkotás. Egyértelmű, hogy most a Sony a hardcore réteg felé kacsingat, de senki nem lett volna morcos, ha vállaltan casual móka születik. A hardcore ugyanis nem fogékony a QTE-re, meg a kétpercenként megszakított játékmegszakításra; nem így nevelték.

vezetést, úgy a játékmenetet is az unalmas szóval lehet a legjobban leírni. A fedezékalapú lövöldék érdektelen közheyeit még annak ellenére is nehezen viselem, hogy hosszú évek óta nem láttam egyetlen játékban sem. A *The Order* nem mer kockáztatni, elejétől a végéig egy cover shooter marad anélkül, hogy egy izadtságzagú kísérletet is tenne az innovációra. Egyedül a gyönyörűen kidolgozott fegyverek dobják fel egy kicsit a lövöldözős részeket. Amellett, hogy úgy illeszkednek tökéletesen a 19. századi Anglia világába, hogy kilógnak belőle, némelyik még az egyébként meglehetősen monoton játékmenetet is képes kiszínezni egy kicsit. A *Thermite Gun* például a legeredetibb fegyver, amit az utóbbi idők lövöldéiben láttam: miután az egyik ravasszal egy magnéziumfelhőt lövünk az ellenség közé, a másik ravasszal meggyújtjuk, belobbantva a közelben lévő rosszarúkat. Az elektromos fegyver, az *Arc Gun* is nagyon tetszett, illetve a nyílpuskának is megvolt a maga sajátos bája, de az egyébként is szűken mért lövöldözős részekben csak nagyon ritkán volt alkalmunk használni őket. Esetenként lelőhattuk egy-egy ellenségről az egyik különleges fegyvert, és mehattunk vele három métert, de a játék ezt legtöbbször azonnal kivette a kezünkből.

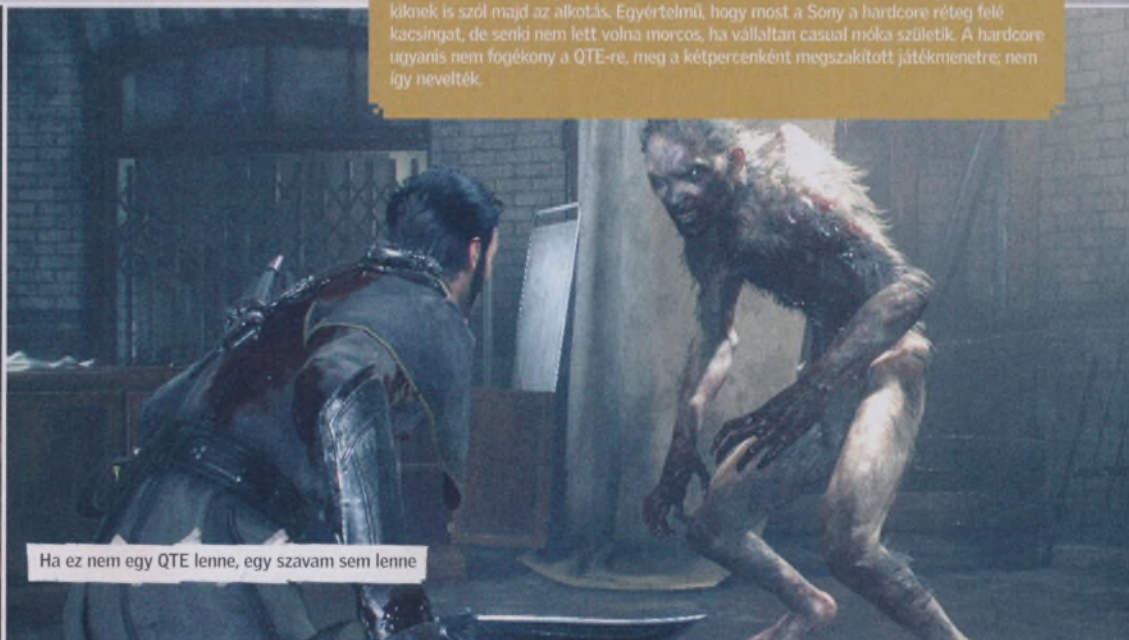
Ezek az akciódúsabb etapok körülbelül a játék nettó egyharmadát teszik ki, de érezhető, hogy sokkal hosszabbak, mint amilyenek eredetileg terveztek őket. Egyfajta brutálisan szép *Time Crisis*ként működnek: az ember bebújik egy fedezék mögé, és szép sorban leszedi a nagyon hamar kiismerhető szkript által rászabadított

ellenségeket. A *Ready at Dawn* vagy nagyon nem érezte, hogy milyen hosszúságnál kezd el idegesíteni a játékost a tömegében özönlő ellenség legyilkolászása, vagy a fejlesztés végén egyszerűen túl rövidnek érezte a játékot – esetleg kevésnek az interakciót –, és megtoldotta egy-két hullámmal a lövöldözős részeket. Szinte teljesen mindegy is, hogy mi ennek az oka, a túlságosan elhúzott és egyébként is fantáziátlan harcok hamar unalmassá válnak, és a fejlesztők csak a legritkább esetben törtek meg ezt a monotonitást pár újítással – ami igazából csak ebben a játékban számíthat annak.

Amikor a *The Order* azt szeretné, hogy játssz vele egy kicsit, azt általában *quick time* eventekkel jelzi. Minden interakció, amikor nem a lövés-gombon könyökölsz, QTE: az ajtónyitogatáshoz rögtön kétféle is van; a közelharcokhoz csak egy jól időzített gombnyomás szükséges... és még az átvezetőbe oltott harcot is így oldották meg a fejlesztők. Egy hasonló típusú játéknál egyáltalán nem szokatlan, hogy bizonyos játékmechanizmusok így működnek, de a *The Order* túlzásba viszi, gyakran nagyon egyszerűvé téve ezzel a játékmenetet.

RÉSZLETEINKBEN A HIBA

Igen, a *The Order* gyönyörű. Tudják a fejlesztők, tudják a játékosok, ahogy természetesen mi is tudjuk, viszont ennek a tökéletes letisztultságnak az a hátránya, hogy a legkisebb hibát is eltéveszthetetlenül tolja bele az arcunkba. Mint egy hófehér lap, amin a legkisebb piszkos is meglátszik; minél realisztikusabb egy játék, annál szembetűnőbb, ha éppen nem az. Ne értsetek félre, nagyon alapos mun-



Ha ez nem egy QTE lenne, egy szavam sem lenne



kát végeztek a srácok, a könnyen összevartható mesterséges intelligenciát és néhány egymásba csúszó textúrát kivéve nem lehet panasz a játék technikai oldalára. Normális esetben ezt talán ki sem kellene emelnem, de az utóbbi idők bughalmazai után jó volt végre egy olyan játékot látni, ami a szó klasszikus értelmében véve működik.

Az már más kérdés, hogy hogyan. A *The Order* igazából egy háromórás, akciódús játék, amit a Ready at Dawn egy négy-sávú atópályán átkelő borzcsalád igyekezetével – és sikerrátájával – próbált értékelhető méretűre duzzasztani. A fejlesztők – a filmes hatás kedvéért – átlátszó trükkökkel, mesterségesen lassítják a játékmenetet: indokolatlanul körbesétáltatják velünk a Kerekasztalt, végignézetnek velünk nyolc fiókot, hogy aztán a nyolcadik után az egyik NPC egy átvezetőben találja meg, amit kerestünk, vagy még a *The Order 1887* összes ellenségét is ránk szabaddítják, hogy elidőzzünk egy kicsit a harccal. Az időhúzó, felesleges megoldások terjedelmes listájának élen egyértelműen a tárgynézegetés áll. A játékmenet során gyakran találsz kis pöttyökkel jelzett tárgyakat, amiket természetesen azonnal meg kell tapizni. Kezdedbe veheted, és az analóg karral jól megforgathatod őket, de akár még a hátoldalukat is megnézheted. Ez abban az esetben rendben is lenne, ha a talált újságcikkek, fotók és

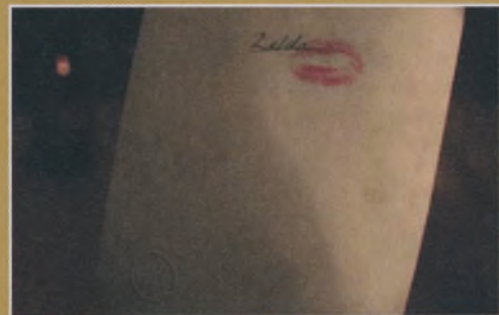
papírlapok jelentősen hozzáadnának valamit a történehez, de legtöbbször teljesen ismeretlen emberekről nézegethetsz családi fotókat, és olyan információkat kapsz, amilyenek már egyébként is a birtokodban vannak. Egy idő után már csak akkor szórakoztam ezzel, ha nagyon muszáj volt, mert egy bizonyos ideig kellett forgatnom egy tárgyat, hogy a játék továbbengedjen. Kicsit olyan érzésem volt, mintha a *The Order* mindenképpen az arcunkba akarta volna tolni, hogy mennyire gyönyörű, hogy „nézd, milyen szépen csillan meg a papírlapon a fény”; de a tapasztalat azt mondatja velem, ha egy megcsillanó papírlapot láttál, akkor mindet láttad. Valaki leprogramozta, a fejlesztők pedig kis híján felhúztak rá egy tárgynézegető-szimulátort. Ezeket a tárgyakat nem tudjuk elrakni sem, egyedül az audiotekercsek gyűjthetőek a játékban, amelyek némi háttérinformációval szolgálnak az univerzummal kapcsolatban. Természetesen nem azt mondom, hogy *Assassin's Creed*-es túlzásokba kellene esni a gyűjtögethető tárgyakkal kapcsolatban, de a teljes hiányuk azt sugallja, hogy a fejlesztők nem is feltétlenül akarják, hogy újrajátszd a játékukat. Nincs is feltétlenül miért. A pályadizájn ugyan kifejezetten okos, annyira lineáris, hogy lényegében képtelenség eltévedni. Egy előre meghatározott vonalon mozogsz, ráadásul pontosan olyan gyorsan, ahogy a já-

Nem ezt rendeltük

Ahogy mostanában szinte minden játékban, a *The Order 1886*-ban is vannak easter eggek; elrejtett vicces vagy érdekes utalások. Összeszedtük nektek a kedvenceinket.



A *LittleBigPlanet* sorozat Sacboy-át szinte nem is lehet nem megtalálni; a kis plüss figurára a harmadik fejezetben bukkanhattok rá egy romos épület egyik komódján.



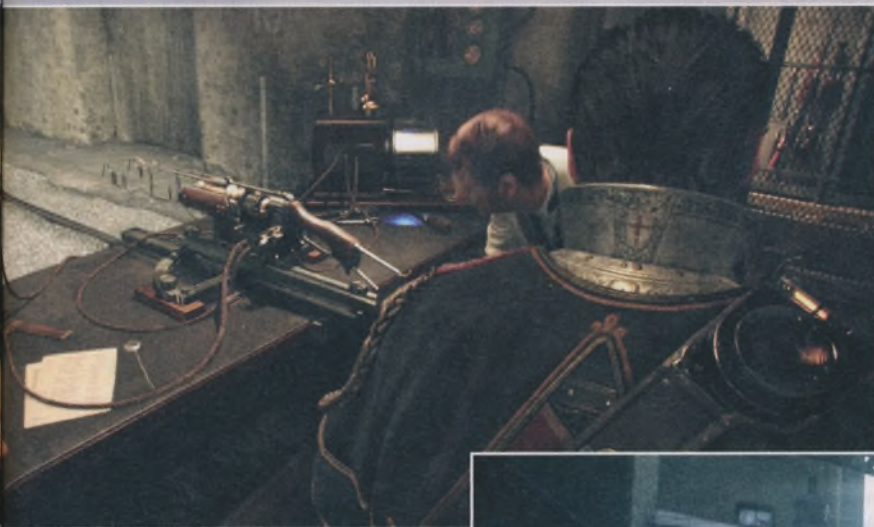
Amikor először látogatunk el a bordélyházba, akkor az egyik asztalon hever egy csinos nőről készült fénykép, aminek a hátoldalán egy rúzsnyom és a Zelda név áll.



A negyedik fejezetben kórházban vagyunk, ahol a szemvizsgálatához használt tábla mellett egy másik is látható, amin ismerős szimbólumok láthatók. Az egyik ikon Daxtert ábrázolja a Jack and Daxterből, de ott van még Kratos pengéje is.



A metróban a falon található ez a kép, ami bizony egy „Kratos Cycles” nevű, bicikliket gyártó cég reklámja. A reklámszöveg is elég beszédes: „Ride like a god”, vagyis „Hajts, mint egy isten.”



Nehéz megmondani, hogy ez a játékmenet vagy egy átvezető, nem?

ték szeretné; ha előbb érsz egy ajtóhoz, mint a társad, meg kell várnod őt, és hiába egyértelmű számodra, hogy egy adott szituációban mi a teendő, türelemmel kell viselned, míg karaktered végigbukdácsol a logikai lépcsőkön. Engem általában nem zavar a lineáris történetvezetés, de ebből a játékból úgy hiányzott a döntési szabadság, mint éhezne egy falat kenyér. Nagyon szívesen rágódtam volna egy-egy morális dilemmán, de a játék egyszer sem hagyott dönteni, még akkor sem, ha nem lett volna tétje a dolognak. Én a szabadság illúzióját is nagyra tudom értékelni.

A 20 RONGYOS MOZIJEGY ÉS A POPCORNMERGEZÉS

A legfontosabb kérdés, amit a Ready at Dawnnak fel kellett volna tennie magának a fejlesztés korai stádiumában, hogy mi az, amit hajlandók feláldozni a szépség oltárán. És a válasznak nem az egyértelmű „mindent”-nek kellett volna lennie. A konzol erőforráskorlátai miatt a játékmenet és az összes összetettebb játékmechanizmus, de teljesen indokolatlan módon még a történet is áldozatul esett a *The Order* lélegzetelállító grafikájának. A „csak legyen szép, a többi mindegy” üzletpolitika már a *Crysis 3*-nak sem jött be, csak ott annyi volt a különbség, hogy a Crytek a jól tejelő sorozata harmadik epizódját rontot-

A THE ORDER IGAZÁBÓL EGY HÁROMÓRÁS AKCIÓDÚS JÁTÉK, AMIT A READY AT DAWN EGY NÉGYSÁVOS AUTÓPÁLYÁN ÁTKELŐ BORZCSALÁD IGYEKEZETÉVEL – ÉS SIKERRATÁJÁVAL – PRÓBÁLT ÉRTEKELHETŐ MÉRETŰRE DUZZASZTANI

ta el ennyire, a Ready at Dawn viszont egy olyan játékkal tette ezt, amire a Sony szemrebbelés nélkül felrántott volna egy egész franchise-t. Valószínűleg még így is meg fogja tenni, de komoly változtatásokra – vagy nevelésesen agresszív marketingre – lesz szükség ahhoz, hogy elég embert meggyőzzön újabb hús rongy elköltéséről. Őszintén szólva kíváncsi vagyok, hogyan folytatódik a történet, de ennyire azért nem. Az előző konzolgenerációban is muszáj volt figyelembe venni az ár-érték arányt, de az új generáció játékaiban kiemelten fontos alaposan megvizsgálni, mit is kapunk a pénzünkért. Amikor egy játék húszezer forint környékén kapható, akkor az ember hajlamos grammmra megmérni, hogy mennyire érte meg neki az üzlet. A *The Order 1886* hat-hét óra alatt kényelmesen végigjátszható, ebből körülbelül három a tényleges játék. Hirtelen nem

tudok olyan dolgot mondani, amely miatt érdemes lenne újrajátszani; nincsenek extra kihívások vagy összegyűjtendő tárgyak, az *Order* elmeséli a történetét, aztán mossa kezeit. Még ha egy játék árát nem is szabad – vagy lehet – forint/óra alapján számolni, ez így nagyon kevés. Főleg annak fényében, hogy e röpke pár óra alatt mennyit ad nekünk az élmény, mennyire értékes a tartalom, és mennyire fontos az az üzenet, amit kaptunk. A *The Order 1886* esetében ez sehogyan nem jön ki, minden igyekezet ellenére hatalmas kihagyott ziccer marad csupán, amely képtelen volt kihasználni – vagy egyáltalán felismerni – a benne rejlő szinte végtelen potenciált. Azt gondolom, bőven elég lesz akkor megvásárolni, ha egy kicsit lemegy az ára, vagy esetleg a barátaitokkal közösen megvenni, és együtt vagy egymás után végigjátszani.

daev



- lélegzetelállító látvány, remek hangulat
- hangoc: a színészekről a zenéig
- egyedül fegyverek
- kusza, kisértő történet
- kihagyott ziccerok
- újrajátszhatóság hiánya

DAEV
Bárcsak olyan jó lenne, mint amilyen szép!

66

Amikor tőlünk rettegett Európa

TOTAL WAR: ATTILA



INFO

Kiadó **SEGA**
Fejlesztő **Creative Assembly**
Platform **PC**

Röviden Az ókor végén meginduló népvándorlás szimulációja, végre a rettegett hunok szemszögéből. **PEGI 12+**

BARBÁR HORDÁK ÖZÖNLÖTTÉK EL A CIVILIZÁLT VILÁG KELETI TARTOMÁNYAIT A KRISZTUS UTÁNI NEGYEDIK ÉS ÖTÖDIK ÉVSZÁZADBAN.

A hatalmas Római Birodalom dicsősége már a múlté, a kettészakadt császárság nem volt képes egységes erővel fellépni a lovas nemzetek fenyegetése ellen. A nomád életmódot folytató törzsek gyors hatásaikon egyre közelebb kerültek Rómához és a világalomhoz, már csak egy olyan kivételes képességű harcosnak kellett kiemelkednie a tömegből, aki képessé válhat összefogni a nemzetiségeket. Ekkor született meg Attila.

NYEREG ALATT PUHÍTOTT HÚS

A Creative Assembly két évvel ezelőtt még a Római Birodalom felemelkedésében látott lehetőséget, de a *Total War: Rome I-II* sikerének tükrében biztosak voltunk abban, hogy nem marad el a kötelező kiegészítő sem. A *Total War: Attila* hozza a papírfórmát, a sorozat rajongói fogyasztható kiegészítőt kapnak, ami teljesen önállóan játszható, nem kell hozzá az alapjáték.

Azonnal feltűnik az indítást követően, hogy mindössze egyetlen nagy hadjáratra akad lehetőségünk, ezt viszont akár tíz frakcióval is elkezdhetjük. Az unalomig kijátszott római légiók mellett barbár harcosokat és keleti birodalmakat is ve-

zethetünk, de a készítők nagyon gyorsan nyilvánvalóvá tették, hogy a hunok az igazi sztárjai ennek a kornak. Jómagam is ezt a frakciót választottam, az igazat megvallva nem igazán volt kedvem a haldokló nyugati civilizáció oldalán küszködni az életben maradásért.

A hun hadjárat viszont kellőképpen izgalmas: három, viszonylag erős hordával indulunk, nem kell a semmiből felépítenünk birodalmunkat. A felhőtlen kezdet után persze gyorsan eldurvulnak a dolgok; nagyon hamar rájöttem arra, hogy a sok lúd disznót győz közmondás igaz lehetett az ókorban is.

AKI NINCS VELÜNK, AZ ELLENÜNK VAN

Hiába a diplomácia és a keleti nyitás, egy idő után automatikusan megjelennek a lelemetlenül erős hadseregek, amelyeknek eltökélt szándéka, hogy harcosaink fejét karóra tüzzék, és a hátsókból csabai lókolbászt csináljanak. Ehhez persze nekünk is lesz néhány keresetlen szavunk, de kicsit más stratégiát kell választanunk, mint amit az eddigi *Total War* játékokban megszokhattunk.

A hunok (és a többi nomád nemzet) egyik legnagyobb erőssége a mozgékony volt. A vándor életmódnak köszönhetően a hadsereg egyben a város szerepét is betöltötte; mindössze annyit kell tennünk, hogy tartalékolunk némi mozgáspontot annak érdekében, hogy harcosaink még a kör vége

előtt fel tudják húzni a jurtákat. Az épületek ezután kezdenek el termelni (élelmet és aranyat), és mindaddig zavartalanul működnek, amíg seregünk újra mozgásba nem lendül. Abban az esetben viszont, ha óvatlanok vagyunk, és nem tartalékolunk mozgáspontot, gyorsan arra kell majd ébrednünk egy hideg reggelen, hogy üres a kincstár, és embereink faképnél hagytak.

A hunok számára a pénzszerzés további módja a gazdag nyugati városok kirablása – ez egy „szép” régi hagyomány, rokonaink, majd később azok leszármazottai is elég gyakran fognak élni ezzel a megoldással... A városok elfoglalása után dönthetünk azok sorsáról; amennyiben kegyes hangulatban ébredtünk, egyszerűen kifosztjuk a lakókat (ez jóval több pénzt eredményez), viszont ha bal lábbal keltünk, akár az egész provinciát is felgyújthatjuk. Ilyenkor a teljes város megsemmisül, ráadásul három körön keresztül éhínség pusztít a vidéken. Egy jól szervezett hordát viszont nem érint az ilyesmi túlságosan érzékenyen, az igazán ínséges időkben ők már egy másik gazdag város kifosztásán szorgoskodnak. A föld felperzselése elég jó megoldásnak bizonyult – bár kegyetlennek hangzik elsőre, ez az egyetlen módja annak, hogy ne jelenjen meg a hátunkban hirtelen valami frissen verbuvált ellenséges haderő. Ráadásul a felégetett városok jótékony hatással vannak a hordánkban található párok gyereknevelési kedvére, a nagyobb horda idővel osztódni fog, és onnantól kezdve már két-



A hunok nemcsak a lovasharcban jeleskedtek, a városokat is hatékonyan vették be ostromgépeikkel



A puszták népe gyalogosan is derekasan kivette a részét az ókor bedöntéséből



A tüzés nyilak nem okoznak ugyan túl nagy sebzést a páncélozott egységeken, de moráljukat csúnyán rombolja

szeres erővel ostromolhatjuk a gazdag nyugati városokat.

NYILAINK ELSŐTÉTIK AZ EGET

A *Total War* sorozat egyik leglátványosabb eleme vitathatatlanul a valós idejű harcrendszere. A *Total War: Attila* sem kell, hogy szégyenkezzen, hatalmas harcokat fogunk látni. A hunok harcmódorából fakadóan főként lovasokkal harcolunk, bár adott a lehetőség arra, hogy gyalogosokat is bevessünk, de ez rendszeresen felborítja az évezredek történelmet.

Seregeim gerincét főként a lovas íjászok adták, akik távolról zaklatták az ellenséget a küzdelem kezdetén. A hagyományos nyílvesszők mellett használhatunk páncéltörő nyilakat, melyek a nehéz gyalogosok ellen hatékonyak, illetve feltölthetjük tegezeinket úgynevezett fűtyülő nyilakkal is, amelyek ugyan alig sebeznek valamit, ám hangjuk hallatán zöldfülű ellenfeleink a gatyájukba csinálnak a félelemtől. Ez a taktika tökéletesen működik addig, amíg van kilőhető nyílvesszőnk, aztán viszont, ha tetszik, ha nem, közel kell mennünk.

Na, itt jön a gond, hiszen közelharcban, egy az egy ellen, még egy pikás egység is képes megfutamiítani a rettegett hunokat. Ilyenkor csak egyetlen megoldás jöhet szóba: valahogy rá kell venni az ellenfél tábornokát, hogy szakadjon el a főerőktől, és akkor egy hirtelen lovasrohammal meg kell semmisítenünk testőrségét. Ekkor a vezér nélkül ma-

radt ellenség könnyű prédává álik, gyorsan eltakarodik a harcmezőről.

CSALÁDBAN MARAD

Az *Attila* teljesen újragondolta a család fogalmát a játékban; amolyan stratégiai minijáték lett a különféle ágakon házasodott rokonainkból. Mi fejleszthetjük azokat, akiket mi házasítunk ki, csak a mi jóindulatunkon múlik, milyen magasra jutnak a hun politikai hierarchiában. Elsőre érdekes dolognak tűnik ez, de az igazat megvallva, egy idő után elvesztettem a fonalat, és inkább arra koncentráltam, hogy a harcmezőn győzedelmeskedjek. (Ez a fajta mikromenedzsment amúgy jellemző a játék egészére; nagyon sokat kell pepecselnünk olyan dolgokkal, amelyeknek alig van gyakorlati hasznuk. Hiszen a lényeg, hogy megnyerjünk minden csatát, aligha érdekel bárkit is, hogy harmad-unokatestvére lojalitása visszaesett egy rosszul sikerült házasság miatt.) A család tagjai idővel különféle képességekre tesznek szert, ezek azonban nem mindig pozitívak. Nem bírtam mosolygás nélkül megállni, amikor a szerencsétlen nagy kán öregkorára megkapta a „petyhüdt” képességet, ami erősen csökkentette befolyását feleségére, illetve jelentősen rontotta az esélyét annak, hogy fiúgyermeket nemzzen az életéből hátralévő kis időben.

A *Total War: Attila* teljesen korrekt kiegészítő; nem váltja meg a világot, de a hunoknak

HARDVER ÉS TELJESÍTMÉNY

Tesztkonfiguráció:

Intel i74770K CPU; GeForce GTX 980 GPU; 16 GB Kingston HyperX Savage RAM; 240 GB Kingston HyperX Fury SSD; Gigabyte G1 Sniper G1 alaplap; Windows 7 (64 bit)

Grafikai beállítások

Anti-aliasing: MLLAA, 4x Texture Quality, units, grass, trees: Max quality Benchmark: 43

Alapvetően teljesen rendben futott a játék a tesztkonfigon, bár azért bizonyos esetekben észrevehetően visszaesett az fps; ez azonban már az alapjátékban is előjött. Sokat javult a töltési idő, ami viszont egyértelműen az SSD használatának volt köszönhető.

köszönhetően még azok is élvezni fogják, akik már rongyosra játszották legendás fokozaton a *Rome II*-t. A megjelenést követően gyorsan kijötték a fizetős DLC-k, azokban a vikingekkel és a germán törzsek szakállas barbárjaival kell megfelelnünk a mini jégkorszak által támasztott új kihívásoknak. Az *Attila* tökéletesen alkalmas arra, hogy ismét belerakjunk ezer órát a játékba, új játékosokat viszont nem hiszem, hogy ez a játék fog hadvezérség-re csábítani.

Mocsy

HARDVER

Win Vista; Intel Core 2 Duo 3 GHz CPU; 3 GB RAM; 512 MB Nvidia GeForce 8800 GT/AMD Radeon HD 2900 XT/Intel HD 4000; 35 GB HDD

- hun rokonok
- magyaros zene
- hosszú kampány
- lassú MI
- átlag alatti átvezetők

MOCSSY

Büszkék lehetünk a rokonokra.

81

A LÉNYEG, HOGY MEGNYERJÜNK MINDEN CSATÁT, ALIGHA ÉRDEKEL BÁRKIT IS, HOGY HARMAD-UNOKATESTVÉRE LOJALITÁSA VISSZAESETT EGY ROSSZUL SIKERÜLT HÁZASSÁG MIATT

A rómaiak már kivonultak Albionból, a helyükre éhező barbárok özönlöttek

A városrom még mindig kaotikus és nehézkes, egyszerűbb, ha több csapattal egyszerre támadunk, és a gépre bízunk a csata lebonyolítását

Életemet egy rohadt zseblámpáért

LEX MORTIS



INFO

Kiadó **Denis Esie**
 Fejlesztő **Denis Esie**
 Platform **PC**
 Röviden Horrorba ültetett, nyílt világu sétaszimulátor, amiben akkor van igazán sötét, amikor sötét van.
PEGI 18+

MOSTANSÁG ELSZAPORODÓBAN VANNAK A SÉTASZIMULÁTOROK (AHOGY CHAVALIER NEVEZTE), OLYANNYIRA, HOGY AKÁR CSOKI BÁCSI SZAVAI IS ESZÜNKBE JUTHATNÁNAK AZ ÜVEGTIGRISBŐL, MISZERINT: „MINDEN NAPRA JUT BELŐLETEK?” Mondanivalója többi részét most inkább nem idéznénk, bár ennél a játéknál akár még igaz is lehetne. A kevés akcióval és interaktivitással operáló címek közül immár többel is találkozunk, melyek a játékosok egy részét teljesen megigézik, míg mások az első öt perc után nyomnak egy uninstalt, mert nem jön be nekik, hogy nincs lövöldözés, szkriptelt jelenetek vagy éppen tonnányi hullahegy. De ez nem is baj, hiszen a *Dear Esther*, a *The Vanishing of Ethan Carter* vagy akár a nemrég megjelent *The Old City: Leviathan* a művészi vonal felé mozdulnak, nagyfokú szabadságot hagyva a játékos fantáziájának abban, hogy saját gondolatai alapján rakja össze a történeteket, ami sokak gyomrát megfekszi, míg másoknak ez az igazi kiteljesedés. Jelen cikkünk tárgya az előbb említettekhez képest egyébként meglepően interaktívnak tekinthető, de ezt persze tessek a helyén kezelni, hiszen a *Kedves Eszterben* valóban csak baktatni tudtunk, ugyanakkor semmire nem voltunk hatással, még egy sörös dobozt sem

tudtunk odébb rúgni a tengerparton. Ehhez képest most ajtókat fogunk nyitni-csukni, szekrényeket húzunk, sőt, még közlekedési eszközöket is vezethetünk, szóval szinte már sokkot kapunk, annyira jó lesz nekünk (nem).

DE HOVÁ TŰNT MINDENKI?

A *Lex Mortis* története szerint 2017. június 28-án visszatérünk szülőföldünkre, Berdwood szigetére, ami Európa északi részén található, és egy teljesen élhető, kétezer fős település volt akkor, amikor úgy döntöttünk, hogy lelépünk onnan. Most azonban, hogy honvágtyól szenvedő szívünk visszahúz fatornyos kis falunkba, néhány lézengő csirkén kívül teremtett lélek sincs sehol, ami elég fura, hiszen a helyiek nem azok a könnyedén útra kerekedő fajták. Éppen ezért gyorsan küldetéstudatunk támad, hogy kiderítsük, mégis mi a franc történt Berdwood lakóival, legfőképpen a szüleinkkel, akiknek házában számtalan furcsaságot fogunk találni, a véres padlótól a koszos árnyékszékiig. A történetek felderítésében egészen addig nincs is semmi különös, amíg nappal van, hiszen bár tök üres a település, a dolgokat azért lehet látni, nincs mitől félni; ám mindez azonnal megváltozik, amint leszáll az éj. Mert a sötétben igen fura dolgok történnek, és rémisztő szerzetek rohagnak, nem is beszélve arról, hogy ebben a játékban át fogjátok értékelni a sötétség fogalmát, mivel szinte szó szerint csak az orrunkig látunk, de még addig

sem nagyon. Aki derekasan végigbaktatja a világos és a szurokfekete napszakokat, az elvileg két befejezéssel is találkozhat annak megfelelően, hogy mikor éppen hogyan döntött vagy mit csinált, de féltő, hogy ezt nagyon sok játékos egyszerűen nem fogja kivárni, és hamarabb elege lesz mindenből.

AZ ÖREG MOTOROS

A játék az Unreal Engine 3-at használja, ami, valljuk be, kissé öregecske már, ugyanakkor egy olyan világban, ahol sem több tuca karakter, sem robbanások, járművek, nagyobb füst vagy sok-sok mozgó egység nem jellemzi a történeteket, még mindig kellően helyt tud állni. Elég, ha csak a *The Vanishing of Ethan Carter* lélegzetelállító kinézetére gondolunk, bár ott meg a fotogrammetria játszott közre a végleges látvány kialakításában, igencsak a realizmus felé hajtva a dolgot. Most azonban jobban érezzük, hogy ez itt egy videójáték, ettől függetlenül nem köthetünk bele a kinézetbe, hiszen meg fogunk állni nézeledni, ugyanakkor a távolba vesző részletek elmosása biztosan zavarni fogja a játékosok egy részét. Az első benyomás azonban egyértelműen pozitív lesz, hiszen határozottan csapunk bele a lecsóba, mivel szakad az eső, villámlik, dörög az ég, és mindenféle növényzet lengedezik meg hajladozik a szélben, illetve ne feledjük, egy vérbeli indie címről van szó, ami tulajdonképpen két kéz és egyetlen agy munkája (nagyjából).



A sötétben kezdődnek a bajok



Az első benyomások jók



Sehol egy teremtett lélek

Az UE3 motor becsülettel teszi a dolgát



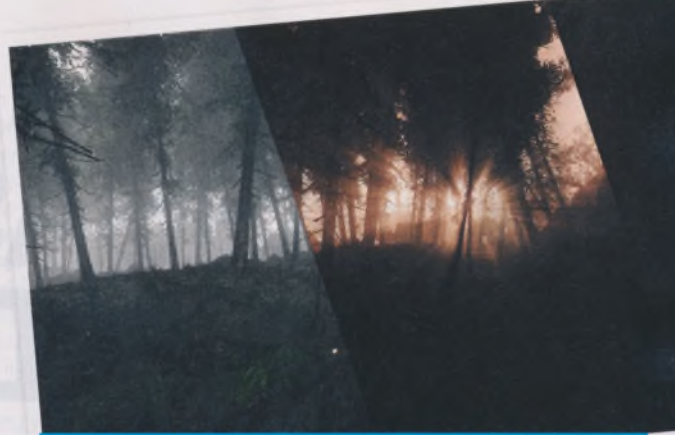
HORRORRA AKADVA?

Eddig egy szót sem ejtettünk arról, hogy a *Lex Mortis* horrorjátékként emlegeti magát, ami ráadásul sandbox térképpel rendelkezik, tehát az első pillanattól kezdve mindenhová eljuthatunk, mindent megnézhetünk, felderíthetünk, és össze-vissza bókálászhatunk a szigeten, ahol a vízparton és a lakott részen kívül akár barlangot is találhatunk. Ahogy minden rendes horrorban, fényes nappal itt sem nagyon történik semmi rémisztő, de a sötétben volt azért egy-két olyan pillanat, amikor nekünk is elhagyta egy-egy őszinte „Anyád!” a szánkat, pedig csak a villanykapcsoló lett zárlatos. A vaskos sötétség már önmagában is para, de amikor jön mellé egy hirtelen átrohanó szörnyalak, és hozzá a vonósok a fülünkbe zendítenek, akkor gondolhatjuk úgy, hogy most tulajdonképpen megijedtünk. Bár a játék helyell-közzel terelget minket a megfélelő irányba, javarészt saját ügyességünknek köszönhetően jutunk előre, és elég egy aprócska figyelmetlenség vagy a nagy botorkálásban kifelejtett ajtó ahhoz, hogy elbizonytalanodjunk. Néha egyébként úgy érezhetjük magunkat, mint az *Alan Wake*-ben, amiben volt néhány nappali helyszín, és szinte nem is akartunk előrébb haladni a sztoriban, mert egyrésztől tetszett a látvány, másrésztől meg akkor megint sötét lesz, és jönnek a csúfságok, hogy kionszák a beülket, ami nem jó nekünk.

IJEDEZÉS HELYETT MÉRGELODÉS

A *Lex Mortis* akár még jól is sikerülhetett volna, de sajnos túl sok olyan tulajdonsága van, amitől a százalékmutató hamar elindul lefelé. Így például első körben az egyik legfőbb rosszasa az, ami sokakat az örületbe kerget majd, ez pedig a rohad sötétség. Amikor valóban semmit nem látunk, szinte csak tapogatjuk a dolgokat, és ez nem azért van, mert így jön meg a hangulat, hanem mert egyszerűen elszűrték; nincs egy átkozott zseblámpánk vagy ennek hiányában fényerősség-állítási lehetőség az opciók között. Ennek következtében néha észre sem vesszük, hogy merre kellene tovább mennünk, és csak ténfergünk vaksin, azt latolgatva, hogy mi a jó fenéért adtunk ki tíz eurót egy ilyen vacakért; de aztán megnyugszunk. Vagyis nem, hiszen most meg az zaklat fel, hogy míg a szabadban remekül tudunk felváltva baktatni és futni, addig a szüleink házában csak vánszorgunk, mint óramutató a legunalmasabb előadáson. Aztán ott van a zene is, ami egyáltalán nem rossz, csak idővel önmagába fordul, és tudjuk, hogy most hiába veretik a zenészek úgy, mintha valami örületes ijedelem következne, nem fog megtörténni. Végezetül pedig említessék meg a járművezetés, ami egy fokkal még mindig jobb, mint a *Watch Dogs*-ban, de azért itt is eléggé elpuskázott, ugyanakkor a játék mentségére legyen szólva, hogy ez messze nem a legfontosabb jellemzője.

RG



LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT

A cikk leadása után érkezett egy javítás, amely elvileg világosabbá változtatja a sötétet, segít átugrani az intrót, és még néhány olyan hibát is megold, mint amilyen a mentés kérdése, de a Steam felhasználóinak visszajelzése szerint ez is csak olyan felemásra sikeredett, mint maga a játék. Ugyanakkor a fejlesztő ígérete szerint ezzel nincs vége a frissítéseknek, amiben erősen reménykedünk magunk is, bár vélhetően az alapvető problémákat ezzel a módszerrel nem lehet megoldani.



A szülői ház legszebb éke

Nagyjából ennyit látni éjszakánként

HARDVER

WinVista/7/8; Intel Core i5-750/AMD Phenom II X4955; 2 GB RAM; Nvidia GTX 560/AMD Radeon R7 250; 4 GB HDD; DirectX 11

- ★ szép környezet
- ★ jók a hangok
- ★ olykor egészen ijesztő
- kibombázott sötét van
- gyötrelmes járművezetés
- idegesítő hibák

RG
Valami elveszett a sötétben.

67

MIKOR A VONÓSOK A FÜLÜNKBÉ ZENDÍTENEK, GONDOLHATJUK ÚGY, HOGY MOST TULAJDONKÉPPEN MEGIJEDTÜNK

Ami késik, nem múlik, sőt!

ASSASSIN'S CREED ROGUE



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Kiev**
Platform **PC, PlayStation 3, Xbox 360**
Röviden Az **Assassin's Creed** sorozat tavaly, korábbi generációs konzolokra megjelent fejezete, amely a **Black Flag** után, de az **Assassin's Creed III** eseményei előtt játszódik, főleg az amerikai kontinensen.
PEGI 18+

MIVEL AZ ASSASSIN'S CREED ROGUE MÁR TAVALY MEGJELENT, CSAK NAGY VONALAKBAN VÁZOLNÁM AZ ALAPFELÁLLÁST, ÉS INKÁBB A JÁTÉK FOGADTATÁSÁRÓL EJTENÉK PÁR SZÓT, ILLETVE – MOCSYVAL KARÖLTVE, AKINEK AZ EXTRA EFTEKTRŐL SZÓLÓ KERETES ÍRÁSÁT IS ITT OLVASHATJÁTOK – INKÁBB A PC-S VERZIÓ SAJÁTOSÁGAIÁRA TÉRNEK KI. A modern szálban az Abstergo épületében kezdődik a történet, egy évvel a *Black Flag* eseményei után, és ha végigjártuk azt a kalandot is, tudhatjuk, hogy okozunk némi kavarást a rendszerükben legutóbb. De persze az élet nem állhat meg, új alkalmazottat vettek fel (minket), hogy további értékes templomos/asszaszin emlékeket tudjanak feltérképezni.

Az epizód főszereplője egy Shay Patrick Cormac nevű asszaszin, aki az észak-amerikai térségben tevékenykedik a történet elején, a francia-indián háború alatt (1754–1763). A sorozat keményvonalasabb rajongóinak kész orgia az epizód, mivel a harmadik-negyedik rész mellett az új generációs *Unity*hez is ezer szállal kapcsolódik, felvonultatva többek között Haytham mestert, Achillest, és még sorolhatnám. Aki a játékmenet bővebb elemzésére kíváncsi, annak ajánlom Chavalier nagy-

szerű cikkét a novemberi GameStarban; sok minden nem változott: ismét hajózhattunk, ládákat és Artifactokat keresgélhettünk, egyértelműen a *Black Flag* nyomdokain.

Ebben az epizódban inkább az az érdekes (és itt rátérnék az azóta már ismert fogadatra is), hogy ez a történet a korábbiakhoz képest rávilágít arra, hogy asszaszin barátaink cselekedetei sem mindig annyira emberbarát dolgok, mint ahogy azt sok részen át hittük. Persze eddig is gyakran érezték a templomosok – különösen a sorozat ikonikussá vált jeleneteiben, amikor ellenfeleink halála előtti pillanatokban még folytatunk némi eszmecsere –, hogy ők aztán csak jót akartak, és mi gondoltuk rosszul; de ennyire konkrétan ritkán ábrázolták, hogy egy templomos is járhat a jó úton, illetve egy asszaszin a rosszon. Épp ezért állhatott elő az a furcsa helyzet is, hogy bár a régi generációs motorral megáldott *Rogue* kicsit talán eredetileg a „szegény ember” *Assassin's Creed*éneke indult a hiperszuper gyönyörű *Unity* mellett, mégis sok régi rajongónak ez tetszett jobban. Azt is tudjuk már, hogy ettől függetlenül egyik tavalyi epizód sem lett a sorozat legjobbja, a *Unity* bugproblémái sokáig fennálltak, a *Rogue* pedig már kissé elavultnak tűnt a jó öreg 360-on vagy PS3-on. De a szerencsekerék óta tudjuk, „hol szeret a cápa” (keresetek rá a YouTube-on – a szerk.), úgyhogy nézzük

meg, a PC-s verzió dob-e pár százalékot Chava barátunk ítéletén (72 pont).

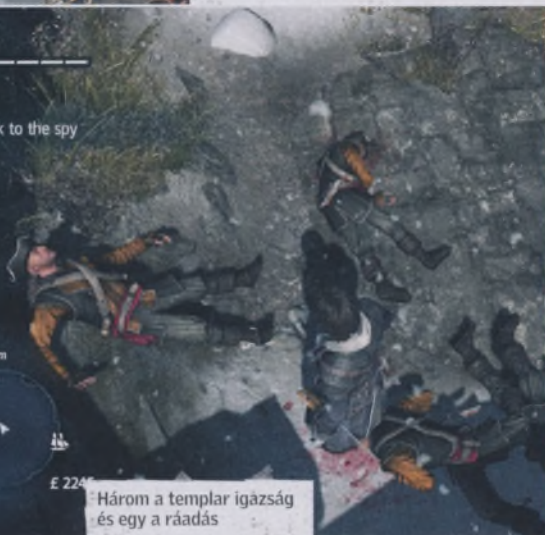
TÜÉLES VILÁG

A „rég”i grafikus motor tökéletesen hozza a kalózos rész színvonalát: napsugarak, mozgó köd és az óceán hullámzó vize. A tesztgépre egy GTX780-as kártya dolgozott egy régebbi i7-es és 8 giga RAM mellett. Minden lehetőséget maximumra állítva, full HD-ben egyedül New Yorkban esett 50-re az fps-számláló, minden egyéb helyen stabil 60-on futott a játék (vsyncet természetesen bekapcsolva, teljesen röccenésmentesen). Meg merem kockáztatni, hogy a tengeren még a *Black Flag* sem volt ennyire folyamatos; persze azt nehéz megítélni, itt vagy ott volt-e népeesebb a tenger, de nem hinném, hogy számottevő különbség lenne ilyen szempontból a két játék között.

Természetesen a *Unity* alatt dolgozó új motor technikai értelemben sokkal meggyőzőbb dolgokra képes, egyértelműen övé a jövő, de lesz olyan, akinek egy (nem is annyira) csúcs-PC-n jobban tetszik majd a *Rogue* látvány- és színvilága. Hiszen bár Dorian francia kalandjainak helyszínei is monumentálisak, az ottani városok kékes-szürkés stílusával simán felveszi a versenyt a tüéles PC-s *Rogue*, gyönyörű jege tájaival és sarki fényeivel. A karakterek parkourmozgása és a textúrák szempontjából persze messze egyértelmű a *Unity* fölénye.



Nyugalom, ez nem egy újabb Unity-bug

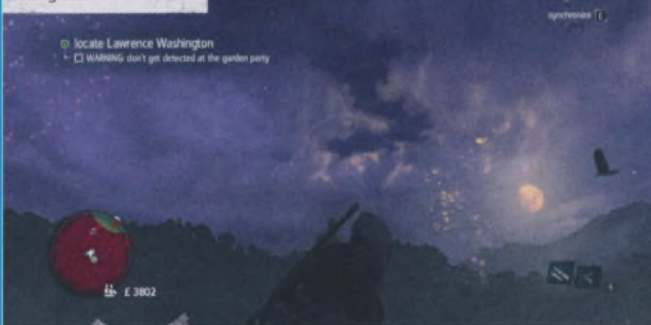


Három a templar igazság és egy a ráadás

MOCSY MÁ S VÉLEMÉNYE

Az eddigi AC-k közül nekem leginkább a *Black Flag* jött be, a hajós résszel teljesen levettek a lábamról. Épp ezért kedvelem a *Rogue*-t is, amit magamban csak *Black Flag 1.5*-nek hívok. Kicsit zavart az elején, hogy nem fordítottak kellő gondot a PC-s tuningolásra, de aztán gyorsan hozzászoktam a prev-gen grafikához, és egy idő után már fel sem tűnt, hogy nem a legújabb technológiákkal fásasztja a szememet a játék. A rideg északi tájak igazán szépek, imádom a havas partszakaszokat. Amúgy nem sokban különbözik a többi *Assassin's Creed* játéktól, nagy az esélye, hogy hasonlóan a sorozat többi részéhez, ezt is félreteszem néhány nap után.

Hold, tűzijáték, sas. Ez már giccs?



„Shay, a leendő templomos a jövőbe tekint”



FAGYOS SZÉPSÉG

A B-kategóriás Assassin's Creedek közül talán a Rogue kapta a legtöbb szeretetet, bár az is igaz, hogy még a Black Flag régi motorja dübörög alatta. Ez viszont nem jelenti azt, hogy nem hozták ki a maximumot a játékból az ukrán fejlesztők, lássuk, hogy milyen extra effektekkel keltették életre a jéghegyekkel pettyezett óceánokat.



HBAO HIGH AMBIENT OCCLUSION
A HBAO High módszer a realisztikus árnyékok megjelenítéséért felel olyan környezetben, ahol több tárgy vet egymásra árnyékot. Rengeteg megoldás létezik erre, viszont a HBAO High az egyik leghatékonyabb, erős gépen észre sem vesszük, ha bekapcsoljuk ezt a lehetőséget.

TEXTURE QUALITY

Itt egy kicsit lehetett volna ügyesebb a Ubisoft; egymás mellé téve az Xbox 360-as és a PC-s Rogue-változatot mi nem sok különbséget fedeztünk fel. Az viszont nagyon megnyugtató volt, hogy a játék gond nélkül hozta az 50-60 fps-t még akkor is, amikor „viccből” felpakoltuk a felbontást 4K-ra.



ENVIRONMENT QUALITY

Igaz ugyan, hogy a kicsit kopár észak messze nem kínál olyan mennyiségű és minőségű környezeti elemet, mint a Karib-tenger térsége, de ettől függetlenül nyugodtan kijelenthetjük, hogy a Rogue is gyönyörű lett. Maximális beállításon rengeteg apró szikla, fenyőfa és cserje ékesíti a tájat.



REFLECTION QUALITY

A tükröződések megjelenítéséért felelős rész. Az óceánok felszíne meglehetősen unalmas lenne, ha teljesen kikapcsolnánk ezt az opciót, de a nyílt vizekhez hasonlóan a nedves felületek kinézetét is feldobja. Sebességben minimális különbséget veszünk észre, látványban viszont nagyot dobhatunk vele az összképen.



SHADOW

Elsőre nem is gondolnánk, hogy az árnyékok ki- és bekapcsolása mennyit tud dobni a játékon, mi magunk is meglepődöttünk a különbségen. Kipróbáltuk az árnyékok eltüntetését, de egy nagyon kopár Rogue nézett vissza ránk. Ráadásul a sebesség sem csökkent jelentősen, szóval ne kísérletezzünk a játékkal árnyékok nélkül.

ÉLSIMITÁS

Itt is belefutunk abba az apró hibába, hogy csak az alapfokú élsimitás, vagyis az FXAA engedélyezett. Ezt főként a gyengébb konfigurációk kedvéért találták ki, kár, hogy az erősebb vasak birtokosai nem tudnak komolyabb opciókat bekapcsolni (TXAA, MXAA).



Sajnos mostanában az Assassin's Creed játékok kapcsán a bugok rendre előke-
rülnek, de szerencsére ezúttal jó hírekkel szolgálhatok, ugyanis az eredeti konzolos megjelenés óta hasznosan töltötték az időt a programozók. A teszt órái alatt nekem mindössze egy bugot és egy furcsaságot sikerült találnom, amivel azt hiszem, minden kiadó kiegyezne: egy örületes menekülés alkalmával beragadtam a kormánykerékbe, illetve furcsa módon a kisebb hajók káprázatosan gyorsan el-süllyednek, ezért iszonyú nehéz elfoglalni őket. Ez utóbbi a Black Flagben nem volt probléma, de lehet, hogy itt csak én nem voltam elég kifinomult.

TEPLOMOSOK LESZÜNK VAGY SZABADOK?

Itt az idő, válasszatok – mondhatnánk. De válasszuk-e vajon a Rogue-ot? Amennyiben a sorozat rajongói vagyunk, szerintem nyugodtan, és az sem kétséges, hogy a PC-s verzió messze a legtökéletesebb. A korábbi mellékeződhoz, a Liberationshöz mérve ez a játék többet ad hozzá a fősztorihoz, de

az is tény, hogy ez játékmecanikai szempontból még mindig „csak” egy Black Flag 1.5; a történeten kívül semmi újdonságot ne keressetek benne. Ugyanakkor kétségtelenül magasabb pontot érdemel, mint a konzolos verziók.

EndreMar

HARDVER

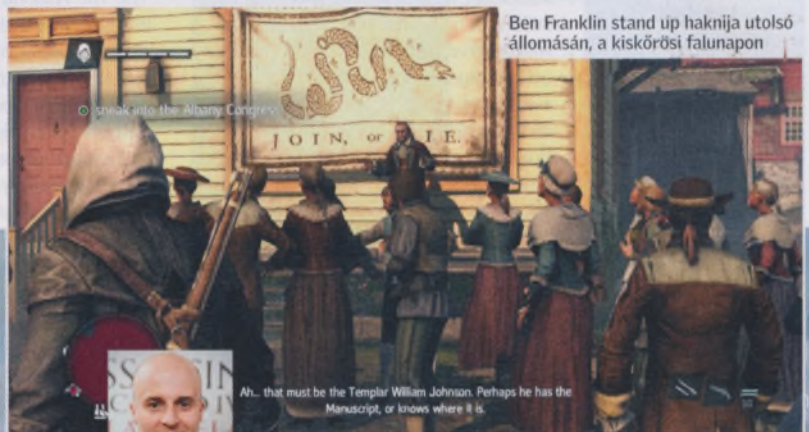
Windows 7/8/8.1; Intel C2Quad Q6600/
AMD Athlon 2 X4620; 2 GB RAM; Nvidia
GeForce GTS450/Radeon HD5670/Intel
HD4600; 11,4 GB HDD

- kevés bug
- tisztes, szép grafika
- templomos sztori
- Black Flag 1.5
- kevesebb nagyváros
- „öngyilkos” hajók

ENDREMAN

Ha templomos akarsz lenni, és jó géped van, nem rossz választás.

79



Ben Franklin stand up haknija utolsó állomásán, a kiskőrösi falunapon



HA TE MONDOD

Karl von der Luhe producer, Ubisoft Sofia
„Ezt a részt divatosan a „szürke árnyalatai”
címmel is kiadhattuk volna, hiszen jobban
bemutatjuk, milyen kicsi is a jó és a rossz
közötti különbség, mint korábban bármikor.”



Na, ennek sem örülhetünk sokáig

Szörnyek keringője

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2



INFO

Kiadó **Capcom**
 Fejlesztő **Capcom**
 Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
 Röviden Epizodikus formában megjelenő múltidézés a Capcom műhelyéből, amely modern technikával próbálja visszahozni a hőskor horrorjátékainak varázsát.
PEGI 18+

MEGNYÍLAND AZ AKCIÓJÁTÉKOK SÖTÉTLŐ EGE, S EGYENEST AZ ÉGBŐL ERESZKEDIK LE A TÚLÉLŐ-HORROR FŐNIX-MADARA.

Bámul majd a sok gyermek, ki alantás mészárszékhez szokott, s örülnek az aggok, kik emlékeznek régi idők nagyságára, és örvendeznek, és lakmároznak bárányt és lajhárt és málét, sós ringlit babbal és orángutánt és zsenge gyökereket és gyöngö szekereket. Ez volt a Capcom jövődölése, legalábbis valami ilyesmi. A *Resident Evil: Revelations* sikere után várható volt, hogy érkezik a folytatás, és a *Remastered HD* fényében a kiadó igyekezett leszögezni, hogy 2015 a régi vonalas rajongók éve lesz. Hiszen nemcsak az első epizód 2002-es „felhádésített” újragondolását, hanem a spin-offként értelmezhető *Revelations* folytatását is nekik szánják, amely egy újabb önálló fejezetet dolgoz fel a teljes történetből, a fő sorozat 5. és 6. epizódjai közé ékelve be magát. És mi hitünk, és örültünk, és vártuk a prófécia beteljesedését. Aztán jött az első epizód, és mint az a hívó, aki az égen a jelet keresve orra esik a földön, úgy hullottunk alá minden várakozással, reménnyel együtt. Ezzel együtt ne keressétek még az értékelést a teszt végén (fogadjunk, mindenki azzal kezdte), mert csak akkor adunk végső százalékot, ha a teljes játékot végigvittük, ez

pedig epizodikus jellege miatt csak március végére várható. Majd áprilisban értékelünk, boncolgatunk, jól megmondunk, addig is leírnék most mindent nektek, ami az első két epizód (összesen négy lesz, plusz a bónusz tartalom, amiről még nem tudunk részleteket) végigjátszása után elmondható a játékról. Nem biztos, hogy nagyon kedves lesznek.

CLAIRE ÉS BARRY

Nincs semmi baj azzal, hogy a Telltale-féle *The Walking Dead* elhozta az epizodikus történetmesélés reneszánszát, nekem már akkor is tetszett ez a vonal, amikor az *Alone in the Dark* vagy éppen az első *Resident Evil: Revelations* kísérletezett vele. Igaz, akkor még a teljes játékot kaptuk meg egyben, csupán fejezetként néztünk egy „Previously on...” felvezetést, hogy az aranyhal memóriájú gamerek is ügyesebben tájékozódjanak. Most viszont a Capcom úgy döntött, hogy valódi epizódokra bontja az élményt, így mindenki játszhatja heti alapon sorozatként vagy akár megvárva a dobozos megjelenést fejest ugorhat a kb. 7-8 órás kampányba és a Raid módba, amely most is lényegesen megnöveli a szavatosságot. A sztori szerint Claire Redfield és Moira Burton (tudta valaki, hogy Barry Burtonnek van egy lánya?) egy, a bioterrorizmus ellen küzdő globális szervezet, a TerraSave partiján vesznek részt, Moira éppen kezdő alkalmazottként igyekszik beilleszkedni a társaságba

a Redfield hősök nyakán lógva, apját pedig mohón tagadva. Vagyis viszonylag gyorsan megsejthető, hogy nincs minden rendben kettejük között. A buli alatt hirtelen elmegy az áram, majd megjelenik egy rakás kommandós, elrabolnak mindenkit, ezek után pedig hirtelen a *Code Veronica* nyitó-jelenetében találjuk magunkat. Illetve hát Claire, aki ismét egy börtöncellában ébred, melynek ajtaja hirtelen kinyílik. Innen indul a kaland, amit nem is szeretnék leléni, de a két lány megjelenik egy titkokkal teli szigeten, új vírus veszélyével nehezítve küzd a túlélésért egy örült nő játékszereiként – tipikus *Resident Evil*. Ehhez jön egy másik történet: Barry Burton aggódó apaként a lányok után ered egy mentőakcióra, és egy Natalia Korda nevű kislánnyal összeakadva kutatja fel a szigetet az előző párost keresve. Az első két részben nem nagyon erőltették túl a történetvezetést, a másfél-kétórás részek első felében a csajok, a második felében Barry és a végtelenül cuki leányka kalandjait vihetjük végig, nagyjából ugyanazon a pályán, apróbb eltérésekkel. A sztori a második rész végére kezd el izgalmassá válni, addig főleg lineáris mázskálás, elszórt bossharcok, lőszer- és XP-keresgélés, valamint közepesen borzalmas párbeszédetek tengerében fuldoklik a játékos. Ám sajnos nem a történet laposságá az, ami a legnagyobb gondot okozza, hiszen a *Resident Evil* sorozatban eddig sem ez volt a hangulat motorja, lássuk be. De akkor mi is a bajom?



Hősünket fűrőpróbaszerűen ellenőrzik



A játék nyomokban zombit is tartalmaz



COOPOGTATUNK A MENNYEK AJTÁJÁN

Míg az első *Revelations* igyekezett olyan játékelemekkel operálni, amelyekkel egy régi és egy új rajongó is megfogható (vagyis modern TPS játékmotívum és irányítás, klasszikus fejtörőkkel és némi feszült hangulatú bolyongással, okosan kitalált váltásokkal), addig a folytatás érthetetlen módon elengedte ezt a vonalat. Hiába mondta a Capcom, hogy ez a széria a régi rajongóké, sikerült egy teljesen átlagos, összelopkodott, erőltetett szerepjáték-elemekkel telepumpált produktumot előállítani, ami pontosan azokon a pontokon vérzik el, ahol egyáltalán nem kellene neki. Először is: a hangulat nem üt. A *Silent Hill* színeit és hangulatvilágát idéző terek, a bugyután vonagló ellenfelek (ezen a téren a *Revelations* első része rosszabb volt, itt legalább vannak zombiszerű lények), a kötelező jellegű menekülő vagy éppen szembeszállós bosszarcok nekem egyáltalán nem jöttek be, de ez szubjektív dolog, önmagában nem nevezhető hibának a változtatás. Ahogy az sem, hogy a fegyverek mellett már aktív és passzív képességeket is tápolhatunk karakterünkön, ennek feldolgozása izlés dolga. Az már viszont komolyabb gond, hogy alapvetően ránk van erőltetve a coop élmény. A játék a *Revelations* párokban császáló játékmotívumát viszi tovább, vagyis tökéletesen adott a coop lehetősége (olvassátok el a keretes anyagot a PC-s megjelenésről); elképesztően nagyot bakizott a Capcom, de most már

elvileg megoldják, tehát mindenki mehet párban, zárjuk is le), de olyan, mintha a játék nem is érne semmit enélkül. Egyébként egyedül sem olyan rossz a rendszer elmélete, úgyesen oldották meg, hogy szabadon válthatunk a karakterek között, akiknek speciális képességei segítik is egymást.

Az már viszont nagyobb gond, hogy a tank (Claire, Barry) és a support (Moira, Natalia) rendszer kicsit nehézkessé válik a gyakorlatban, mivel csak utóbbi rendelkezik azzal a képességgel, hogy észreveszi a felvehető tárgyakat. Az ellenfelek lelövése után minden helyiségben karaktert váltani, átnézni az összes zugot, azonosítani a csillogó cuccokat fáradsztóbb, mint az előző rész szkennelés funkciója (én azt sem szerettem túlzottan). Megtöri a lendületet, és idővel már inkább egy karakterrel nyomulunk előre, csak akkor váltva partnerünkre, amikor a helyzet feltétlenül megköveteli. Ha van haver, barátnő, nagymama, akivel közösen elhetjük át a kalandokat, akkor egy fokkal jobb a helyzet, de kell az embererő, mert ha az MI-re bízunk magunkat, akkor lesznek gondok.

TE ÉS ÉN, AZ NEM MI

Tehát alapvetően Claire és Moira, valamint Barry és Natalia vannak egymásra utalva, de sajnos az MI által irányított karakter nem túl segítőkész. Azon külön sikerült kiakadnom, hogy pontokkal megvásárolható képesség a partner egyedi harci kedve, vagyis egy darabig társaink nem tüzelnek, csak né-



FIZESS, ZOMBI?

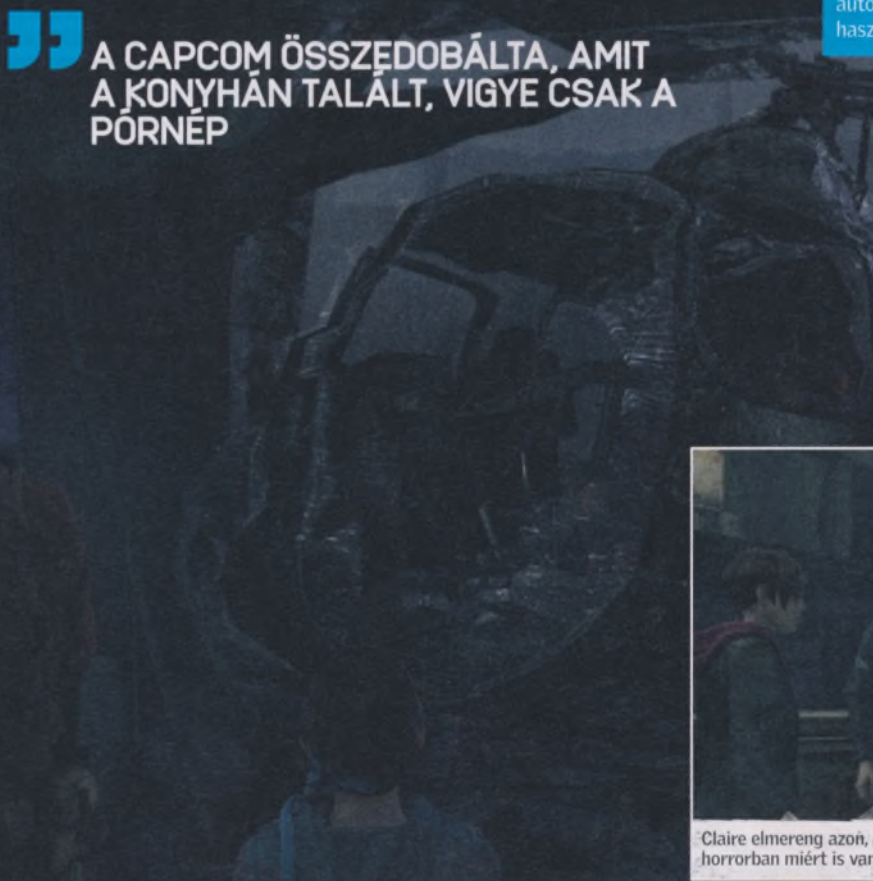
Az első epizód megjelenése előtt olyan rémhírek terjedtek, hogy mikrotranzakciós lesz a játék, viszont a Capcom lehütötte a kedélyeket, és beavatott minket a részletekbe. A legfontosabb, hogy csak a Raid módban van mikrotranzakció, a kampányban nincs. Ha egy raid során karakterünk elhalálozik, akkor életkristályokkal éleszhetjük fel: a kék és a piros kristályokat kétféleképpen szerezhetjük meg, és ebből csak az egyik fizetős, ráadásul az se kötelező. A kék éltető nedűt a napi küldetések teljesítésével tudjuk megszerezni, a pirosakat viszont valódi pénzért vásárolhatjuk meg. A Capcom hangsúlyozta, hogy abban az esetben, ha mindkettő kristályból van raktáron, a rendszer automatikusan a kékét használja a halál után.

ha esnek-kelnek, botorkálnak, kiabálnak, élő csaliként szerencsétlenkednek. Nagyobb gond, hogy gyakran éppen ők azok, akik utunkat állják, mikor éppen elfutnánk; túlélésre teljesen alkalmatlanok, viszont akkor gyógyítanak, amikor éppen szükségét érzik (ez már a *Resident Evil 5* óta ismerős modell). Még rosszabb a helyzet, amikor nem éppen összhangban üzemelő párosaink mellé további túlélő csatlakozik, és többen ténfergünk a szigeten. A második részben ilyen is van, pár TerraSave-es arccal futunk össze, akikkel kicsit muszáj lesz közösen fáradozni kilátástalan helyzetünk javításán. Lássuk be, nehéz úgy a túlélésért küzdeni, hogy a gép által irányított karakterek ostobák, de szükség van rájuk, hogy bejussunk egy adott helyre. Pedro például egy hatalmas ütvefúróval rohangál, képes falakat áttörni, de egy idióta; háromszor is elvesztettem, miközben terelgettem a cél felé, vírusos népséggel a nyomomban. Ez nyilván frusztráló.

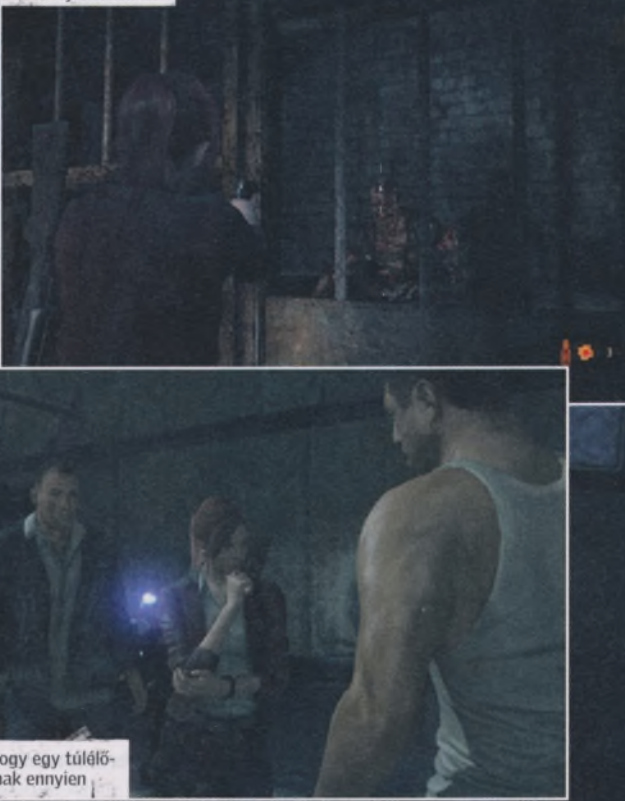
NEM CSAK BUTA, CSÚNYA IS

Érthetetlen számomra, hogy a Capcom miért egy régebbi (MT Framework) motorral tákolta össze a játékot, még a *Revelations* első része is szebb volt a jelenlegi látványánál. Külön ciki ez annak fényében, mit összekántáltak korábban arról, hogy ez lesz

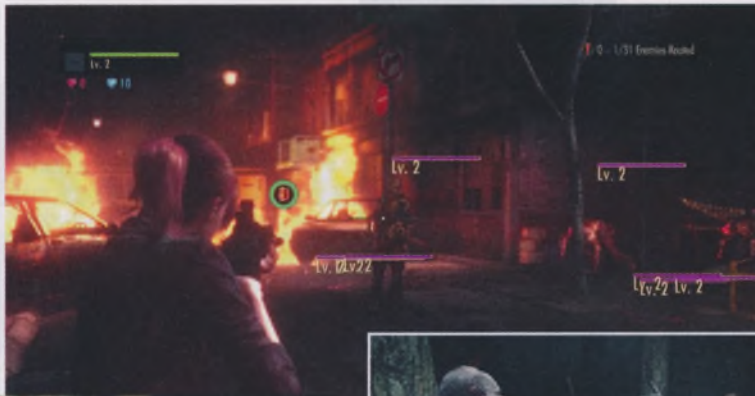
A CAPCOM ÖSSZEDOBÁLTA, AMIT A KONYHÁN TALÁLT, VIGYE CSAK A PÓRNÉP



Csak fejre érdemes!



Claire elmereng azon, hogy egy túlélő-horrorban miért is vannak ennyien!



A Raid mód egyre veszélyesebb ellenfelekkel izzaszt meg bennünket.

'Bocsi, ez itt nem a Silent Hill?'



Bizonyos ellenfelekkel nem jó szentől szemben harcolni

HA TE MONDOD

Michiteru Okabe producer, Capcom: „Az Irányítás, a növények használata mellett ott van a Resident Evil esszenciája. Hogy ez egy túlélő-horror, tudjátok? És ez az esszencia fejlődött az idők során.”

A PC-SEK IS JÁTSZHATNAK KÖZÖSEN?

Kicsit béta jellege van a dolognak, de a Capcom a PC-seknek helyi coop nélkül jelentette meg a játékot annak ellenére, hogy az előzetes termékleírásban (Steamen) szerepelt az offline többjátékos mód is. Volt is nagy felháborodás, a közönség egy rajongói moddal igyekezett magát megnyugtanni, de nyilván senki nem békélt meg a gondolatlaltal. A Capcom magyarázata az volt, hogy félreértés történt, eredetileg a PC-s verzióba nem tervezték; mostanra már az a hivatalos álláspont, hogy még nem akarták bemutatni. Jelenleg béta-verzióban elérhetővé tették a kampányban és Raid módban egyaránt elérhető többjátékos opciót, de csak azoknak, akik a Steamen jelentkeznek kipróbálni azt. Talán a március végi teljes megjelenésre rendeződik ez a helyzet, de kétségtelenül kínos bakiról van szó, ami csak rátesz egy lapáttal arra az érzésre, hogy a Capcom egyáltalán nem vette komolyan a Revelations 2 fejlesztését.

a valóban új generációs *Resident Evil* élmény. Ehhez képest a textúrák borzalmasak, a látvány elnogyolt, a kép néha szaggat, akadozik (ez elenyésző, de észrevehető PlayStation 4-en), a karakterek mozgása rettenetes, nincs fizika, a ránk támadó szörnyek szinte súlytalanul lépdelnek, a tereptárgyakba beakadunk, az *Operation Raccoon City* hibáit és bugjait is sikerült részben alulmúlni, ami a legnagyobb csalódás számomra az egészben. A PC-s coop kezdeti kimaradása, a botrányos technikai kivitelezés is csak azt a gondolatot erősíti, hogy a Capcom összeszedobálta, amit a konyhán talált, vigye csak a pórnép; van benne sok sötét, meg félelmetes hang, majd ettől túlélő-horror lesz. És hát kellemetlen ezt így leírni, de nem. Nyoma sincs a régi hangulatnak; ami korábban még benne volt a *Revelations*ben, azt is kikerítették, helyette ilyen butácska-csúnyácska akció-kaland a jussunk. A hangok és a zenék hozzá a minimumot, semmi kiemelkedőt nem tudnék mondani, a szinkronszínészek sem kaphattak sztárgázsit, mert megmaradt mindenki a brazil szappanoperák érzelmábrázolásának szintjén. A karakterek gyorsgombbal előhívható inventoryja, a fegyverek fejlesztése sem túl nagy meglepetés, alapvetően minden arra van kihegyezve, hogy a Raid mód ütős legyen. Hogy végre legalább valami kellemes témát is találjunk.

BALSORS, AKIT RAIDEN TÉP

A Mercenaires játékmód óta van hagyománya az egyedül vagy online (itt majd csak akkor, ha az összes epizód megjelent) játszható túlélős minijátéknak, ahol időre vagy apróbb célokat elérve kell túlélünk a hullámokban érkező ellenfelek támadását. Gyors, pörgős, szórakoztató, köze nincs az eredeti *Resident Evil* élményhez, de ezen a legtöbb sóhajtozó nosztalgizáznak túl kell lépnie egyszer. Már csak azért is, mert mókás dologról van szó, ez menti meg az egyébként egyre gyászosabb egyjátékos (jobb esetben kétjátékos) módot minden részben. Sok pálya, változatos (és napi) küldetések; nemcsak időre rohangálunk, hanem apró feladataink is vannak, a pontokért fegyvert, fejlesztést, kosztümot, karaktert kapunk, az egész hacacaré pedig a filmből ismert Vörös királynő-féle harci szimulátor körítésbe van csomagolva. Külön öröm, hogy nemcsak a kampány pályái köszönnek vissza, a *Resident Evil 4* és *6*, valamint az előző *Revelations* vizuális világa is cirógatja a lelket. Sokkal változatosabb, többféle kihívással rendelkezik, látsszik, hogy erre a részre komolyabban odafigyeltek a készítőik. Ha még valami normális látványt is sikerült volna mellécsapni, egész meggyőző lenne, de így is nagyon sokáig el lehet vele szórakozni; bár könnyebb szinteken szinte semmi kihívás nincs benne, az-

tán hirtelen nagyon kemény ellenfelek és túl gyorsan kifogyó töltények nehezítik meg az életünket. Összességében tehát a Raid mód az, amely megmenti a játékot a teljes bukástól, ez lesz az a coop móka, amivel hosszú ideig elszórakozhat majd régi és új rajongó. Kár, hogy e mellé ekkora parasztvakítást csomagoltak nekünk. Ahogy korábban is írtam, a végső ítélettel azért megvárjuk még a teljes verziót, de viszonylag ritka, hogy ilyen rossz rajt után valaki versenyt nyerjen. Az első pár botladozó lépés és orra bukás után vérez orral magyarázhatja csak, hogy egyébként milyen jól tud futni.

HP

HARDVER

Win 7; Intel Core 2 Duo E6700/AMD Athlon X2 2,8 GHz; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8800 GTS/AMD Radeon HD 3850; 23 GB HDD

- Barry újra dörög
- a Raid mód élvezetes
- együtt jó játszani
- csak együtt jó játszani
- pocskék látvány és akadozás
- ostoba MI

HP

Nem ezt ígérte a Capcom.

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK



Négy nő mesterlövészrel bővült a választék (képünkön ketten láthatók közülük)



Egy texasi cserediák kalandjai Berlinben

RG PC-N PRÓBÁLTA

Nekünk, PC-seknek nem újdonság az egyszer már meghalt nácsireg újra támadása, így a trilógiává bővült egységből csakis a legfrissebb alkotás az, amely leginkább lázba hozhat. Ebbe viszont pakoltak a srácok néhány újdonságot, így az élőhalott bakákat a frissiben kifejlesztett csonkolási rendszerrel immár régi ismerősöként apríthatjuk egy vagy több darabra. Nagyjából egyébként pontosan annyi pluszt kapunk, amivel el lehet adni a folytatást, de tudjátok mit? Így is jól fogyasztható a termék.



A pisztoly is megfeszí, amikor nem érhetnek hozzánk a zombik

Bumm a fejbe

ZOMBIE ARMY TRILOGY

PING! EZT HALLOD, AMIKOR AZ UTOLSÓ TÖLTÉNYEDET IS KILÖTÉD, ÉS A LÖVEDÉK AHELYETT, HOGY GONDOS CÉLZÁST KÖVETŐEN A HOMLOKCSONTON BEHATOLVA A MÁSODPERC TÖRTRÉSZEVEL KÉSŐBB A FALCSONTOT ÁTSZAKÍTVÁ NÉMI HALOTT AGYVELŐ KÍSÉRETÉBEN TÁVOZOTT VOLNA, ártalmatlanul lepatant a csoszsanó léptekkel közeledő, néhai Wehrmacht-katona fényesre suvickolt sisakjáról. Nem sokkal később pedig töltheted is vissza a legutóbbi mentett állást, mert a nemzetszocialista horda nem nyugszik, és a Führer is folyton kiszóvik a temetőből galibát keverni.

ER IST WIEDER DA

Manapság, amikor a csillagot is lehazudják a gyanútlan vásárlónak a kiadók marketingesei, felüldülést jelent egy olyan alkotással találkozni, amelyik nem próbál meg többnek látszani annál, ami. A *Sniper Elite* nyomdokában lépkedő *Nazi Zombie Army 2013* folyamán megjelent első két epizódjában nem egyéb volt a feladatunk, mint egy alibi történet keretében halomra löni zombik százait. Mit százait? Ezreit! És tényleg csak erről szólt a móka; sorra teljesítettük a lineáris pályaszakaszokat, telepumpáltuk ölommal az utunkba keveredő kriptaszökevényeket, majd haladtunk tovább a következő ellenőrzőpontig. Mindig a legjobb pillanatban futottunk bele egy safehouse-ba, amikor már épp fogytán volt a lőszer, és utolsó mentesvárként acélbetétes surranóval rugdostuk a rosszcsontokat. Feltankoltunk skulóbból, gránátból és egyéb robbanószerekből, esetleg lecseréltük a fegyvereinket,



INFO

Kiadó **Rebellion Developments**
Fejlesztő **Rebellion Oxford**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A *Sniper Elite* széria élőhalottakkal fertőzött mellékága kibővített és javított gyűjteményes kiadásban, most először konzolon is. **PEGI 18+**

aztán folytatódott a mészárlás, ami előbb-utóbb unalomba fulladt. Azoknak a szerencsés játékosoknak viszont, akik rá tudtak beszélni pár cimborát a vásárlásra, fergeteges élményben volt részükhöz anélkül, hogy kiszolgáltatták volna magukat idegenek kényekedvények. Márpedig egy összeszokott csapat túlélési esélyei többszörösen felülmúlják az egymással nem kommunikáló, négy különböző irányba tartó, a padlót fogott bajtársat magára hagyó alkalmi ismerősöket.

GENAU ZWISCHEN DIE AUGEN

A *Zombie Army Trilogy* a két régi kampány mellé egy harmadikat is a csomagba préselt, amely minden tekintetben jobb azoknál. A tökéletesen lineáris, sokszor láthatatlan falakkal lezárt pályák helyét nyitottabb, több stratégiai lehetőséget rejtő mapek vették át. Egy ponton például négyen fedeztük egymást rögzített MG42-esekkel, mintegy felkészülésként a vadonatúj hordamódra. Az eddig nem látott díszletek (például Hitler kastélya) mellé változatosságot nyújtó ellenfelek tartoznak, talpig páncélba bújó rohadékok, Börpofaként hadonászó láncfűrész melakok, tűzgyújtó és idező élőhalottak. E kiadás kellemes hozadékaként végre nemcsak fejek loccsannak szét érett dinnye módjára (kár, hogy nem a *Sniper Elite 3* kill címjé használták), hanem karok és lábak is hátramaradnak egy-egy szerencsésebb találatot követően. A veszett fókaként közlekedő, láblatlan náci elég mókás látványt nyújt a maga morbid módján. Ezzel együtt a régi kampányokra is kiterjedő grafikai tupír kevés az üdvösséghez, nem kényeztetni úgy a szemet, ahogy azt 2015-ben elvárnánk. A horrorfilmes hangulat és az opcionális filmhí-

radós filter valamennyire menti a helyzetet, de arra nem szolgál elfogadható magyarázattal, hogy mégis miért nem sikerült sem az Xbox One-ból, sem a PlayStation 4-ből stabil 30 fps-t kisajtolni. Ezen a generáción még nem tapasztaltam a játékban látott screen tearinghez fogható. Igazán kár ezért, mert a kb. 12-15 órára rúgó kampány társaságban roppant élvezetes, a hordamódhoz külön pályákat készítettek ahelyett, hogy a meglévőket újrasznosították volna (nagy-nagy piros pont jár ezért), már a kezdéskor elérhető a pályák mindegyike, és a nehézségi szinten túl az egy főre jutó zombik számát is felszólíthatjuk. Ráadásul olyan kreatív megoldásokra is futotta, mint a hosszabb tétlenség után a játékost rémisztő suttogással folytatásra bátorító Dual Shock 4 controller.

Chavalier

HARDVER

Windows Vista (SP2)/7/8/8.1; Intel Pentium D 3 GHz/AMD Athlon 64 X2 4200; 2 GB RAM; ATI Radeon HD 5870; DirectX 11; 15 GB HDD

- tesztreszabható kihívás
- B-filmes atmoszféra
- lehangoló coop
- egyedül hamar megunható
- régi X-Ray Kill Cam
- konzolon ingadozó frame rate

CHAVALIER

Egy kicsivel több odafigyelés, és most nem a patchre várnék.

72

Teszt

» DMC: DEVIL MAY CRY DEFINITIVE EDITION

ÖRDÖGÜNK VAN

Nem is kell már olyan sokat várnunk arra, hogy ismét könnyekre fakaszthassuk az ördögöt. A Capcom ígérete szerint még a nyár folyamán megkapjuk PlayStation 4-re és Xbox One-ra a Devil May Cry 4 Special Editiont, amelyben Nero mellett már Vergilt is irányíthatjuk. Újdonság lesz még a japán hangsáv.



Két világ között ingázunk, még jó, hogy a démonok odaát maradnak



Valakinek ez lesz az utolsó emléképe erről a világról



A fizika törvényeit kicsit szabadon értelmezik ebben az univerzumban

Sírni tudnék

DMC: DEVIL MAY CRY DEFINITIVE EDITION

SOKAK SZERINT A DEVIL MAY CRY SOROZAT MINDEN IDŐK EGYIK LEGJOBB AKCIÓEPO-SZA.

Ezt az állítást sem megerősíteni, sem megcáfolni nincs szándékunkban. Tény, hogy a legutóbbi rész a legtöbb keményvonalas rajongónál kiverte a biztosítékot, az „emós” Dante kicsit sok volt egyeseknek, de aki képes volt felülemelkedni a körítés furcsaságain, az minőségi szórakozást kapott a pénzéért. És ki tudja, a végére talán azt a fiatal csikót is a szívébe zárta, aki még kereste a helyét a világban. Mi PlayStation 3 konzolon teszteltük le két évvel ezelőtt, és bár igazán kedveltük harcrendszerét, de nekünk is nehezünkre esett azonosulni a főszereplővel.

SZOKÁS SZERINT

Dicséretes trend lett mostanában, hogy a régi nagy sikercímeket az új konzolokra is kihozzák némi ráncfelvarrással. Értelmezhető volt a kiadó részéről, hogy a legutolsó részt újították fel, de ettől függetlenül mi szeretnénk a sorozat korábbi részeit (lásd keretes írásunkat) is megnézni nagy felbontásban és 60 képkockával másodpercenként. Ez a felújítás legfontosabb eleme, de a *Definitive Edition* tartalmazza még az összes eddig megjelent DLC-t (*Vergil's Downfall*, *The Bloody Palace*), illetve bekerült két új nehézségi fokozat is, amiket minden pálya előtt ki-, illetve bekapcsolhatunk. A Hardcore módban értelemszerűen erősebbek lesznek az ellenfe-



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Ninja Theory**
Platform **PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Dante, a pisztolyhős mostantól fogva next-gen konzolokon is levadássza a démonokat.
PEGI 16+

lek, míg a Turbo beállításnak köszönhetően mintegy húsz százalékkal felgyorsul a játék. A rajongók kérésére került be a kézi vezérléssel történő célbefogás, ez nagyon hasznos lehet olyan csatákban, amelyekben sok ellenféllel küzdünk egyszerre, és ki szeretnénk jelölni a ránk nézve legveszélyesebb lényt. Ennél több újításra azonban nem nagyon számíthatunk (na jó, feloldhatunk majd néhány új skint); olyannyira változatlanul hagyták a pályákat, hogy ugyanazokkal az ugrálásokkal gyűlt meg a bajom, mint két évvel ezelőtt.

NEM A SZÉPSÉGÉRT SZERETJÜK

Nem kertelek, kimondom: nem ezzel a játékkal fogom ingadozó ismerőseimet meggyőzni arról, hogy itt az ideje áttérni next-gen konzolra, mivel ott annyival jobb a látvány. Nem az, nagyon nem. Mi már két évvel ezelőtt sem ájultunk el a vizuális kivitelezéstől (ezalatt pusztán a dolog technikai oldalát értem, mert esztétikai szempontból rendben volt a játék), most meg egyenesen szívembemelő a látvány, főként akkor, ha a közelmúltban megjelent játékokkal hasonlítjuk össze. Az akciórész viszont még mindig szuper, és a sebesség valami elképesztő, így már kicsit hihetőbb, hogy valaki majd egy percre képes a levegőben kaszabolni a démoni erőket. Az alapjáték és a *Vergil's Downfall* már az első elindítás után játszható, viszont a *The Bloody Palace* módhoz végig kell verekednünk magunkat az alapjátékon. A 101 szintes challenge pályán mindenki megmutat-

hatja, hogy milyen mértékben sikerült el-sajátítania a *DmC* harcrendszerét; a neten láttam nagyon komoly videókat arról, hogyan is kell ezt profi szinten üzni. A *Definitive Edition* ideális választás azoknak a játékosoknak, akik lemaradtak valamilyen oknál fogva 2013 elején az eredeti kiadásról. Mindössze 40 dollárt (kb. 9000 forint) kérnek el érte, ami még barátinak is mondható, főként annak tükrében, hogy tavaly ősszel a saját szememmel láttam: 21 ezer forintot kértek el egy digitális kódért az egyik nagy kiadó online boltjában. A játék nem próbál meg másnak látszani, mint ami, a rebootot felfoghatjuk a nagy előd előtti főhajtásként, de van ez az egész játékot átható gyönyörösség, amiért egy percre sem tudjuk komolyan venni az amúgy meglehetősen tragikus elemekkel teletűzdelt történetet. Szerencsére nem is kell.

Mocsy

- pörgős harcrendszer
- Bloody Palace kihívás
- nem veszi komolyan magát
- gyenge a Vergil's Downfall DLC
- két év után már csinya

MOCSY
Nem lett szebb, igaz, rosszabb sem.

82

FELKÉSZÜL A PC

A megboldogult Dead or Alive Online-t leszámítva a PC-s tábor sokáig csak álmodozhatott arról, hogy ráteszi a kezét a DoA lányaira. Egészen mostanáig, ugyanis a Last Round végre PC-n is megjelenik. Persze késik egy hónapot (március 30-ra tűzték ki a premiért), és az online játékmódokat is csak negyedéven belül teszik elérhetővé, de cserébe testhezálló halloweenjelmezeket kapnak a szereplők. Hurrá!



Így kell szépen veszíteni

Teszt

DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND «



Kasumi a se füle, se farka történet hősnője



Komoly stratégiai mélységet rejt a cukormázás felszín

Mindent a szemnek

DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND

MIKÉNT A MORTAL KOMBATOT BRUTÁLIS KIVÉGZÉSEI, A STREET FIGHTERT

PEDIG RAJZFILMES LÁTVÁNYVILÁGA KÜLÖNBÖZTETI MEG A TÖBBI VEREKEDŐS JÁTEKTŐL, ÚGY A DEAD OR ALIVE HARCOSLÁNYAI NŐIESÉGÉT TÚLHANGSÚLYOZVA KERES-TE KÖZÖNSÉGÉT. Ez a megközelítés any-

nyira szexista, hogy nőnapkor nem is merem játszani vele, inkább zombikat lőttem fejbe. Végül persze megtalálta a saját táborát, ez nem vitás, hiszen 1996 óta közel 9 millió példányt sikerült értékesíteni a sorozatból. Már az első részben is úgy lengedeztek a dupla D-kosaras keblek, hogy a lehető leghamarabb megbabonázzák a pelyhedző állú kamaszfiúkat. Pedig akkoriban egy-egy karakter kevesebb poligonból épült fel, mint manapság Kasumi kislábuja.

MENNYI?

A mostanában nyakra-főre érkező HD-kiadásokhoz hasonlóan a *Dead or Alive 5 Last Round* is a még tűrhető 12-13 ezer forintos kategóriában indul, ezért tupírozott grafikát, valamint 60 fps-t ígér. Utóbbit az esetek túlnyomó többségében tartani is tudja, ám a látványt korántsem nevezhetjük új generációsnak. Való igaz, hogy nagyobb felbontásban csodálhatjuk meg a harcosokat, és olyan apróságokra is odafigyeltek a készítők, hogy a veríték átáztatja a trikót, de közben egyes arénák úgy néznek ki, mintha a kétezres évek közepéről maradtak volna ránk.

Összesen 34 bunyóssal véreztethetünk össze a tatamit, ha a hemoglobin összeegyeztethető lenne azzal a sorozat-



INFO

Kiadó **Koel Tecmo**
Fejlesztő **Team Ninja**
Platform

PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One

Röviden A nagy múltú verekedős játék ötödik felvonásának javított és bővített kiadása új generációs konzolokra.
PEGI 16+

tal, amelyik külön bikinis, strandlabdás mellékszálal maxolta ki néhány éve a túlcserdülő szexualitást. Az ötödik rész korábbi változataival ellentétben egy visszatérő (Raidou) és egy új (Honoka) szereplő is gyarapítja a kínálatot. Őket a széria hagyományaihoz híven egészen extrém szerelésekbe öltöztethetjük. Riasztó mennyiségű szettet, négyyszáznál is több ruhakölteményt oldhatunk fel, ám ezek jelentős hányadát valahogy „elfelejtették” felrakni a lemezre. Sebjaj, reklámaron, 392 forintért megvásárolhatjuk darabját.

NE A NŐT NÉZZEI

Klapka György emblemikus tévéreklámja (Várház krt. 9.) kitörőhatalmú beleégett egy generáció agyába, pedig azon túl, hogy zseniálisan egyszerű és hatékony volt, magvas gondolatokat is hordozott. Az a játékos ugyanis, amelyik sikerrel képes elszakítani tekintetét a vert helyzetben is vonzón pihegő lányok telt idomairól, előbb-utóbb felfedezi, hogy mennyire összetett és milyen stratégiai mélységeket rejt a *DoA* harcrendszere. Külön a fejre, a felsőtestre és az altestre vihetünk be ütéseket és rúgásokat, ezért védekezéskor is figyelembe kell venni a támadás irányát. A teknőként bezárkózó, legmakacsabb gépi ellenfél blokkja is megkerülhet ily módon, de az online párharok során (már amikor hajlandó volt működni a matchmaking) összefutottam olyan tapasztalt játékosokkal is, akit egyszer sem sikerült eltalálnom. Védekezésből ellentámadásba lendülni egy dobással pedig már gyerekjáték, ha az ember elsajátította az irányítás alapjait.

Érdekes végigcsinálni a hosszú és alapos tutorialt, mert lehet, hogy a sztorin simán végigverekedjük magunkat taláalomra nyomogatva a gombokat, de hús-vér riválisokkal szemben esélyünk sem lesz. Addig is gyakoroljunk serényen, csavarjuk fokról fokra feljebb a nehézségi szintet, mígnem az MI már megizzasztani sem képes. És ha már itt tartunk, feltétlenül érdemes legalább egyszer kitenni magunkat az agyzsibasztó történetnek, amelynek ugyan se füle, se farka, de ilyen zseniális Jackie Chan-paródiát nem láthatunk máshol. Nem vagyok teljesen elégedett a *Last Round*dal a már említett hiányosságok miatt. Ráadásul rengeteg panasz érkezett fagyáshoz és a játék összeomlásához vezető, a legrosszabb esetben a mentések törlődésével járó bugokról. Eddig megúsztam, holott magam is Xbox One-on játszom, de a majd egy órára nyúló telepítés alatt hajlamos voltam elfeledkezni a korábbi részekkel töltött felejthetetlen órákról.

Chavalier

- ★ kiváló harcrendszer
- ★ paródiába hajló sztorimód
- ★ szépek a lányok
- minimális fejlődés látvány terén
- nem tartalmazza az összes DLC-t
- bugok

CHAVALIER
Egy-két patch, és nem lesz több okom morgásra, remélem.

75



LEVEL CENTER

Felületén nemcsak saját tartalmunkat oszthatjuk meg, hanem mások művei között is tallózzhatunk, azokat letölthetjük és értékelhetjük. Egyedi szűrésre, kedvencek kezelésére is lehetőségünk van, a jobb pályákat érdemes elmenteni.



Kanyarban is jól jön a nitró



Száraz sikoly

SCREAMRIDE

VALAMIT VAGY NAGYON TUDNAK A FRONTIERES SRÁCOK, VAGY EGYSZERŰEN CSAK FÉLREVEZETTÉK ÖKET.

„Egy *Minecraft*-*Angry Birds* ötvözés nem lehet bukás, főleg kedvező áron” – érvelhettek a marketingesek. „Ha szereted a menedzserjátékokat, akkor ezt is élvezni fogod” – ezt pedig már Chava mondta, mikor rávett a tesztelésére. Pechemre ígént mondtam, hamar kiderült ugyanis, hogy a fejlesztőcsapat a *RollerCoaster Tycoon* harmadik részéből csupán a hullámvasút-tervezést tartotta meg, viszont a gazdasági szimuláció minden elemét kihajította. Az „extrém szórakoztatás” került előtérbe, legalábbis a játék háttértörténete alapján. A közeljövő társadalmában járunk, ahol a stratégiázás unalmas a virtuális valóság szélsőségeivel elkényeztetett embereknek, inkább valami nagyobb adrenalinlöketre vágnak. A *ScreamWorks* dolgozóiként a mi feladatunk lesz extrémnél extrémebb hullámvasutak, játékok építése; minél jobb munkát végzünk, annál ösztönőbb és rémültebb lesz látogatóink sikolya.

TÖRJÖN KI A FRÁSZ

Három egymástól lényegesen eltérő játékmód áll rendelkezésünkre. Az elsőnél a hullámvasút kocsiába pattanva kell a lehető leggyorsabban és legtrükkösebben végighaladnunk a pályán, ami valójában a bal–jobb, a gáz–fék és a turbó gombok megfelelő időben történő lenyomását jelenti. A második szekció a szintisza rom-



INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
 Fejlesztő **Frontier Developments**
 Platform **Xbox One, Xbox 360**
Röviden Három az egyben játék, amelyben nemcsak megtervezhetjük, hanem le is rombolhatjuk álomhullámvasutunkat.
PEGI 12+

bolásé. Kapunk egy kabint, amellyel a lehető legtöbb objektumot el kell pusztítanunk. Aki látott már *Angry Birds* játékot, az sejti, hogy mire számíthat, a fizikát viszont mintha Michael Bay álmodta volna meg: kis koccanás, és már robban egy teljes épület. Ha e kettő nem felel meg, akkor harmadik opcióként hullámvasutat tervezhetünk a rendelkezésünkre álló építőköcskék felhasználásával. Minél félelmetesebb és merészebb egy szakasz, annál több pontot kapunk, és léphetünk tovább. Bár mely játékmódban vagyunk, pályánként maximum öt csillagot gyűjthetünk, illetve extra pontokat a mellékküldetésekkel. Ez hasonló a mobiljátékoknál alkalmazott eljáráshoz: a pályák tökéletes abszolválására ösztönöz minket, a magasabb pontszámmal ráadásul a globális ranglistán is eldicsekedhetünk.

Bár elsőre kecsesgöngyölös hangozhat a három minijáték, hosszú távon igazából egyik sem tudja lekötni a vásárlóját. Az elsőnél bármelyik autóverseny jobb, a második mód leginkább érintőkijelzőkön működhetne jól, az építés során pedig kevés lehetőségből választhatunk. Három pillér, de mindegyik rozoga. Mindemellett sejtjük, hogy mi lehet a cél. Ha a Windows 10 rendszeren és így érintőkijelzős eszközökön is elérhető lesz a játék, netán egyszer egy virtuálisvalóság-szemüveggel összepárosítják, akkor nagy dobás lehet a *ScreamRide*, jelenlegi állapotában viszont még technológiai demóként sem működik, grafikája elmaradott.

VEGYÉTEK, TEGYÉTEK

Egy tényező azonban már most is a felszín felett tarthatja: a közössége. Sandbox üzemmódban ugyanis bárki létrehozhat apró építőköcskékből egy merész pályát, amely után a többi *ScreamRide*-tulajdonos végig-hullámvasutazhat, vagy a földig rombolhatja azt. Habár az első ötszáz felhasználó között próbálhattuk ki a szoftvert, már induláskor számos ötletes tartalommal találkoztunk. Fel van adva a lecke, de igazán jót csak akkor alkothatunk, ha végigjártsszuk az egyszemélyes kampányt, feloldva minden bővítési lehetőséget. Természetesen kreativitásra és rengeteg időre is szükségünk lesz, valamint hinnünk kell, hogy egy-másfél év múlva is aktív közösséget találunk a játék mögött. Mi erre nem sok garanciát látunk.

hmolnarj

- közösségi funkciók
- háromféle játékmód
- kedvező ár
- elavult grafika
- minimális változatosság
- nehézkes kameravezérlés

HMOLNARJ
 Ami mobilokon elég, konzolokra kevés.

54



DIGITAL
STAND

www.digitalstand.hu



KEDVENC LAPJAI DIGITÁLISAN!

- Pár kattintással azonnal olvasható, előfizethető
- Kiadványát több eszközön is elérheti
- Nem kell tárolni, virtuális könyvespolcán bármikor eléri
- Ajándékba is vásárolható

MÉG NÉGY JÖN

A második, The Lost Lords névre hallgató epizódot még négy követi majd, név szerint a The Sword in the Darkness, a Sons of Winter, a Nest of Vipers és a The Ice Dragon. Várhatóan mindegyik megjelentetésére még az idén sort kerít a Telltale Games.



Van olyan élethelyzet, amikor a „krumplikat kefélsz” szókapcsolat is releváns



Minden harc QTE, hozzá lehet szokni



Bizony, az ott Jon Snow (aki nem tud semmit)

Családos csókák

GAME OF THRONES: THE LOST LORDS



OLVASTAD A KÖNYVET? NÉZD A SZOROZATOT?

Ha a Trónok harca szövege kerül, akkor ezek a kérdések rendszerint elhangzanak, és ha hülyét kapsz az egésztől, messzire kerül el ezt a produkciót. És nemcsak azért, mert a Game of Thrones játék nagy eséllyel Trónok harca elemeket tartalmaz, hanem mert az ember nem is ért meg belőle szinte semmit, ha nem ismeri legalább alapfokon a cselekményt (mondjuk a sorozatét; ami nyilván nem meglepő, ha az HBO áll a produkció mögött, a Telltale Gamest megkörmölyekezve). Ezt már leírtam az előző tesztben, és a második epizód után is makacsul tartom magam a megállapításomhoz. Kiegészítve azzal a nem is annyira zárójeles megjegyzéssel, hogy bizony még a rajongóknak is nehezebb lesz a sodrás, mert bizony a hatrészes eposz lendülete most megcsúszott a folyamatosan közelgő tél jegén, és fenékre ült. Sőt, még a jég is megrepedt alatta, ha nagyon költői akarok lenni, de mindjárt megértitek, hogy miről is beszélünk.

VAN MÉG ITT FORRESTER

Ugyebár a Forrester család nem éppen legszebb napjait éli, az első epizód végén pedig történt pár olyan csavar, ami miatt megkavarodott a szereplőállomány. Nyilván a Starkok haverjának lenni nem túl jópofa ötlet, amikor azok a Vörös nász turné utolsó állomásán halnak ki éppen, a Bolton-Whitehill házak pedig mindent megtesznek azért, hogy Ironrath egy igazán pocskék hely legyen, rossz közérzettel. Most főleg Rodrik Forrester (az elsőszülött fiú, aki apja helyét szeretné átvenni súlyosan sérülten) és Asher



INFO

Kiadó **Telltale Games**
 Fejlesztő **Telltale Games**
 Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**
 Röviden **A The Walking Dead csapat epizodikus Trónok harca kalandjának második része, amelyben korábbi döntéseinket nyögjük, és megalapozunk velük a későbbieket.**
PEGI 18+

Forrester (nem túlságosan jó a viszonya a családdal, zsoldosként tengeti hétköznapjait Essosban, most azonban vissza akar térni, hogy segítsen nekik a Whitehill-fenyegetés ellen) kerül középpontba, de azért a trón mellett szolgáló Mira és az Éjjeli Őrség kötelékébe küldött Gared Tuttle sem marad ki a jóból, aki szintén ismert szereplővel smúzol (na vajon ki lehet az?). Nem akarom spoilerezni nagyon a tesztet, de nyilván nehéz a játékról úgy szót ejteni, hogy közben ne beszéljünk semmit a történetről, holott alapvetően a játékelmény lényege maga a történet. Annyit azonban elmondhatok: sajnos veszített lendületéből a játék, az ütős felvezetés, a kemény első epizód után most kicsit több lett az üresjárat, a szerintem felesleges cukrozás és lamentálás, melyek miatt nehezebb volt végigvinni a másfél órát (máskor pedig ezt kevésnek éri az ember, nem is lehetne relatívabb az idő). Ez még persze nem lenne baj, hiszen lehet cél a karakterek mélyebb ábrázolása, a hat részre nyújtott sztori csúcspontjainak elérése azzal, hogy kicsit leültetjük a cselekményt, hogy annál ütősebb legyen a drámai végkifejlet, ami szinte borítékolható. A valódi gondom egy enél sokkal zavaróbb körülmény...

A TECHNIKA ÖRDÖGE

Pont a jelenlegi konzolgeneráción és PC-n nem tudtam kipróbálni a játékot, de tableten és előző generációs konzolon igen (és mivel a Telltale játékeit korábban is ezen eszközökön játszottam, talán nem megalapozatlan a nyűgöm), de sajnos azt kell mondanom, hogy a *The Lost Lords* hemzseg a hibáktól. Először is többször akadozik, belassul, hosszabb töltési idővel szakítja meg a játékményt, és

a QTE-k esetében is előfordult (iPaden), hogy a beakadás miatt meghaltam szépen, mintha csak Stark lett volna a jelem az oviban. Xbox 360-on szintén tapasztaltam ilyen lassulást, sőt, párszor a szinkron is ismétlődött vagy lemaradt. Rákerestem a Telltale fórumain, és bizony nem én voltam az egyedüli, aki ilyen hibákkal küzdött; főleg a mobilos verziót szapulták többen, jött is hamarosan egy patch. Bárhogya is, nem lehet, hogy a gyengébb hardvereken ennyire össze legyen csapva a sorozat, nagyon bírom benne, hogy ez nem egy tendencia. Ami eddig működött (bár nem tökéletesen), az ezután is működhet, és ha valami, akkor pont a Trónok harca megérdemli, hogy továbbra is imádhassák a rajongók. Na, nem veszem el a reményt, kíváncsian várom a harmadik epizódot.

HP

HARDVER

Windows XP SP3; Core 2 Duo 2 GHz CPU; 3 GB RAM; DirectX 9.0c; 3 GB HDD

- továbbra is hangulatos
- jól operálnak a különböző szálaldrak
- trónok harca életérzés
- durva bugok és akadálok bizonyos platformokon
- kevés valódi döntés
- belassuló történet

HP

Azé a vastrón, aki megműveli.

69

FEJLŐDJÖN AZ ÜZLET

A konzolos változatoknál egyelőre nincs szó a modok támogatásáról, illetve DLC-ről, pedig PC-n a Chivalry sikerének egyik titka a rengeteg kiváló, egyúttal teljesen elmebeteg mod. A low gravity modot nem lehet nem szeretni, de megvan a varázsa annak is, amikor a hős lovagok fénykarddal kaszabolják egymást...



Teszt

CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE

Elkötöttétek asszonyainkat, megerőszkoltátok lovainkat, meglakoltok!



Azanyaadra rea meneh hodu utu rea!

Fejeknek kellene hullania

CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE

ANNAK ELLENÉRE, HOGY A FILMEK (VAGY ÉPP JÁTÉKOK) MÁR BELÉNK ÉGETTÉK A KÉPET A CSILLOGÓSBRA SUVICKOLT PÁNCÉLBA BÚJTATOTT, LELKESÍTŐ BESZÉDET DÖRGŐ HADVEZÉREKRŐL, NEMES LELKŰ LOVAGOKRÓL, HŰ EMBEREIK OLDALÁN HARCOLÓ KIRÁLYOKRÓL, A VALÓSÁGBAN NEM SOK PÁTOSZ ÉS HŐSIESSÉG VOLT ABBAN, AMIKOR KÉT KÖZÉPKORI SEREG ŐRJÖNGVE EGYMÁSNAK ROHANT.

Maga a munkafolyamat, illetve a végeredmény sokkal inkább hasonlított egy, a legalapvetőbb EU-s előírásokat és higiéniai szempontokat egyaránt figyelmen kívül hagyó vágóhídnál, ahol félőrült, üvöltöző emberek transzírozák egymást. Fajunk végtelen leleményességének hála, persze már akkor is számtalan gyilkolóeszköz állt ehhez rendelkezésre, volt mivel ütni, szúrni, vágni és szeletelni. Védhető ötletnek tűnik tehát multis játékká kalapálni a fent ábrázolt miliőt: ez lett 2012-ben a *Chivalry: Medieval Warfare*, amely, ahogy címében finom iróniával utalt is a *Call of Duty: Modern Warfare*-re, megpróbált hasonlót véghezvinni, csak épp a középkori lehetőségekhez mérten, és sokkal kevésbé komolyan. Bár az *Age of Chivalry* nevű *Half-Life 2*-modból kinőtt játék először csak PC-re jelent meg, nem várt sikert aratott – mára több mint 2 millió példányban kelt el.



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Torn Banner**
Platform **PC, PlayStation 3, Xbox 360**
Röviden Középkori környezetbe ültetett, multis kaszabolás, csépelés, vagdalkozás – PS3-on és Xbox 360-on, sajnos nem túl jó minőségben.
PEGI 18+

JÓ VITÉZEK HARCA

Ennek több oka is van. Egyrészt a már említett önirónia, amivel a játék kezeli magát, másrészt a meglepően szórakoztató közelharc rendszer, melybe könnyű beletanulni, de az igazán elszántak számára mélyebb stratégiai lehetőségeket is tartogat. Különbféle suhintasokat és háritásokat variálhatunk, az általunk használt fegyvertől, pajzstól vagy épp íjtól függően – és hogy miket is használhatunk, az választott karakterosztályunkon múlik –, de ha túllépünk a klasszikus játékmódokon (FFA, TDM, CTF és társaik), akkor már komplexebb, csapatalapú feladatokat is teljesíthetünk, például lehetőségünk nyílik várat ostromolni ballisztákkal, kaptalattal, vagy épp ostromot visszaverni az ellenfél nyakába zúdított forró olajjal... fun, fun, fun!

DE JAJ!

Míndez szép és jó, csak hogy eddig kizárólag a 2012-ben megjelent PC-s kiadásról esett szó. Most azonban a játék megérkezett Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra is, vagyis az előző generációs konzolokra, az eredmény pedig siralmas. Az még csak hagyján, hogy az előző generációból több van világszerte, de ha a játék Xbox One-ra és PlayStation 4-re jön, talán nem kellett volna ilyen szegyénteljes kompromisszumokat kötni ahhoz, hogy egyáltalán játszható legyen. De jaj! El is felejtettem, hogy ez a rettenet alig játszható. Hiába butí-

tották le, hiába csökkentették a játékosok számát, hiába csúnya, mint egy középkori fogorvos, a játék így is szaggat, élvezhetetlen a lag miatt. Előre szólok, hogy az a csúf szám a cikk végén a konzolos verzióknak szól – aki jól akar, és teheti, inkább a PC-s változattal próbálkozzon, mert az összehasonlíthatatlanul jobb. Ha esetleg az Activision meggondolja magát, és kiadja a játékot Xbox One-ra és PlayStation 4-re, mindenképp megyünk majd vele egy próbakört, de jelen formájában inkább játszanék üvegszilánkokkal egy kivilágítatlan várárookban, mint hogy egyetlen további percet is eltöltsek a *Chivalry* PS3-as változatával.

mazur

HARDVER

Windows XP; Intel Core 2 Duo 2,4 GHz/
AMD Athlon X2 2,7 GHz; 2 GB RAM; ATI
Radeon 3870/Nvidia GeForce 8800 GT
512 MB VRAM; DirectX 9.0c; széles sávú
internetkapcsolat

- egyedi játékelmény
- remek alapjáték (PC-n)
- de ez a változat teljes technikai csőd

MAZUR
Ezt így kár volt.

57

Teszt

» PNEUMA: BREATH OF LIFE



Kalandjaink során feladványokat is meg kell oldanunk, itt például egy festmény darabjait tekintetünk és mozgásunk segítségével elforgatni. Nem volt nehéz



Vajon mi nézünk a szemekre, vagy a szemek néznek ránk?

PNEUMA

Az ókori görög szó összetett jelentéssel bír. Szó szerint lélegzetet jelent, de a vallásfilozófiában a lélek és a szellem szinonimája. Megint csak másra utal az orvostudományban, és másra a klasszikus filozófiában. És hogy miért ez lett a játék címe? A befejezésből kiderül.



Spoiler: ez már az epilógus

És lőn Unreal Engine 4-es világosság

PNEUMA: BREATH OF LIFE

NEM IS OLYAN RÉG, EGÉSZEN PONTOSAN A JANUÁRI SZÁMBAN TESZTELTEM EGY BELSŐ NÉZETES LOGIKAI HUNCUTSÁGOT, A THE TALOS PRINCIPLE-T, AMELY FILOZÓFIAI KÉRDÉSEKET IS FELVETTE A JÁTÉKOSBAN. Most hasonló a helyzet, mivel a *Pneuma* is ugyanezre a koncepcióra épül, a különbség viszont az, hogy nem sikerült olyan jól, mint elődje.

KEZDET

A játék legelején totális sötétségben találjuk magunkat, majd karakterünk életre kel, és mivel a semmiből jött létre, úgy dönt, ő egy isten, aki képes teremteni. Legyen világosság! – mondja ő, és lőn világosság, és lépcsők jelennek meg előttünk, és végigmegyünk az lépcsőkön. Ezek után szemünk előtt kezd strukturálódni a pálya, amely az ókori római és görög építészetet juttatja eszünkbe. No de térjünk a lényegre: a mozgáson kívül mindössze egyetlen akciógomb lesz segítségünkre, amivel néha aktiválhatunk ezt-azt, illetve interakcióba lépünk környezetünkkel. A fő irányítási forma itt ugyanis a nézés és a mozgás – de hogyan is kell mindezt elképzelni? Mondjunk egy zárt ajtó előtt állunk, az ajtóval szemben pedig egy szem formájú érzékelőt helyeztek el. Az ajtó csak akkor nyílik ki, ha tekintetünket folyamatosan az érzékelőn tartjuk. Megoldás? Hátrálva megyünk át az ajtón, az érzékelőre meredve. Ez persze csak egy egyszerű példa, összetettebbekkel is találkozunk majd (hidakat és platformokat mozgathatunk a szemünkkel),



INFO

Kiadó **Deco Digital**
Fejlesztő **Deco Digital, Bevel Studios**
Platform **PC, Xbox One**
Röviden Belső nézetes logikai móka ókori görög és római díszletek között, melyben a percepció, azaz az észlelés jelenti a kulcsot a továbbjutáshoz
PEGI **3+**

de ezek sem jelentenek igazi kihívást. És itt az első probléma: nem sikerült megfelelően belőni a játék nehézségét, a könnyű feladványoktól kellett volna eljutni a nehezekig, ehelyett van rengeteg könnyű és egy piszok nehéz. Ha mindez nem lenne elég, a narrátor folyamatosan duruzsol a fülünkbe, ami sokakat kiakaszt majd, mivel nem egy Morgan Freeman-szintű orgánusról van szó, ráadásul vagy poénkodni, vagy filozofálni próbál, de egyik sem az erőssége. Ezzel szemben a grafikára nem lehet panaszkodni, az Unreal Engine 4 gyönyörűen dolgozik, a fény-árnyék effektek és a tükröződések szemet gyönyörködtetnek. Nem minden arany azonban, ami fénylik, és a *Pneumára* ez szó szerint igaz.

VÉG

A játékidő ugyanis hihetetlenül rövid, maximum két óra, amiben az agyalás és az extra tartalmak feloldása is benne van. Egy logikai játéktól többet várna az ember, pláne a *The Talos Principle* után, amelyben a külső és a belső egyaránt a helyén volt. Egy ilyen rövid játékot 20 euróért árulni nem túl korrekt, de van egy elméletem, miért teszik mégis ezt. A *Pneumára* nem játékként, sokkal inkább techdemóként érdemes tekinteni. Azon kívül, hogy ez az első Unreal Engine 4-es Xbox One játék, Oculus Rift-támogatással is rendelkezik PC-n, így pedig mindjárt más az „istenszimulátor” fekvése. Máris érthető, miért a szemünkkel kell feladatokat megoldani, és talán az is, miért ilyen rövid a játékidő. Ez persze nem mélység, de egy pópec Steam-leárzás ke-

retében mindenképp érdemes beszerezni, pláne akkor, ha van otthon egy DK2-nk.

FILOZÓFIA ALAPFOKON

Nem esett még szó a játék által felvetett kérdésekről. A Talos azért olyan erős ebből a szempontból, mert képes volt elültetni bennünk egy gondolatcsírát, ami aztán a játék befejeztével is tovább fejlődött, nem hagyott nyugodni minket a probléma. Ezzel szemben a *Pneuma* csak a felszínt karcogtatja, alapvető kérdéseket tesz fel, mintha a Mátrix általános iskolásoknak szóló, kivonatolt verziójával lenne dolgunk. Így aztán nem tud több lenni annál, ami: egy technológiai bemutató, játékelemekkel tarkítva. Pedig pont fordítva lenne jó.

Dudu

HARDVER

Windows 7 64 bit, Core 2 Duo; 4 GB RAM, GeForce GTX 560/Radeon HD 5770; 12 GB HDD

- ✦ látvány
- ✦ percepción alapuló játékmenet
- ✦ DK2-támogatás
- ✖ játékidő
- ✖ feladványok nehézségi szintje
- ✖ ár

DUDU

Oculus Rifttel és erős géppel kötelező vétel, máskülönben nem igazán.

65



Ez itt éppen süllyed



NEM EZEK AZOK A...

Csak a tévhitiek elkerülése végett nagyon röviden említsük meg, hogy a European Ship Simulator fejlesztőinek semmi közük a Euro Truck Simulator fejlesztőihez; a neten egészen sok ilyen elméletet látni. Ha meg mégis van, akkor titkolják.

Vannak egészen nagy bárkák is

Kis csónakom ring a tenger vizén

EUROPEAN SHIP SIMULATOR



Takarószak a belső nézetek

KÉTSÉGTENŰL VAN RELAXÁCIÓS FAKTORA A NAGY MENNYISÉGŰ VÍZNEK, FŐLEG AKKOR, HA NEM A PARTON VAGYUNK, HANEM VALAMI OLYAN ALKALMATOSSÁGON, AMELY A FELSZÍNEEN LEBEG, KICSIT MESSZEBB A SZÁRAZFÖLDTŐL. Éppen ezért vártuk már, hogy megint érkezzen egy csónakos játék.

A *European Ship Simulator*-ban a kicsi, de fürge ladikoktól az egészen hatalmas méretű konténerszállítóig mindenbe beülhetünk, és vannak pillanatok, amikor valóban elragadhat bennünket az érzés, hogy a hídon állva miénk az egész mindenség. Főleg azok gondolhatják így, akik korai hozzáférésekben ruháztak be a termékre, hiszen akkor valahogyan ígéretesebbnek tűnt a dolog, mint végleges valójában.

HÉT TENGER VÁNDORA

A fenti három szó teljesen megtevésztő, hiszen szó sincs ennyi tengerről, ugyanakkor van hat kikötőnk és nyolc vezethető csónak, melyekkel különféle misziókat teljesíthetünk, így száguldhathunk sebességre kihagyott vízi járművel, illetve taxizhatunk, vagy a vontatóhajóval – bármennyire is meglepő – lerohadt konténerszállítót vontathatunk. Ténykedésünk színhelyeül például Rosstock, Dover és a Gibraltári-öböl is szolgálhat, ahol főleg akkor kell ügyesnek lennünk, ha a kikötőben manővereztetünk, mert míg a kisebb ladikokkal viszonylag könnyedén boldogulunk, a nagyobb jószágokkal hamar jövátételten károkat tudunk okozni. A nyílt vízben már egyszerűbb a dolgunk, hiszen ott nincsenek hullámtörők, partfalak, világítótör-

nyok meg egyéb olyan butaságok, melyekre a világnak amúgy semmi szüksége sincs (csak vicc volt, mama a helyén marad).

NÉZD MÁ', EGY SIRÁLYI

A játék grafikájára nem lehet panasz, hiszen árához és témájához mérten is megfelelő a külsín, ami egy kicsit ugyan egyhangú, de mégis hihető tengervíz, normális időjárás effektek és kellően kidolgozott hajókat jelent, főleg akkor, amikor a nagyobb darabokat vezetjük. Ilyenkor a hídon fel és alá sétálva érezhetjük a méreteket, és miközben a hajóorr fúrja a vizet, kedvünk lenne beleüvölni a levegőbe, hogy „kapitány a hídon”. Csak éppen nem lenne kinek, de ezt majd a hibákat soroló résznél mindjárt kivesézzük. Most még maradjunk ott, hogy a hullámok moraja, a sirályok rikoltozása, a hajókürt és a dízelmotorok hangja egységes egészet alkot; mondjuk ettől még nem érezzük magunkat igazi tengeri medvének, de alapozásnak meteszi. A küldetésekből is többféle van, és bár messze nincsenek túlgondolva, ha nem lenne számunkra elég a kínálat, nyugodtan gyárthatunk magunknak az editorral, önnön gondolataink mentén.

ÁSÍTÓZÁS, MAGÁNYOZÁS

Azonban mégis recsegnek az ESS eresztékei, és ez kissé kiábrándító. Például hamar egyedül érezzük majd magunkat azért, mert a világban a sirályokon kívül teremtett lélek sincs, ami főleg a nyitott motorcsónaknál zavaró, amikor az üres székeket bámulva porolunk (vízelünk?) előre. Egyeseket talán kiakaszthat az is, hogy kantira vágják a gázt, aztán akár 20 percig sem-

mi sem történik, csak menni kell előre, a kijelölt cél felé, miközben nyugodtan feltehetünk egy teát, megmelegíthetjük a pörköltet, vagy engedelmelkedhetünk a természet hívó szavának. Habár a grafika megfelelő, valahogy mégis kicsit steril. Minden egyes négyzetpixelen ugyanúgy fodrozódnak a hullámok, és egy pillanatra sem töri meg őket semmi, ami valamivel érdekesebbé tenné az egyébként monoton csónakázást; bár ez a szimulációs jellegnek talán jót is tesz, hiszen nem egy pörgős ipar a nyílt vízi hajókázás. Mindent egybevetve azonban a stílus rajongóinak kár lenne kihagyniuk, hiszen ha vannak is benne hibák, azok megbocsáthatók, meg amúgy is, nincs másik játék, ami ebben a témában nevezne.

RG



INFO

Kiadó **Merge Games, Excallbur**
 Fejlesztő **Excallbur**
 Platform **PC**
 Röviden Van itt minden, ladiktól az óceánjáróig.
 PEGI 3+

HARDVER

Windows Vista/7/8 (64 bit); Intel i3 2,6 GHz; 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 470/ATI Radeon 6900; DirectX 11; 2,7 GB HDD

- + hajós
- + egy darabig hangulatos
- + egész szép...
- ... de kicsit steril
- életnek nyoma sincs
- egyes küldetések unalmasak

RG

Hajó, ha nem jó.

70

JÖVŐRE 30

Az első Dragon Ball videójátékot 1986-ban adták ki Super Cassette Vision konzolra, és a Dragon Daihiky alcímet viseli.



A pillanat, amikor egy cikkíró nem akarja lekörmölni azt, amire gondol...



Vannak ott karok, csak az izmok gyengék



Amit ma megtehetsz, tedd meg a múltban!

DRAGON BALL XENOVERSE



RÉGI VÁGYAM, HOGY EGY OLYAN VEREKEDŐS JÁTÉK KERÜLJÖN A PIACRA, AMELYBEN HÉT-KÖZNAPI SZEREPLŐK EGY TELJESEN ÁTLAGOS HELYEN GYURMÁZZÁK KI EGYMÁSBÓL A LELKET. Se fiktív univerzum, se nyolckarú fantázialény, csak egy pőre, sablonos hacacaré. Mondjuk egy tanyán történő tülekedést nagyon kultiválnék, ahol különböző állatok esnek egymásnak, és a végén a főellenségként foggpszikálót rágcsáló gazdának mutatják meg, milyen mélyen tudják beleállítani az istálló mögötti trágyadombba. Bónusz karakterként pedig a farmer bögyös-faros nejét lehetne feloldani... Csak úgy pörögnek most az ötletek, de visszahuppanok a realitás talajára, és tovább nyammogom azt a tortát, amit újra kisütöttek nekünk.

ÁLL, MINT DERMESZTŐBEN AZ IDEG

A Dragon Ball franchise annyiszor adja el magát, ahányszor csak akarja. A rajongók még akkor is megvették, ha eleve szétmossott, epeszínű bugyira nyomták rá az ismert sorozat néhány híresebb sztárjának arcát. Végül is, ha belegondolok, egy ilyen alsóneműre még én is beruháznék, mert szerintem remekül állna. Egyszóval, a fanok gyomra mindent bevesz, de az előző részek csíhi-puhija okozott némi görcsöt az éterben.

Magam is belebotlottam az elődökbe, és nem vettem észre, hogy önfeledten pusztogatnám közben a képernyőt, de mivel nagyon kedvelem az efféle románcot, kirúszoltam a számat, és enyhe izgalommal indítottam útjára az újabb kalandot, ami



INFO

Kiadó **Bandai**
Namco Games
Fejlesztő **Dimps**
Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Röviden **Son Goku** és társai csak asszisztálnak, most mi leszünk a hősök ebben az újabb verékedős játékban.
PEGI 12+

viszatekeri a Dragon Ball univerzum óráját. A história szerint ugyanis valaki felzalatottságából nekilödulva teljesen megváltoztatta a történelem fajsúlyosabb viadalait – persze nem a jók javára. Itt jövünk be a képbe mi és lelkes segítőcsapatunk. 180 fokos fordulatot kell tennünk, és hátat mutatni a megállíthatatlan jövőnek. Helyre kell hoznunk a korábban összekuszált dolgokat. Nem beszélhetünk egyedi meséről, mert más köntösben és más szereplőkkel már találkozhattunk hasonzorű fabulával, viszont már első felütésre is érződik, hogy kellemes játékkal van dolgunk. A rengeteg ismert szereplő most is garantált, ráadásként pedig személyünkben feltűnik majd az új hős, akit mi magunk formálhatunk meg a karakterkészítőben. Természetesen a legtörekenyebb liliomszálat kreáltam, akit csak el tudtok képzelni, mert egy ilyen szelidnek tűnő csajszival a legkellemesebb darabokra cincálni ezeket a böszme rosszcsonstokat. Az enyhén fűszerezett szerepjáték-elemek útján folyamatosan képezhetjük obsitosunkat, ami jól jön majd, mert komoly gigászi csatákban lesz részünk, ahogyan azt már megszokhattunk ebben a mesében. A csontok törnek, a puklik egyre nagyobbak lesznek, és a minket körülölelő táj sem ússza meg ép bölrel, mivel bizonyos részeit teljes terpeszkedésében leamortizálhatjuk. Mindezek jól mutatnak, hiszen ezzel a résszel Son Goku és díszes kompániája fel nő a nagyokhoz, vagyis végre megérkeznek a legújabb konzolgeneráció vívmányaira is. Nem kell megijedni, a készítőik gondoltak mindenkire, így porlepte, de nem elfelejtett régebbi masináinkon is megjelent a *Xenoverse*, sőt, még

PC-re is – kisebb, ütemes tapshoz hasonlító morajlás cammog át a tájon.

EHHEZ NEM KELL VÉRÁTÖMLESZTÉS

Én magam sajnálom, hogy hiába adják vissza mind kinézetében, mind stílusában ezek a játékok a tévésorozat millióját, nincs meg bennük az a brutalitás, ami a mozgóképes mesét jellemzi. Nem lihegek és kampányok felettébb az erőszak megjelenítéséért, de szerintem jól állna a következő felvonásnak, ha nem lenne ennyire steril, hanem aminek kell, az leszakad és szétzúzódik. Vagy csak a harcos torna beszél belőlem, ami csuklásra és combcsapkodásra készítet most? Lehet. De az biztos, hogy egy ilyen keményebb attrakcióra nem csak a rajongók fizetnének be; akik most nagyon örülhetnek, hiszen jó termést fialt az idei rézs.

Nightwolf

HARDVER

Windows Vista/7; Intel Core 2 Duo 2.4 GHz/AMD Athlon 64 X2 5200+ 2.6 GHz processzor; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8800/ATI Radeon HD 3870 512 MB; DirectX 9.0c

- változatos méretű karakterek
- testreszabható karakter
- látványos harcok
- monotónná váló harcrendszer

NIGHTWOLF

Belenyúlunk a múltba, mégsem borul fel a tér-idő kontinuum.

74

Csak a vér piros

STAGOV AND HIS MEN TO PROTECT THE GATE

ŐRÜLETI!

Az Afterfall Insanity egy dologban biztosan jobb volt, ez pedig az, hogy először bunkerben császkáltunk, majd kijutottunk a külvilágba, ahol végre szabadabban lélegezhettünk (Bikini, yeeee!). Ez a fajta változatosság hiányzik a srácok mostani munkájából.

Teszt

AFTERFALL
RECONQUEST
EPISODE I

A fekete-fehér egy idő után zavaró.

COMPASS
Look at the compass at the top of the screen to find your objectives

Még erre az Ikarusra sem jutott szín

Feketén-fehéren,
posztapokaliptikusan

AFTERFALL RECONQUEST EPISODE I

A KI A CÍM LÁTTÁN KAPÁSBÓL AZ AFTERFALL: INSANITYRE GONDOL, AZ NEM TÉVED GONDOL, AZ NEM TÉVED NAGYOT, HISZEN UGYANANNAK A FEJLESZTŐBRIGÁDNAK AZ ALKOTÁSA SZEREPEL AKTUÁLIS ÍRÁSUNKBAN. Talán azt gondolták, még most is emlékeznek annyian a régi fényre, hogy ezzel a névvel el lehessen adni a játékot. Sokak szerint a poszt-apokaliptikus sztorikkal kapcsolatban már mindent láttunk, amit csak látni lehetett, és egyre nehezebb valami olyat mutatni, amitől a műértő közönségnek tátva marad a szája. Azért persze mindig vannak jelentkezők, akik megpróbálnak kiszajtolni még valamit a témából.

ATOM? UGYAN, HAGYJÁL MÁRI

A történet szerint nemcsak az atomfegyverekkel lehet pusztulásba dönteni egy világot, hanem létezik az Entropia nevű tölte, melyről senki nem hallott addig, amíg el nem jött a Day Zero, és maroknyi szerencsést kivéve el nem söpörte az emberi fajt a Föld színéről. A túlélők két brigádra oszlanak: az egyik a hegyek között lel menedékre, ám idővel kifogy az erőforrásokból, és új otthon után kell néznie, míg a másik csapatról azóta sem tudni semmit. Mi magunk a Corvin család tagjaként veszünk részt az eseményekben, és próbáljuk kideríteni, hogy mégis mi vezethetett a nagy annihilációhoz? Ja, és ne feledkezzünk meg a mutánsokról, hiszen minden nagyobb emberpusztulás természetes velejárója a csúf-fá módosult lények, akik/amelyek folyton az életünkre törnek.



INFO

Kiadó **Nicolas Games**
Fejlesztő **IntoXicate Studios**
Platform **PC**
Röviden Szintelenül szomorkás szaladgálás, lövöldözéssel.
PEGI **18+**

FEKETÉN-FEHÉREN

Kapásból szembetűnő lesz, hogy a fejlesztők próbáltak sajátos képi világot alkotni, melynek alapját a színek kihagyása jelenti, tehát csakis feketében és fehérben gondolkodtak, bár néhány rozsdás alkatrész és a vér is pirosas, de ezen kívül nuku. Ez egy darabig működik, és tulajdonképpen valóban megadja a kezdőlökést, mint ahogyan a retrónak tűnő, ablakban megjelenő, feleletválasztós dialógusok is. Az események viszonylag nehezen indulnak, valójában csak egy-egy mutást kell kiiktatni, bár ezek azért odacsapnak rendszeren, ha túl közel engedjük őket magunkhoz, és bizony hamar elhull az óvatlan játékos. Szerencsére ellenfeleinkből egy viszonylag könnyű megoldással ki tudjuk csapolni az életerőt, így aztán hamar feltöltődünk, és újult erővel vethetjük magunkat az időnként fellángoló tűzharokba. Mindezzel alapvetően nincs baj; ellenfelek jönnek-mennek, bár nem túl okosak, mert általában a „tüzelve fussunk a főszereplő felé” elvet követik, így viszonylag könnyű célpontot nyújtanak. Cserébe viszont mi is hamar elpatkolhatunk, ha túl sok ólmot szedünk be.

NÉMI SZÍN AZÉRT NEM ÁRTANA

Az *Afterfall Reconquest Episode I* elsőre nem rossz játék, de semmi olyat nem mutat, ami egy kicsit is kiemelné a mezőnyből, sőt, a fekete-fehér megoldás a kezdeti lelkesedés után hamar átcsap zavaróvá, mert a környezet emiatt összemosódik, az ellenfeleket néha nehéz meglátni, az érzékenyebbeknek pedig hamar elfárad-

hat a szemük. Szinkronhang terén a főhős olyan, mintha az okmányirodában darálna nekünk egy hivatalnok a tudnivalókat úgy, hogy érezteti: zárás előtt tíz perccel már ne legyen pófánk sorszámot kérni; de úgy általában a többi hang sem nevezhető csúcsalakításnak. Egész sűrűn érezhetjük azt, hogy a játékmenet egyszerűen túl lassú; mintha maguk a fejlesztők sem találták volna az egyensúlyt a tűzharc és a baktatás között, ezért a teljes projekt valahogy szétszórtnak, átgondolatlanak tűnik. Így végül eljutunk oda, hogy elveszítjük az érdeklődésünket, és már nincs kedvünk megnézni, hogy a másik irányban mi van, csak megyünk előre, amerre a térkép jelzi a célt, vagy egyszerűen nyomunk egy férfias Alt+F4-et.

HARDVER

Windows XP/7/8; Core 2 Duo 2 GHz/
Athlon 64 X2; 4 GB RAM; GeForce
460/256 MB VRAM; 3 GB HDD

- + egy darabig hangulatos
- + retro játékelemek
- + akad benne kihívás
- unott szinkronhangok
- a fekete-fehér zavaró
- lassú játékmenet

RG
Színesben is nagyjából ennyit tudna.

69



MÉGSEM ROHANHATUNK RÖGTÖN AZ OLÜMPOSZ TETEJÉRE, HOGY KIOSSZUNK NÉHÁNY KOKIT, MÓDSZERESSEN LE KELL SZÁMOLNUNK AZ ÖSSZES ISTENNEL

A látvány mindig lenyűgöző



Előfordul, hogy teljes sötétségben kalandozunk és harcolunk



A bossok kifejezetten ötletesek

JÁTÉK A TANULÁS

Az Apotheon világa rengeteg tekercset és vésett kőtáblát rejt, ezekről ókori görög művekből olvashatunk részleteket, így feleleveníthetjük többek közt az Odüsszeiáról vagy az Íliászról tanultakat.



Minden helysín teljesen más

God of War kicsiben

APOTHEON

HALANDÓKÉNT SZEMBESZÁLLNI AZ ISTENEKKEL MINDIG KEMÉNY DIÓ, ÉS HA MINDERRE BÁRMILYEN TERMÉSZETFELETTI KÉPESSÉG NÉLKÜL, EGEDÜL VÁLLALKOZUNK, AKKOR BIZTOS, HOGY KOMOLY KIHÍVÁSRA SZÁMÍTHATUNK. 2D-s akció-platformert már láttunk néhányat, így ha csak a játékmennettel akart volna kiténni az Allentrap, bizony korántsem biztos, hogy ekkora sikert értek volna el. Szerencsére a csapat pontosan tudta, hogyan töltsenek meg élettal egy, már tucatszor látott világot úgy, hogy az ismerős, mégis merőben új legyen.

EGY HOPLITA A VILÁG ELLEN

Az in medias res nyitást követően megtudjuk, hogy Zeusznak és a többi istennek egyszerűen elege lett az emberiségből, ezért teljesen magára hagyták az egykor saját mintájukra megalkotott fajt, sőt, megpróbálják elpusztítani azt. Héra persze tipikus feleség módjára szembemegy mindennel, amit ura eltervezett, és minket kér fel arra, hogy állítsuk meg az öldöklést. Bár a játékban elhangzó monológ szerint csak rajtunk áll, hogy megmentjük-e a világot a pusztulástól, vagy hagyjuk népünk tagjait kínok közt meghalni, utóbbit természetesen nem választhatjuk, így egy gombnyomással már fejest is ugrottunk a közel hétórás kalandba.

A játék már első ránézésre is lenyűgöző, köszönhetően az egyedi stílusnak, ami idővel egyre jobban rabul ejti a játékost. Az egész olyan, mintha egy görög amfóra olda-

lán szaladgálnánk fel-alá, miközben a Mariosz Aristopoulos által megkomponált dallamok (amiket egyébként külön is beszerezhetünk) duruzsolnak a fülünkben. Bár nyilvánvaló, hogy a fejtől büzlük a hal, mégsem rohanhatunk rögtön az Olümposz tetejére, hogy kiozzunk néhány kokit, így módszeresen le kell számolnunk az összes istennel. Legalábbis a legtöbbel. Szegényz Afroditét például nyilván nem akarjuk majd kardélre hányni, és Dionüosz ellen is többre megyünk egy jól funkcionáló májjal, mintha erővel próbálnánk rajta felülkerekedni.

NIKANDREOS, A FELFEDEZŐ

Az istenek saját világait kedvünk szerinti sorrendben járhatjuk be: Árész nál vértócsákban ugrálunk, Poszeidónt a tenger mélyén, Artemiszt pedig egy erdőben kell megtalálnunk. A küldetések teljesítési sorrendje is ránk van bízva, és bár ezek miatt is be kell járnunk a világ jelentős részét, ennyivel a teljesíthető achievementek fele sem lesz meg, így nemcsak a kecsgetető loot, hanem az elismerés miatt is érdemes minden sarokba benézni. Loot pedig lesz bőven, több tucat közelharc- és távolsági fegyver, valamint különböző mágikus főzetek és egyéb trükkök állnak rendelkezésünkre, hogy felvegyük a harcot a szatírokkal, hidrákkal és egyéb földöntúli teremtményekkel. Amellett, hogy a fejlesztők megtartották az eredeti görög elnevezéseket (a phalanxban használt lándzsa például a doru), minden támadóeszköz egyedi tulajdonságokkal rendelkezik sebés, távolság és sebesség terén is, így fontos, hogy

mindig az ideális fegyverrel menjünk csatába. Ezek közt nemcsak a menüből, hanem játék közben is váltogathatunk, ám előbbi megtöri a játék ritmusát, utóbbi pedig az irányítást teszi nehezkessé.

A platformer részek ugyan jól kiegészítik a harcot, de néhol kicsit ügyetlenül vannak megoldva, ezért esetenként egy pillanat alatt frusztrálóvá válik az amúgy kifejezetten hangulatos játékmenet. Még egy negatívumként talán a történetet és a gyenge karaktereket emelhetjük ki: bár a főhősön kívül mindenkit szinkronizáltak (ráadásul kifejezetten jó munkát végeztek), a karakterek nem hagynak bennünk mély nyomot. A főszál elég sablonos, a miértekre pedig nem igazán kapunk választ.

Kac



APOTHEON

INFO

Kiadó **Allentrap**
 Fejlesztő **Allentrap Platform**
 PC, PlayStation 4
 Röviden Egy oldalnézetes akció-platformer, amely egyedi látványvilágával, hangulatos zenéivel és kidolgozott harcrendszerével stílusának egyik legjobbjá. **PEGI 16+**

HARDVER
 Windows XP/Vista/7; Intel Dual Core 2,0 GHz/AMD Athlon X2 5200+ 2,6 GHz; 1 GB RAM; DirectX 9.0c kompatibilis VGA

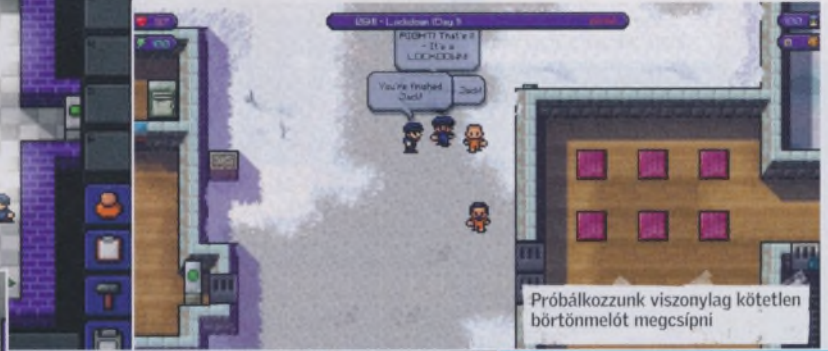
- + csodás látványvilág
- + hangulatos zene
- + ötletes bossok
- nehézkes irányítás
- gyenge történet
- repetitív harcok

KACI
 Csak egy picit hiányzott, de az nagyon.

78



Ilyenkor is törhetjük a fejünket



Próbálkozzunk viszonylag kötetlen börtönmelét megcsípni



Bármi hasznos lehet egy jó craftoláshoz

A CSECSEMŐNEK MINDEN VICC ÚJ

Amennyiben tetszik a játék, és főleg azért, mert retró látvánnyal operál, ugyanakkor eddig egy kő alatt éltél, és lemaradtál a Hotline Miami-ról, akkor egy percet se várj tovább, irány a bolt, és vedd meg a minden térermebeteg, akciótól és frusztrációtól duzzadó játékot, ami olyan, mintha Tarantino agyában játszódna.

Pixelmóka fogda módra

THE ESCAPISTS

A Z EMBERISÉG SZÖKÉSI VÁGYA EGYIDŐS AZ ELSŐ BÖRTÖNÖKKEL, ÍGY NEM IS CSODA, HOGY SZÁMOS TÖRTÉNELMI SZEMÉLYT ISMERÜNK, AKIK SIKERESEN VAGY SIKERTELENÜL MEGPRÓBÁLTAK KITÖRNI VALAMELY FEGYINTÉZMÉNY KOMOR FALAI KÖZÜL, MOST AZONBAN RÁNK VÁR A FELADAT, HOGY RENGETEG MUNKÁVAL, TŰRELEMMESEL ÉS FIFIKÁVAL MEGLÉPJÜNK A BÖRIBŐL.

A Mouldy Toof Studios úgy gondolta, hogy ami sikerült Michael J. Scofieldnek a Szökés című sorozatban, az sikerülni fog nekik is, vagyis csodálatos kis főszereplőik kitörhetnek a tömlőcből, persze a filmmel ellentétben itt most a mi segítségünkkel válhatnak szabaddá a 16 bites elítéltek, akik egyébként sokkal brutálisabb figurák, mint ahogyan kinéznek.

KORLÁTLAN SZABADSÁGI

Ugye milyen fura ezt hallani egy büntetés-végrehajtási intézményes játékban? Márpedig a *The Escapists* szinte kifoghatatlan tárházát jelenti annak, hogy mi módon hagyjuk el a börtönt, fogva tartóink akaratára ellenére. Felsorolni is kevés a hely, de a teljesség igénye nélkül nekiláthatunk a klasszikus módon, vagyis mindenféle eszközökkel alagutat ásni, ám ez elég sok időbe telik, főleg azt figyelembe véve, hogy előbb el kell készíteni magát az ásóeszközt, és majd csak utána állhatunk neki vájkálni. Aki azonban a gyors sikerben bízik, az hagyja a francba a vakondozást,



INFO

Kiadó
Team 17 Digital Ltd.
Fejlesztő Mouldy Toof Studios
Platform
PC, Xbox One
Röviden Réгимódi látvánnyal megáldott börtönszökés azoknak, akiknek van rá idejük.
PEGI 7+

és robbantson ki egy remek kis börtönlázadást, aztán amíg az örök a sitteseket püfölik, addig próbáljon meg angoolosan távozni abban a maga által varrt egyenruhában, amit zoknijából, meg minden egyéb rongyokból állított elő a zárkában. Amennyiben mégis a csendesebb utat választanánk, akkor ott a lehetőség, hogy valamely vágyott munkahelyre kerüljünk be például úgy, hogy ott güriző, de sajnos éppen kieső rab (akit valaki véletlen megkéselt, mily szerencse) helyére ugrunk be, és így oldunk kerekét a gyengébben őrzött helyiségeken vagy szárnyakon keresztül. Látható hát, hogy valóban tengernyi lehetőségünk van a megpattanás módjának kidolgozására, de annyi biztos, hogy bármire is készülünk, hosszú órákba kerül majd a kivitelezés, és a siker messziről sem nevezhető garantáltnak.

PIXELCRAFT ÉS PIXELBUKÁSI

Mint említettük az előbb, tárgyainkat javarészt mi magunk állíthatjuk elő, amihez ilyen-olyan alkatrészeket kell összeszedni, bár azt azért senki ne várja, hogy egy rozsdás vaslemezből, némi plexiből, és pár szál hónaljzörbőből komplett páncélozott harcjárművet fog előállítani, de ettől függetlenül jól rá lehet érezni a hasznos segédeszközök elkészítésének módjára. Fontos még azt is szem előtt tartani, hogy a lebukásnak hatalmas ára van, mert nagyjából több órányi gondos gyűjtögetés, craftolás, tervezgetés válhat az örök éberségének martalékává, amennyiben képtelenek vagyunk kitörni a börtönből, és ez bizony néha ép játékosielmének elvesztését is jelenti.

SZERETÜNK RABOSKODNI

Nos, annak ellenére, hogy a játék 16 bites grafikával rendelkezik, és ez elvileg sokakat elriaszt attól, hogy egyáltalán adjanak neki egy esélyt, kétségtelenül élvezetes, sokrétű és meglepően izgalmas címet alkottak a fejlesztők, hosszú időre lekötö a játékost, és mivel több börtön is rendelkezésre áll ahhoz, hogy megszökjünk belőlük, nyugodtan rá tudunk áldozni néhány szabad vasárnapot. Ennek ellenére azért vannak hibák, melyek pillanatokra el tudják venni a kedvünket, de hamar túl lehet lépni rajtuk, azonban a jelenleg 14,99 eurós ára egyeseknek sok lehet azért, amit cserében nyújtani tud a játék.

HARDVER

Windows XP; Dual Core CPU 2,4 GHz; 2 GB RAM; Intel HD 4000/GF 8000/Radeon HD 4800; 500 MB HDD

- rengeteg lehetőség
- komoly kihívások
- hosszú játékidő
- néhány apró glitch
- nem mindenki élvezi a 16 bitet
- néha frusztráló

RG

Akinek ettől nem jön meg a kedve a börtönhöz, az nem is ember.

86



Ha már magasra jutottunk, akkor ilyen levelek segítségével suhanhatunk a levegőben



Ahol az élet utat tör, ott gülüszemű bárányok is lesznek



HA SIKER LESZ

A fejlesztők tervezik, hogy konzolokra is eljuttatják ezt a természetmászó kis robotot, ám csak akkor, ha kézzelfogható sikereket ér el a PC-k piacán.



Ez a paszuly az űrig ér

GROW HOME

NÖVÉNY ÉS ROBOT. PRÓBÁLOK OLYAN PRODUKCIÓT FELIDÉZNI, AHOLOK AZ A KÉT TELJESEN ELTÉRŐ DOLOG SZOROSAN ÖSSZEKAPASZKODIK. Talán A kétszáz éves ember című filmben öntözött virágokat Robin Williams? Nem, ő bútorokat és faliorákat farigcsált. Esetleg az Én, a robotban láthattunk némi kertészkedést? Fenéket, ott a fajunk felsájljára fáj a rozsdásodók foga. Csípjete meg, de nem találók a szórakoztatóipar palettáján ilyen házastást, ezért úgy kellett nekünk most B.U.D., mint a Grönlandon székelő zsírának a kötött sál.

FLÓRA ÉS FAUNA RODEÓS KLUBJA

A *Grow Home* vitorlájából nagy kanállal merte ki a szelet az összes többi cím, ami a Ubisoftot lobogója alatt hajózott be. Fogfájdulásig tolt a marketinggépezet az arcunkba a sikeres sorozatok promócióit, és szinte már a megjelenés előtt végigjártattuk a *Watch Dogs*-ot, annyi anyag érkezett róla, de jelen alanyunkról csak amolyan halványan pőfékelve kaptunk híreket. Nagyon is rendben van ez így, mert egyrésztől váratlanul, de cirógatva ért bennünket, másrésztől egy kísérleti projektnek indult, és abból nőtte ki magát eladható alkotássá. A koncepció is egyszerű és egyenes, mint a mérgezett dárdá: B.U.D.-dal, a szerethető robotcskával kell egy gigantikus növényt nevelgetnünk, mégpedig azért, hogy szirombontáskor az egyik kis spóráját begyűjtve elvívjuk magunkkal az otthonunkba.



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Reflections**
Platform **PC**

Röviden Ha mindig is az volt a vágyad, hogy robottal nevelhess fel egy gigantikus növényt, akkor most teljesült. **PEGI 6+**

A cél nemes, de keményen meg kell dolgozni érte. Az űrhajónkból kiugorva fogunk eljutni arra a parányi szigetre, ahol útjára kell indítanunk kiszemelt virágunk csíráztatását. Ennél a pillanatnál a játék egyszerűen elengedi a kezünket, ugyanis innentől kezdve csakis ránk van bízva, hogy milyen irányba tereljük a növekedést. Rögtön törhetünk az ég felé, hogy minél előbb eljussunk a sztratoszférában lebegő járművünkhöz, de dönthetünk úgy is, hogy teljes hosszában beszőjük a kisebb szigetektől álló világot. Ha csak a fő küldetésre összpontosítunk, akkor röhejesen hamar, körülbelül két óra alatt kicsontozhatjuk az alkotást, ezért erősen ajánlom, hogy inkább kalandozzatok el a szélrózsa minden irányába, és fedezétek fel a talpalatnyi kis földeket. Ezt az utat választva rengeteg kristályszerű követ gyűjthettek be, amelyektől kongó bádögemberrünk folyamatosan fejlődni tud. Mindenképpen érdemes odafigyelni hőszűnk képességeinek felpumpálására, mert az egyik legnagyobb kihívást az fogja jelenteni, hogy mozgassuk őt. B.U.D. nem egy stabil, robusztus T-1000-es, hanem egy rongybábuhoz hasonlító kis kreálmány. Ha már játszottatok az *Octodad* nevezetű csodával, akkor nagyjából képen lesztek, csak itt annyi a plusz nehezítés, hogy folyamatosan mászni kell, és nem csak a sík talajon lődörögni. Nem kell pánikolni, az első bizonytalan lépések és pár nagyobb esés után mint a pók, úgy fogtok szaladgálni a vaskos indákon. Én elköttem azt a hibát, hogy klaviatúra és egér kombinációjával hasaltam neki a feladatnak, de ti

legyetek okosabbak nálam, és ne tegyétek, ha nem muszáj.

SZEDJÜNK VIRÁGOKAT!

Egyre jobban tudom értékelni az ilyen, szinte a semmiből érkező, kisebb alkotásokat, amelyek egyszerű bájjukkal képesek teljesen kikapcsolni. Nem kell mindig az emberiséget megmenteni, elég, ha csak felnevelünk egy virágot, vagy ültetünk egy fát, mert akkor már nem éltünk hiába. A *Grow Home* a maga kedvességével és ötletességével beleszippantott pár órára egy szebb világról szőtt álomba. A képi megjelenítés is szép színese, egyszerű; minden fölösleges sallangtól megkímél minket. Egyedül a játékidő lehetne kicsit terjedelmesebb.

Nightwolf

HARDVER

Windows 7/8/8.1; Intel Core2Duo E7300 @ 2.5 GHz/AMD Athlon II X2 240 @ 2.8 GHz; 2 GB RAM; Nvidia GeForce GTS 450/AMD Radeon HD5670 (1024MB VRAM); 1 GB HDD

- + B.U.D. cuki, mint egy párás sörösléve
- + szabados játékmélet
- + színes, kedves millió
- nagyon rövid játékidő

NIGHTWOLF
Bárcsak minden ember így bána a természettel!

79



Szinte minden szigeten szoba elegyedhetünk NPC-kkel, némelyiktől vásárolhatunk is kiegészítőket a harchoz

Agyagedényeket, korhadt fát, hordókat, ládákat, üvegeket, tehát szinte bármilyen tereptárgyat megfoghatunk vagy elmozdíthatunk



Pályarészenként, azaz szigetenként más az élővilág, akár még az éghajlat is



Vergilius eklogáiban sem ilyen idilli Árkádia

OCEANHORN: MONSTER OF UNCHARTED SEAS

EZ TÖRTÉNIK, HA EGY XBOX-AVATÁR GONDOL EGYET, ÉS ELMEGY SZABADSÁGRA, HOGY VILÁGOT LÁSSON.

Keres magának egy kis balhét, mert ő már csak ilyen: egy javíthatatlan adrenalinfüggő. Rendben, ez nem teljesen így van, ugyanis az *Oceanhorn* csak annyi köze van a konzolokhoz, hogy a játék borzos hajú főhőse és az NPC-k tényleg kísértetiesen hasonlítanak az említett avatárokra. Persze nem ez az egyetlen hasonlat, amivel ezt az alkotást illetik. A *Legend of Zelda* (főként a *The Wind Waker*) klónjaként emlegetik; nemcsak a műfaji sajátosságok miatt, hanem játékmenetét tekintve is. Eredetileg iPhone-ra és iPadre jött ki a tyutyerka, és a sikerre tekintettel úgy döntöttek, hogy ideje PC-re is átportolniuk a kalandot. A fejlesztők ehhez felturbózták az amúgy is tetszetős grafikát, hogy nagyobb képernyőkön (akár 4K-ban is) ugyanúgy csillogjon-villogjon minden, mint a reggeli takony a napsütésben (vagy éppen esőben, a dinamikus időjárásnak köszönhetően). Hozzávágta egy adag frissítést a tartalomhoz, hogy a háttértörténet még jobban kidomborodjon, és azok érdeklődését is felkeltse a megújult változat, akik már végigszökeltek az összes pályát.

„ÁRKÁDIÁBAN ÉLTEM ÉN ISI!”

A játék címadója egy élő mechanikus védőerődítmény, egy félelmetes gépmonstrum, akit ezer évvel ezelőtt többedmagával a Direfol csatában állítottak harcba. Hozzá hasonló társai közül egyedülként élte túl a küzdelmeket, és azóta is rettegés-



INFO

Kiadó **Cornfox & Brothers**
 Fejlesztő **FDG Entertainment**
 Platform **iOS, PC**
Röviden Kedves kalandjáték azoknak, akik nem vetik meg a logikai feladványokat sem.
PEGI 7+

ben tartja Arcadiát, amit egyfajta sötét erő tart uralma alatt. Főhősünk édesapja elhatározza, hogy véget vet ennek a szörnyűségnek, de eltűnik. Fia utánaered, és sorra feltérképezi a térség szigeteit, hogy megtalálja. Emellett fő küldetésévé válik, hogy helyreállítsa a királyságot, amelyhez meg kell szereznie a Nap, a Föld és az óceán szent jelképeit, valamint a legendás kardot és pajzsot, hogy ezek és persze az istenek együttes erejével győzze le a gonoszt. Tehát szép kis hátszelet élvez a lurkó, ami bele is kap annak a hajónak a vitorlájába, amely ide-oda kíséretti őt a végtelen víztömegben.

HORGONYT FELI

A barangoláson kívül kaszabolhatjuk az utunkba kerülő, rettentő félelmetes (nem is, mert itt minden übercuki) lényeket, és a tovbujtáshoz megoldhatunk logikai feladványokat – nagy kőköcskák tiltolijával és egyéb tereptárgyak áthelyezésével. Szinte minden mozdítható vagy szétzúzható, ami élénk áll. A szigetek tele vannak rejtett föld alatti pályarészekkel és megszerezhető kincses ládákkal, kulcsokkal. Ha ügyesek vagyunk, sok pont űtheti a markunkat, melyek által hamarabb fejlődhetünk, nő az állóképességünk. Idővel fegyverzenálunk is bővül, így kard mellett íjjal is megcélozhatjuk áldozatainkat – nem kell például üvegeket hozzájuk vágunk, ha távolról akarjuk leszedni őket. Az ellenfelek folyamatosan újratöltnek, és az ügyességi feladatok egyre nehezebbek (ahogy az lenni szokott), szóval sosem unatkozunk. A bossok más-más gyenge ponttal rendelkeznek, úgyhogy külön kihívás kiismerni mozgásukat. Ah-

hoz képest, hogy tündibüdi gyerekjáték-ról van szó, kell hozzá rátermettség. Plusz tartalomként kapunk pecabotot, hogy bárhol halászhasunk, és részt vehessünk egy nemzetközi horgászversenyen. A játék első verziója 10-15 órányi kalandot kínált nekünk, amit korábban már megtoldottak egy újabb bejárható területtel.

A fránya irányítással volt csak sok gondom. Billentyűzettel és egérrel nem az igazi, és ezt nem hagyhatom szó nélkül. Néha kimondottan idegesítő volt a kis fickó mozgása, akár-hogy próbálkoztam vele. Ettől függetlenül nagyon szerethető alkotást raktak össze ebből az iOS-re tervezett mókából, abszolút megállja a helyét a kategóriájában.

Eprespuszedlee

HARDVER

Windows 7; 1,7 GHz Dual Core CPU; 1 GB RAM; DirectX 10-kompatibilis 256 MB VRAM; 700 MB HDD

- szerethető megjelenítés
- hatalmas bejárható terület
- kihívást jelentő feladványok
- egérrel és billentyűzettel körülményes az irányítás
- ismétlődő ellenfelek, karakterek
- apró bugok

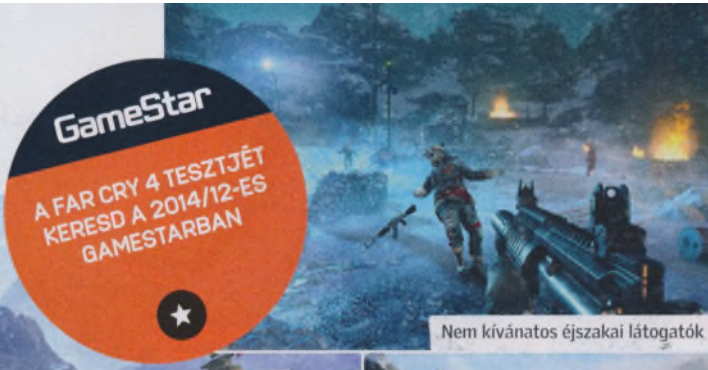
EPRESPUSZEDLEE

„Egyetlen hajó sem járja az élet óceánját úgy, hogy ne találkozzon viharral.”

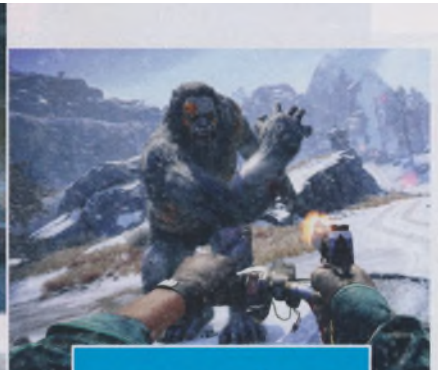
75



Már nem is akarom annyira megtalálni



Nem kívánatos éjszakai látogatók



Íme Norbu, számos áldozatunk egyike, aki 16 árvát hagyott maga után

A havasi ember nyomában

FAR CRY 4: VALLEY OF THE YETIS

BŐ NEGYEDÉVNEK KELLETT ELTÉLNI AHOZ, HOGY A MONTREALI GÁRDIA KIPRÉSELJE MAGÁBÓL EZ ELSŐ VALAMIREVALÓ DLC-T. Szemben a korábbi próbálkozásokkal (mint például az előző számban bemutatott *Escape from Durgesh Prison*), most már tartalmat, mi több, értéket is kapunk a pénzünkért, ami valamelyest enyhíti az elhamarkodottan szezonbérletet vásárló játékosok rossz szájízét.



imádta tárgya elé vesse az embert vacsoraként? Más választásunk nem nagyon marad tehát, mint felvenni a kesztyűt, és egy személyes ellenállóseregként borsot törni a szektások orra alá.

AZ ÉN HÁZAM AZ ÉN VÁRAM

Háromféleképpen mehetünk a jethívek idejére. Magától értetődik, hogy a cselekmény fő (valójában egyetlen) szála óhatatlanul olyan végkifejlet felé tart, amelyikben egy életre eljuttassuk annak esélyét, hogy barátságot kössünk velük. Azt sem veszik majd jó néven, ha rendszeresen rajtaütünk az utánpótlást szállító konvojainkon. Ez amúgy teljes mértékben opcionális tevékenység, de érdemes rászánni az időt, mert egy-egy sikeres akciót követően hasznos jutalom üti a markunkat különféle bázisfejlesztések formájában. Szükségünk is lesz ezekre, mivel a szektások éjjelente több hullámban támadást indítanak a rádióállomás ellen, ahová bevacokoltuk magunkat. Elmondhatjuk tehát, hogy egy hordamóddal gazdagodott a *Far Cry 4*, amelyben egy szál magunkban kell helyt állnunk, de haverokat is segítségül hívhatunk, ha online játszunk.

Az állomás túlságosan is nagy területen fekszik ahhoz, hogy mindenhol ott lehessünk, éppen ezért különféle csapdákkal, aknamezővel lassíthatjuk le a mindig előre beharangozott irányból támadó ellenség előrenyomulását. És ha már géppuskafészeket is ki tudunk alakítani, akkor onnantól elmondhatjuk, hogy jöhetnek bármennyien, nekünk áll a zászló. Megjegyzem, ezeket a fejlesztéseket ropogós játékbeli valutáért is meg lehet vásárolni.

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

Még az év első hónapjában nyilvánosságra került a Ubisoft felmérésének eredménye, amelyben a soron következő epizód lehetséges helyszínét és tematikáját illetően faggatták a népet. Összesen 11 variáció merült fel a montrealiakban a *Far Cry 4*-ből ismert Shangri-La ismételt meglátogatásától kezdve Peru drogbaróinak levadászásán át az alaszakai vadon megpróbáltatásaiig. Nem maradhattak le a listáról a vámpírok, a zombik, a dinoszauruszok, de még a vadnyugati tehénpásztorok sem. A *Blood Dragon 2*-ért, a *Mad Max* filmet idéző poszt-apokaliptikus kalandért vagy épp a távoli jövő egy másik bolygójára helyezett történet miatt már most a pénztárhoz fáradszomj.

LÁTTAM EGY JETIT

Sőt ami azt illeti, többet is. Az első találkozás megrázó élmény; fegyvertelenül kergetőzni a melákkal egy barlangban nem túl felemelő, de nyugtasson a tudat, kedves olvasó, hogy előbb-utóbb megtorolhatod a téged ért sérelmeket. Mielőtt azonban vérben forgó tekintettel vetnéd rá magad bosszúd célpontjára, készülj fel alaposan a csetepatéra, mert a jeti játshi könnyedséggel összeroppantotta a terepjárót, amellyel megpróbáltam halálra gázolni. Emellett simán tartotta a motoroszárn sebességét csutkára tekert gáz mellett. Nemes préda, nem siratom azt a vasárnapot, amit a társaságában töltöttem.

Chavalier

INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
 Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**
 Röviden **Új helyszínt és kampányt tartalmazó DLC, főszerepben a himalájai jetivel.**
PEGI 18+

TISZTA LAPPAL

Igazság szerint a *Valley of the Yetis* kampányát gond nélkül beágyazhatták volna a fejlesztők akár az alapjáték cselekményének sodrába is, ám végül attól leválasztva kaptuk meg (a főmenüből lehet elindítani). Ezzel a húszrészlettel elkerülték a balaszproblémákat, amiket egy agyontápolat karakter okozna a jetik völgyében, viszont arra kényszerítik a játékost, hogy újra nulláról építse fel Ajay Ghale képességeit. Hamar leolvadt az arcórról a vigyor, amikor az első kósza hópárduc kicsinált, mint holmi Kékestetőhöz szokott túrázót. Kénytelen voltam tehát sunnyogva, egyenként elkapni jakszakos ellenfeleimet, akik távol tartottak szabadulásom zálogától, helikopterem fogságba esett pilótájától. Ja, hogy még nem említettem volna? Egy aprócska balesetet követően kerülünk abba a bizonyos völgybe, amelyben havasi gyopár helyett lépten-nyomon havasi jeti terem. Nem önként vállalt száműzetés ez. Elvégre ki akarna jetiimádó fanatikusok között tölteni egy hosszú hétvégét, amikor az említett csoport semmi másra nem vágyik, mint hogy

HARDVER
 Windows 7 (SP1)/8/8.1 (64 bit); 2,6 GHz Intel Core i5-750/3,2 GHz AMD Phenom™ II X4 955; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 460/AMD Radeon HD5850 (1 GB VRAM); Direct X 11; 30 GB HDD

- a jeti él
- éjszakai bázisvédelem
- egysíri környezet
- gyenge sztori

CHAVALIER
 Egy ilyen DLC-ért már nem szűgyen pénzt kérni.

77

THE CHAPEL OF LIGHTS

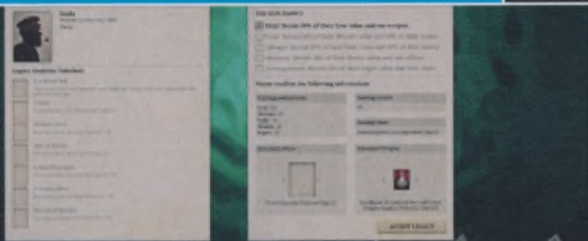
Megy a gőzös, megy a gőzös
Kan... az ismeretlenbe

A STEAM TÖRTÉNETEI

Érdekes a Sunless Sea-t eredeti forrásból, a Steamen beszerezni, ugyanis a fejlesztők folyamatosan frissítik a játékot új történetekkel és küldetésekkel, amiket a menüben követhetünk figyelemmel, és automatikusan hozzáadódnak az adatbázisához.



Johnny Depp unokatestvére erekyéket vásárol



Még ha el is halálozunk, valamit továbbvihetünk a következő játékra

Az öreg kalandor és a tenger

SUNLESS SEA

VAN VALAMI EGÉSZEN VARÁZSLATOS, UGYANAKKOR NYOMASZTÓ ÉRZÉS ABBAN,

AHOGY A FÖLD ALÁ SZÜLYEDT VILÁG FŐVÁROSÁBAN, FALLEN LONDONBAN A SÖTÉTSÉGET MEGTÖRŐ, ZAVARTAN PISLÁKOLÓ LÁMPÁK FÉNYÉBEN MEGPRÓBÁLUNK KEZDENI VALAMIT INGÓSSÁGOK NÉLKÜLT, CÉLTALAN ÉLETÜNKKEL.

Felejtették el a megszokott túlélőjátékokat, a *Sunless Sea* egy, a döntéseinkre építő és tengernyi szöveggel hálázó roguelike kaland, amely látszólag olyan nagymesterek előtt tiszteleg stílusában és narratívájában, mint H. P. Lovecraft vagy éppen Jules Verne. Pazarul hangzik, ugye? Az is, mégsem való mindenkinek, de erről később.

„ITT TIK LESZTEK A MAI UZSI, HUSII!”

Egy kisebb lélekvesztő friss tulajdonosaként olyan hátszéllel vágunk neki a nyomasztó, mégis újdonságokat ígérő kalandozásnak, a mellettünk elterülő feltérképezetlen óceánt a nyakunkba véve, amilyet megálmodunk magunknak. Az alapok megismerése, múltunk következményekkel járó kiválasztása és céljaink meghatározása után (jórészt a gazdagság-hatalom-édesapa megtalálása tengelyen mozgunk) a fejlesztők szó szerint bedobnak minket a mély vízbe, és nekiindítanak a félelmetes, setét világnak. Szó sincs túlzásról, hiszen szinte semmit sem tudunk a ránk váró megpróbáltatásokról azelőtt, hogy kis gőzösünkkel és rajta csekély létszámú legénységgel megtettük volna az első métereket. Noha a főváros admirálisága ellát minket



INFO

Kiadó **Fallbetter Games**
Fejlesztő **Fallbetter Games**
Platform **PC**
Röviden Lovecrafti kaland-szerepjáték keverék a felfedezésre és a narratívára összpontosítva, tengernyi szöveggel és küldetéssel.
PEGI 12+

feladattal, hiába is kutatnánk a térképen a célállomást keresve, csak a nagy feketeséget találjuk. Ránk hárul minden egyes helyszín felkutatása, a rakomány beváltása, a városok megkeresése és a rejtélyek feltárása is, miközben kiemelten figyelniük kell az üzemanyag-mennyiségre, az ellátmány szintjére, alattvalóink félelemfaktorára és az életünkre törő ellenfelekre is. Kapitányként mi felelünk minden másodpercért, amit a nyílt vízben töltünk, és korántsem biztos, hogy azzal teszünk jót, ha megmentünk egy ártatlannak tűnő lányt vagy épp ellenkezőleg, ha megtagadjuk egy börtöntöltelktől a segítséget.

HALÁL A LÁTHATÁRON

És a *Sunless Sea* játékmenete nem könnyíti meg, hogy sokáig húzza kezünk alatt formálódó kapitányunk. Nem csak a célt kell okosan megválasztanunk és csínján bánnunk felfedezésingerünkkel a gyorsan fogyó nafa miatt, de tengeréseinken könnyen eluralkodhat az örület is, ha sokáig nem éri lábuk kikötő földjét, és szélsőséges esetben szörnyeket fantáziálhatnak, vagy akár kannibalizmus is felütheti a fejét, ha kifogynak a készletek. Ha valamilyen szerencse vagy velünk született tehetség okán mégis gondtalanul elevickélünk a gondok tengerén, a küldetéseket lelkesen kipipálgatva, akkor majd a kalózok egyike vagy a tenger gyümölcseinek valamelyik élő és megtermettebb tagja letöri a kedvűnk. Persze lehetőségünk van menekülni vagy épp felvenni a kesztyűt, utóbbi esetben a kikötőkben vásárolt hajófejlesztések tesznek jó szolgálatot, de sorsfordító lehet csapatunk létszámának növelé-

se és összetételének variálása is. Azt viszont nem árt észben tartani, hogy minden alkalommal mást tartogat számunkra a térkép, így lehetlenség mindenre felkészülni.

FELBOG HALKAN A LÁZ

Oldalakon keresztül értekezhetünk még a részletekről, de röviden elég annyit leszögezni, hogy a *Sunless Sea* képes pillanatok alatt magába bolondítani azokat, akik nem riadnak el a tetemes mennyiségű szövegtől, a többszöri újratekésztől és attól a cseppet sem elhanyagolható tényezőtől, hogy legalább egy középfokú angoltudás szükséges a narratíva megértéséhez és ezáltal élvezetéhez. Ha mindhárom kritérium előtt zöldre vált a lámpa, garantáltan olyan élményben lesz részesek, ami sok órát elvesz majd az életetekből.

Szada

HARDVER

Windows XP; 2 GHz CPU; 1 GB RAM; DirectX 9.0c VGA; 700 MB HDD

- ✦ lehegerlő lovecrafti atmoszféra
- ✦ magával ragadó megvalósítás
- ✦ ezernyi kaland és történet
- ✦ rengeteg szöveg
- ✦ megfelelő angoltudás kell hozzá
- ✦ nem tökéletes harcrendszer

SZADA

„Szívem, hajnali két óra van. – Sietek, már csak két jelentést kell leadnom!”

80



Ritkán mérvadó, hogy lének van több egysége a mezőn. A varázslatok könnyedén eltakaríthatnak egy egész asztalt



A nyers erő sem rossz, de ha akarjuk, akkor a kezünk bepíszkítása nélkül is kivégezhetjük ellenfeleinket



Az épületek megvédhetik az adott ösvényen álló katonáinkat, és különböző bónuszokkal ruházhatják fel őket

BEKUKKANTANI SZABAD

Bár a teljes játékért fizetni kell, azért a Mojang nem várja el, hogy vakon kidöbjátok a pénzeiteket. A Scrolls.com oldalról letölthetitek a programot, és ingyen mehettek pár kört a kezdő paklival.

Ez nem kártyajáték, ez háború SCROLLS

ÖNBIZALOMTÓL TELTEN VONULTAM CSATÁBA, AMIKOR ELŐSZÖR BETÖLTÖTTEM A SCROLLST, MONDVÁN, HOGY ÉN AZÓTA JÁTSZOM GYŰJTÖGETŐS KÁRTYAJÁTÉKOKKAL, MIÓTA MEGTANULTAM OLVASNI, MI BAJ TÖRTÉNHEZ?

Természetesen átugrottam a tutorialt, felmarkoltam az első kék színű, előre összeállított paklit a boltból, és azonnal belevetettem magam egy rangsorolt meccsbe, aztán ellenfelem olyan sebességgel vágott pofán, hogy kiestem a lendületből. Ezután arcomat laposabbra véve, gyorsan támadt alázzattal kezdtem megtanulni a Mojang új játékának szabályait.

AZ ASZTAL A GYENGÉK CSATATERE

Miközben minden kiadó azon dolgozik, hogy minél könnyebben elérhetővé tegye kártyajátékát, a Mojang a divattal szemben összerakott egy brutálisan nehéz, komoly taktikai döntéseket igénylő, körökre osztott gyűjtögetős stratégiai játékot. Hogy értsétek: a *Hearthstone* esetében is megvan a lehetőség, hogy hardcore játékos módjára egy nagy gonddal összerakott paklival vonulj csatába, és a meccs közben az ellenfél lépéseit kiszámítva cselekedj. Ez a *Scrolls*-ban nem lehetőség, hanem elvárás. A játékmenet gyökeresen más, mint a legtöbb kártyajátékban. Miután a rendszer talált nekünk egy ellenfelet, nem egy asztal kerül elélnk, hanem csatater, rajta öt ösvénytel, melyek mindkét végén egy-egy szobor található, darabonként 10 életponttal. A játékos feladata, hogy az ellenfél szobraiból legalább hármat megsemmisítsen. Ehhez felhasználhat



INFO

Kiadó Mojang
Fejlesztő Mojang
Platform PC, Android, iOS
Röviden A Mojang beszállt a gyűjtögetős kártyajátékok piacába egy olyan kemény programmal, amit a hardcore réteg imádni fog.
PEGI 12+

lényeket, épületeket és varázslatokat. Minden lénynek megvannak a képességei, támadási és életpontjai, továbbá cooldownértéke. Ez az apró homokóra jelzi, hogy adott egység hány kör múlva támad majd; ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy fut az ellenség azon szobra felé, amely vele egy sávon van. Az útjába eső katonáknak, épületeknek, gépeknek nekiront, és ha tudja, legyőzi őket, ha nem, akkor (jobb esetben) visszaáll a helyére. És ez így megy mindaddig, amíg valaki el nem veszt három szobrot, vagy fel nem adja a csatát. A rengetegféle kártya és pakliépítési lehetőség miatt megjósolhatatlan, hogy milyen hosszú lesz egy mérkőzés: tíz perctől akár fél óráig is eltarthat.

A HÁBORÚ A GAZDAGOK MULATSÁGA

Ahhoz, hogy a tanulási folyamat ne legyen végtelenül unalmas és reménytelen, egy jó paklira is szükségünk lesz, amit egyébként meglepően könnyű összerakni. A *Scrolls*-ról tudni kell, hogy nem ingyenes. Ugyan nem drága, de azt a 4,5 eurós összeget kénytelenek vagyunk kifizetni, cserébe viszont semmi másra nem kell majd költenünk. A játék beépített üzletében ugyan vásárolhatunk valódi pénzért külön lapokat (ezek még euróban is elképesztően olcsók), de kiegészítő csomagokat csak és kizárólag a játékban nyert aranyainkért vehetünk, melyekből bőven esik. Ha sokat játszunk, akkor naponta akár két-három ötlapos boostert is vehetünk. Ez a modell ugyan nem segíti elő az új játékosok bevonását, de az biztos, hogy a kártyaveteránok életét nagyban megkönnyíti, hogy nem kell ismét sú-

lyos összegeket gyűjtögetésre költeniük. Ha sikerült kiépíteniük az áhított sereget, akkor választhatunk, hogy aranyserzés céljából egyjátékos küldetések megoldásába fogunk, vagy ugrunk is be az arénába, emberi ellenfelek ellen. Utóbbit tényleg csak azoknak ajánlom, akiket néhány (úgy értem rengeteg sorozatos) korai vereség nem tántorít el a kalandozástól. A többiek gyakoroljanak a gép ellen, gyűjtögetessék a lapokat, és csak akkor lépjenek ki a vadonba, ha felkészültnek érzik magukat.

Senki sem fogja majd a kezéd, és éppen ezért lesz ez a legizgalmasabb kártyajáték, amivel valaha játszottál. Nincs rajta Blizzard szintű polírozás, de hangulatos, bájos, és brutálisan mély, ennek pedig mi csak örülünk.

Hunter

HARDVER

Intel Pentium D/AMD Athlon 2,6 GHz;
2 GB RAM; Nvidia GeForce 8400/AMD
Radeon HD 2400; DirectX 9.0c; 700
MB HDD

- + egyedi harcrendszer
- + hangulatos
- + mély taktikai lehetőségek
- nehéz tanulni
- hosszú meccsek
- közösségi funkciók hiánya

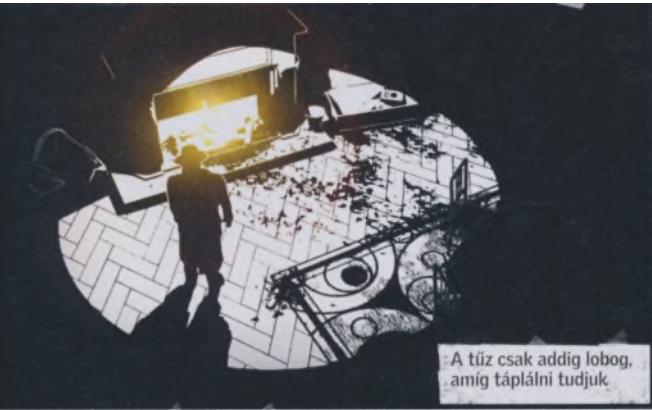
HUNTER

Nem lesz egyszerű megtanulni, de megéri a szenvedést.

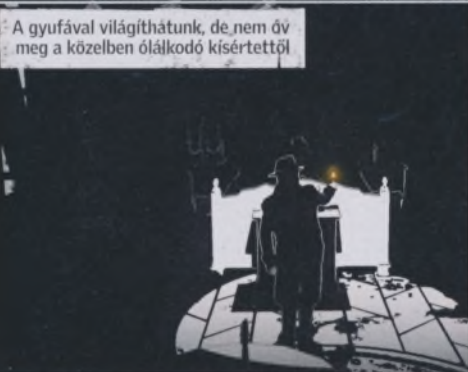
84

AZ ELÁTKOZOTT HÁZ

Néhány napja nosztalgától parás tekintettel állapítottuk meg Flatline-nal, hogy vének vagyunk, hiszen mindkettőnknek Az elátkozott ház ugrott be a játékról. E lapozgatós könyv 1984-ben jelent meg a Kaland, Játék, Kockázat sorozat egyetlen olyan köteteként, amelyik a horrorra fogékony közönséget célozta meg. Alaphelyzetét tekintve (viharos éjszaka, lerobbáné autó, elhagyatottnak tűnő kúria) számos hasonlóságot mutatott a White Nighttal, de a kísértetek mellett zombiknak, csontvázaknak, vámpiroknak és démonimádó szektásoknak is jutott benne hely. Na meg Kris főrének, amivel bárkit és bármit le lehetett győzni, ha nem tévedtünk el vagy örültünk bele a félelembe.



A tűz csak addig lobog, amíg táplálni tudjuk.



A gyufával világíthatunk, de nem óv meg a közelben ólálkodó kísértettől



Érdekes a ház minden négyzetcentiméterét átkutatni



Csendes éj

WHITE NIGHT

MIKÖZBEN AZ ALONE IN THE DARK ÉPP EGY KOOPERATÍV LÖVŐLDE FORMÁJÁBAN KÉSZÜL VISSZATÉRNI, ADDIG A SZEBB NAPOKAT MEGÉRT SOROZAT SZELLEMISSÉGÉT ANNAK EREDETI FEJLESZTŐI MENTETTÉK ÁT AZ 1930-AS ÉVEKBE HELYEZETT ÚJ JÁTÉKUKBA.

Egy autóbalesetet követően sérülten vonszoljuk magunkat a közelben álló egyetlen kúriához abban a reményben, hogy segítséget kérhetünk a lakóktól. Hamar kiderül azonban, hogy az elegáns hajlék üres, épp bevore vár, tehát hiába is dörömbölünk a bejárati ajtón. Más választásunk nem lévén, a „segíts magadon, isten is megsegít” elvet követve illetéktelen behatolásra adjuk a fejünket.

CSÓKOLOM, TELEFONÁLHATOK EGYET?

Mindjárt az elején megismerjük a *White Night* legfontosabb játékmecanismusát, és szoros barátságot kötünk vele az elkövetkező néhány órára. A szó szerint fekete-fehér (Nem találunk benne más színt, a sárga fényforrást leszámítva, még szürkét sem.) játékban minden a világosság és a sötétség körül forog. Ha épp nem világítja meg semmi környezetünket, akkor az orrunkig sem látunk. Bókláshatunk ugyan, de képtelenek leszünk szemügre venni bármit is. Ráadásul ha túl sokáig maradunk sötétben, akkor emberünk szép lassan megkattan.

Fény kell tehát, mindenáron, és a gyufaszálak csak néhány percig bírják, ráadásul tucattnyinál többet nem is tarthatunk magunknál egyszerre. Pedig több százat ta-



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Osome Studio**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **Noire** hangulatu horror-kaland különleges képi világgal, ötletes, de idegesítő megoldásokkal.
PEGI 12+

lálni a házban. Más kérdés, hogy a történet előrehaladtával egyre sűrűbben felbukkanó kísértetekkel szemben fabatkát sem érnek. Őket csak egy váratlanul felkapcsolt lámpával tudjuk kiiktatni a forgalomból. Inkább arra használjuk, hogy körbejárjuk az egyes helyiségeket, megkeressük a legközelebbi villanykapcsolót, és megnyugtató fényárba borítsuk a szobákat. (Vagy legalább egy részüket.) Ha nem látnánk az orrunkig sem, sosem bukkannánk rá azokra a naplóbejegyzésekre, levelekre, újságvivágásokra és fényképekre, amelyekből megkísérelhetjük összerakni a ház lakóinak tragikus történetét. De nem csak ehhez kell fény, a feladványok többsége megvilágosodást követel. Megkeresni és bedugni egy csatlakozót a konnektorba, elfordítani egy kapcsolót nem kíván agysebészi diplomát; akkor válik csak trükkösebbé a helyzet, ha olyasmit kell csinálnunk, amely mindkét kezünket igényli. Nem lehet egyszerre a gyufát tartani, és felhajtani egy láda tetejét? Nosza, rakjunk pár hasábot a kandallóba, és gyújtunk be.

SZELLEMEK VÉGZETEK

Bármennyire is szeretném a szívembe zárni a kis francia stúdió alkotását, kegyetlenül megnehezítették a dolgomat. Valahogy úgy van ezzel az ember, mint a folyton mindent összerágó, állandóan bajt keverő házi kedvencével, akire haragszik ugyan egy ideig, még hűvösen kimért viselkedéssel is hangsúlyozza neheztelését, de arra már nem viszi rá a lélek, hogy megfossa vacsorájától, vagy finoman meglegyintse a tomporát egy összetekert GameStarral. A *White Night* is számtalanszor felidegesített, nem lettem örömeim abban, ha valamelyik ajtót kinyit-

va máris egy kísértet karjaiban találtam magam. Talán ha nem járna azonnali elhalálózással a találkozási, ha lenne arra mód, hogy emberünk céltalan hadonászás helyett lerázza magáról és futásnak eredjen. De nincs ilyen lehetőségünk, tehát tartani kell a távolságot. Felkötjük a nyúlcipőt, mikor a nyomunkba ered, és kétségbeesetten rohanunk a legközelebbi komolyabb fényforrás felé. Nem ártott volna a ház bebútorozása során több, mentésre szolgáló fotelt elhelyezni, de azért a meglévővel sem teljesíthetetlen a kihívás. Csupán frusztráló néha, és nem is igazán készlet gondolkodásra. Pedig ha ezeket a mechanizmusokat felhozzák a prezentáció szintjére, máris repült volna a 90 körüli értékelés. A hegedű- és zongorafutamoktól a gyufa sercenésén át a padló nyikorgásáig és a főszereplő narrációjáig minden tökéletes.

Chavalier

HARDVER

Windows Vista; Intel Core 2 Duo E6750
2,66 GHz/AMD Athlon 64 X2 6000+
2,60 GHz; 2 GB RAM; GeForce GTS 250 or
Radeon HD 4770; 2 GB HDD; DirectX 9.0c

- ◆ noire hangulat
- ◆ leryűgöző képi- és hangzásvilág
- egysíkú feladványok
- frusztráló megoldások

CHAVALIER
Kevés hiányzott az instansz klasszikushoz.

75

Talán mégsem volt jó döntés bevenni a felírt gyógyszereket



Első találkozás, és máris letapizna



Itt kellett volna visszafordulnom

A VÁLASZTÁS ILLÚZIÓJA

Egy ideig ügyesen hiteti el velünk a játék, hogy döntéseink komolyan befolyásolják a játékmenetet. Ez azonban ügyes átverés, csupán egyszer van igazi kihatásunk a játék kimenetelére, sőt életveszélybe sem kerülünk jóformán; aki odafigyel, hamar rájön erre.

I took my medicine before I went to bed.

Kétségbeesett kattintgatás két órában és három felvonásban DECAY: THE MARE

BEVESZED A GYÓGYSZERT, VAGY NEM VESZED, EZ ITT A KÉRDÉS.

A végigjátszás után úgy éreztem, bárcsak megtagadva a gyógyszerek beszedését, inkább kirúgtam volna páros lábbal az ablakot, hogy fussak, amíg a karakterem bírja. Az a baj, hogy a játék utolsó órájában nem a félelem készítetett menekülésre. Mint sok más horrorjátékban, itt is arra ébredünk, hogy kezdetleges nyugalmi állapotunkat felváltja a borzalom és a rettegés. A magárahagyatottság érzése keríti hatalmába nemcsak karakterünket, de minket is. A történet szerint nevünk Sam, és drogproblémáink miatt kerülünk a napfényesnek nem mondható, „Elérni az álmokat” nevű kezelőintézménybe. Miután engedelmesen bevettük bogyóinkat, rögtön az első éjjelen történik valami, ami után nemhogy drogfüggők nem leszünk többé, de elvonulunk szerzetesnek.

KATT, KATT, KATT

A svéd fejlesztőcsapat egyvalamihez biztosan ért: hogy teljes letargiába taszítsa a játékost. Már a menüben felsejlik egy szomorú zongoradarab, ami elsőre normál horrorkelléknek tűnik, de ez a zene még a szokásoshoz képest is fájdalmasan kétségbeesett. Ahogy haladunk előre a történetben, nem a félelem lesz úrrá rajtunk, inkább a depresszió. Ezt az élményt segítik a jól időzített hangeffektek is. Aki játszott a Myst sorozat bármelyik darabjával, meg fogja látni a hasonlóságot. Ez a cím a klasszikus point and click kalandjátékokat vette alapul, és jóformán



INFO

Kiadó **Daedalic Entertainment**
Fejlesztő **Shining Gate Software**
Platform **PC, Mac, Xbox360**
Röviden **A Decay: The Mare** egy indie-horror kalandjáték point and click játékmennel, melynek megborzosgató hangulatáért leginkább az aláfestőzene és a hangok okolhatók.
PEGI 12+

semmit nem változtatott rajtuk. Klickek ide, klickek oda, vedd fel, és tedd el, vizsgálj meg, majd kombináld a tárgyakat. Ennyiben ki is merül az akció-reakció fogalma. Nincs ezzel baj, a legtöbb ilyen játékot nem azért kezdjük el, hogy kézbe kapva egy ást, mindenkinek pofán kenjünk vele, aki szembejön. Inkább a történet, a feladványok és az atmoszféra kedvéért öljük bele azt a pár órát. Bánatomra azonban nem feltétlenül sül el jól a nosztalgiazás. Míg az első feladványok érdekesek, jól kapcsolódnak egymáshoz, az utolsó epizóddhoz közeledve összeomlani látszik a felépített rendszer. A játékmenet inkább idegesített egy idő után. Feszülten kattintgattam, hogy végre felvegyek valamit, vagy kinyissak egy nyomorult ajtót, ennek pedig az lett az ára, hogy félni vagy megijedni energiám sem volt, és figyelmem középpontjában sem a rettegés állt.

ERŐS KEZDÉS, GYENGE VÉG

Ha a játékmenet és a mechanika a régi időket idézi, akkor biztosan adnak valami pluszt a grafikához, hogy növeljék a feszültséget, rémisztőbb legyen a játék atmoszférája – gondolnánk. Ez sikerült is, meg nem is. Kifejezetten tetszettek a fakó, tompa színek, a fény-árnyék játék néhol nagyon sokat adott a hangulathoz... valahol meg egyszerűen zavaró volt. Értem én, hogy régi a ház, és villanszerelő sem járt benne egy ideje, de helyenként túl sok volt a pisláloló izzó. Klasszikus kalandjátékhoz méltón kevés az animált, mozgó tárgy és alak. Ha van, akkor is csak pár másodpercig látjuk, és a legtöbbször homályosan. Nekem úgy tűnt, mintha az első epizód grafikailag telje-

sebb lett volna, mint mondjuk a harmadik. Elérkeztünk a legfontosabb adalékhoz: a történethez. Talán e téren ért a legnagyobb csalódás. Hiszen míg a logikai feladványok a vége felé is elfogadhatók voltak, a sztori borzasztó befejezés felé vánszorgott. Nem jött az igazi nagy csavar, a katarzis, amikor a teljes igazságtól rám törő döbbenet lefagyasztja az agyam, hogy csak bámuljam a monitort. Kellemetlen szájizzal léptem ki az egészéből. Amilyen erősen kezdett a *Decay: The Mare*, pont olyan gyenge befejezést kaptam. Azt azonban nem lehet elvenni a játéktól, hogy hangulata, bár nem eléggé horrorisztikus, hihetetlenül nyomasztó. Egyszer megéri végigvinni, viszont csak türelmeseknek ajánlom.

Somi

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8; 2,2 GHz Dual Core CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 205/Radeon HD 3400 VGA; 2 GB HDD

- ✦ remek zene és hangeffektek
- ✦ nyomasztó atmoszféra
- ✦ néhol ötletes, megfelelő nehézségi fejtörők
- ✖ horrornak kevés
- ✖ idegesítő játékmenet, még stílusához mérten is
- ✖ rövid

SOMI

Remek, nyomasztó atmoszféra, zavaros történettel, idegölő játékmenettel.

70



A Globe Színház mai előadása érdeklődés hiányában elmarad



Teszt
MORNINGSTAR: DESCENT TO DEADROCK

Nem sokra emlékszem, de durva lehetett a tegnapi este. Tudja valaki, hol vagyok?



2346, az 5-ös metró bejárata

TÖREDÉKEK A MÚLTBÓL

A játékban a bolygón szerencsétlenül jártak naplóbejegyzéseit is összegyűjthetjük: ezeket elolvasva többet megtudhatunk a bolygó titokzatos történelméről és az itt elpusztultak sorsáról. Bár a történet töredékes marad, jobb pillanataiban elgondolkodtatja az embert.



Kihalt kalandok külön kódfejtőknek

MORNINGSTAR: DESCENT TO DEADROCK

KÉNSZERLESZÁLLÁS UTÁN EGY ÓSDI ŪRHAJÓ TECHNIKUSAKÉNT, EGYETLEN HALDKOBLÓ PILOTÁVAL A FEDÉLZETEN, EGY BOLYGÓN, AHONNAN MÉG SENKI SEM TÉRT VISSZA. Nem egy álomállás, ugye? Nem véletlen, hogy a bolygót halott sziklának hívják: a *Morningstar* technikus – azaz a játékos – a Red Herring új, klasszikus hagyományokat követő kalandjában kizárólag szürkeállományára (és birkatürelmére) számíthat, ha ki akar szabadulni a világegyetem Bermuda-háromszögéből.

ÁLLJ, NE MOZDULJ! A játék intrója tulajdonképpen félrevezető, hiszen a belsőnézetes, feszült képsorok akciódús, adrenalinpumpáló kalandokat sejtetnek, holott ennél nagyobbakat nem is tévedhetnénk, amikor a Red Herring játékát bevizsgáljuk. Az indie fejlesztésű *Deadrock* egyszerű receptet követ, eszközei régimódiak, de hatékonyak, dizájnjá pedig minimalista, de letisztult. A játék nem sokat törődik a narratívával, feladatunk azonnal világos: gyógyítsuk meg szegény pilótánkat (no persze nem csak felebaráti szeretetből: nélküle nehezen menekülünk el a bolygóról), javítsuk meg a hajtóművet, a hibernációs kamrát és mindent, ami elromlott vagy elromlik tevékenységünk során. Ha jól haladunk, nézzünk át a nemrég szintén a bolygón lezuhant katonai hajó fedélzetére, majd ha már a közelben járunk, ugorjunk be az ellenséges idegen bázisra is. Kalandjaink során szépen renderel, de egy idő után monoton belső helyszínek és a bolygó sivatagos felszínén járunk, animációval csak nagyon ritkán, egy-egy kulcsjele-



INFO

Kiadó **Phoenix Online**
Fejlesztő **Red Herring Labs**
Platform **PC**
Röviden A *Descent to Deadrock* igazi oldschool kaland, amely a *Myst* és a *Riven* gondolati örökösöként egy kihalt, titkokkal teli világot tár elénk. **PEGI 12+**

netnél találkozhatunk. Azért zavaró tud lenni, mikor a haldokló pilótával beszélgetve annak arcizma sem rándul. Aprópó, pilóta: Novak, akinek felsőtestét egy cső szúrta át, rendkívül színtelen figura, hősrünk sem szimpatizál vele különösebben. Mindez persze nem csoda, hiszen a pilóta hangját adó színész valószínűleg két állásinterjú között, erősen náthásan mondta fel a szöveget, így élet-halál monológjai is egy callcenteres izgalmi szintjén maradnak. Ez baj, hiszen Pollack afféle mindentudó, bármikor megkérdésezhető végigjátászként funkcionál a rádión keresztül. Ráadásul hősrünk hangja csak egy árnyalatnyival jobb.

FÉRFIASAN TÖKÉLETLEN

Szerencsére a játékmenet annál inkább profi. A fejtörők a játék első felében egyszerű férfiasak és életszerűek: hajtóműveket, motorokat, fegyvereket szerelünk meg, löpört készítünk és így tovább: a futurisztikus díszletek ellenére komoly robinsoni és ezermesteri szaktudásra lesz szükségünk, ha a hajót össze akarjuk tákolni, ahogy erre a valóságban is minimum egy mérnökre lenne szükség. A játék második felében túlsúlyba kerülnek a sci-fi elemek, egyre több a titokzatos, kódfejtésre és asszociációra építő feladvány, amit lehet szeretni vagy nagyon utálni – mindenesetre kevésbé egzakt logikára lesz szükségünk az idegen bázison, mint saját hajónk megjavításakor. Mivel feszültségről nemigen beszélhetünk, sztoriról, karakterekről pedig még kevésbé, a játék egyértelműen azon áll vagy bukik, hogy milyenek benne a fejtörők. Én a magam részéről sosem voltam egy nagy mosógépszerelő, mégis sokszor úgy érzem, pixelvadá-

zat miatt akadtam el, vagy idegesített, hogy minden interakció és lehetőség kimerül egy bal egérgéppel. Mégis volt, hogy a leírásért nyúltam, és ilyenkor el kellett ismernem, hogy logikus a megfejtés, a második részben viszont megfektette a gyomromat az elvont, szerintem erőltetett kódfejtős óriásfeladvány. Egy biztos: ha nem félsz egyedül megoldani számtalan problémát, nem zavar, hogy a játék igen statikus, érdemes egy próbát tenned a *Deadrock*-kal. A Bear McCreary-i magasságokba emelkedő atmoszferikus zenét (amely a játék legsikerültebb hangulati elemeként funkcionál) nem más, mint remek kollégánk, BZ szerezte (megérdemelt állva taps, párás szemek), így ha a szikár fejtörőkert nem is, de ezért mindenképpen érdemes kipróbálni a kalandot. Spoiler: van benne sör is.

kacor

HARDVER

Windows 7; Intel Celeron 1,8 GHz; 2 GB RAM; integrált VGA; 556 MB HDD

- remek soundtrack
- realista fejtörők
- minimalista, szaktudásra építő játékmenet
- amely könnyen monotonná válhat
- a halott helyszínekkel együtt
- elvont illulás a játék második felében

KACOR

Sajátos, de határozott stílusú minimál kaland egy kihalt bolygón.

67



Ez már rablás KING OF THIEVES

INFO Kiadó ZeptoLab Fejlesztő ZeptoLab Platformok iOS, Android Röviden
A Cut the Rope-on túllépve a ZeptoLab valami újba fogott, ami többnyire jópofa, viszont ingyenes mivolta miatt nem tud igazán élvezetes lenni. iTunes Rating: 9+

KÉT DOLGOT UTÁLOK A FREE-TO-PLAY MOBILJÁTÉKOKBAN (TÖBBET IS, DE EZT A KETTŐT KÜLÖNÖSEN): AZ EGYIK, HA PERCENKÉNT TUDATJÁK VELEM, HOGY MIÉRT FIZETHETEK, A MÁSIK, AMIKOR EGY UNTÁON HOSSZÚ TUTORIALON KERESZTÜL MUTATJÁK BE UGYAN-EZT. A *King of Thieves*nek mindkettő sajátja, viszont a játék maga élvezetes, aranyos, ötletes, szórakoztató – avagy minden, amivel a ZeptoLab korábbi, népszerű sorozata, a kötélvagdósos, zöld szörnyet cukorkával etetés *Cut the Rope* részeit jellemezni lehetett. Itt most nincs se zöld szörny, se cukorka, vannak viszont kis fekete lények, akik akármilyen aranyosnak tűnnek, valójában tolvajok. Minden játékos a saját tolvaját irányítja, akinek van egy saját kastélya, saját kincsesládával és csapdákkal. A csapdák azért fontosak, mert átmehetünk más játékosokhoz, hogy ellopjuk ládájuk tartalmát, és hozzánk is átjöhet bárki, ami ellen semmit sem tehetünk azon kívül, hogy a lehető legszívatósabban helyezük el a csapdákat, ugyanakkor nem lehetetleníthetjük el a hozzáférést a ládához; ha berendeztük a kastélyt, kétszer el kell jutnunk a ládáig, hogy az elrendezést mentse a rendszer. Aki nem szeret PvP-zni, előre elkészített pályákon is játszhat, így oldva fel más elrendezésű saját kastélyokat, illetve aranyat, drágaköveket stb.

Mindkét játékmód, sőt, a saját kastély menedzselése is jópofa dolog, ugyanakkor itt találkoztam az eddigi legrosszabb energiarendszerrel. A free-to-play játékoknál gyakori, hogy meghatározott számú próbálkozásunk lehet, és ha többet akarunk játszani, fizetnünk vagy várnunk kell, de a *King of Thieves* csavart egyet ezen: úgy tudunk bejutni a pályákra, hogy kulcsokkal nyitogatjuk a zárat. A négy-öt vagy több zárból egy nyitja az ajtót, viszont mindegyik elvesz egy kulcsot, így az is előfordulhat, hogy két pályával elfogyasztjuk az összes lehetőségünket, és öt perc játék után várhatunk ötször annyit, hogy újra játszassunk.

A *King of Thieves* silány pénzügyi modellje mögött egy kiváló játék bújkol meg, reméljük, a ZeptoLab finomít rajta itt-ott, különben nem lesz hosszú életű.

Paca

- kellően nehéz pályák
- a PvP jó
- aranyos
- állandó internetkapcsolat kell
- az energiarendszer használhatatlan

PACA
Miért nem lehet kulcsot lopni?

67



Néha játék TEMPO

INFO Kiadó Splash Damage Fejlesztő Warchest Platformok iOS Röviden
Ismét egy játék, amely filmszerű élményt ígér, ezúttal mobilon – csak épp ez is a legtriviálisabb hibába fut bele. iTunes Rating: 12+

RITKA, HOGY EGY HÓNAPRA KÉT FILMSZERŰ JÁTÉK IS JUSSON, ÉS MÉG RITKÁBB, HOGY A KETTŐ ENNYIRE HASONLÍTSON EGYMÁSRA.

Februári gyermek a nagyszabású, PlayStation 4-exkluzív *The Order: 1886*, és érdekes módon a Splash Damage szintén mostanra időzítette hasonló koncepciójú játékának megjelenését. Első ránézésre a két cím teljesen különbözik egymástól, és aki ezt gondolja, nem is téved (bár külön érdekes, hogy mindkettő helyszíne London), viszont ugyanabba a hibába futottak bele: annyira filmszerűek akartak lenni, hogy elveszett belőlük az, ami klasszikus értelemben játékká tenné őket. A sztori annyi, hogy Londont megtámadják a terroristák, nekünk pedig egy szupertitkos ügynökség képviselőjében meg kell akadályozni a teljes katasztrófát, ami így önmagában elmondva nem túl kreatív, és a gyakorlatban sem számít világmegváltónak. A Tempo a kezdetektől fogva filmszerű akciójátékként hirdette magát, és kétségtelen, hogy az, viszont ígéretét olyannyira betartja, hogy ezzel szinte megszűnik játéknak lenni. Anynyi a dolgunk, hogy miközben figyeljük az eseményeket, néha megérintjük a képernyőt, elhúzzuk az ujjunkat, vagy gyorsan tapogatjuk a kijelölt pontot, ahogy erőnkből telik, viszont egy ilyen mozdulat elvégzése nem egy eseményt vált ki, hanem események egész sorát. Emiatt az interakció

kényszerítettnek hat, mintha valójában csak egy filmet akartak volna kiadni, viszont nem tudták filmként tálni, úgyhogy ide-oda beszúrtak egy-egy videojáték-elemet. Vannak azért bosszúfjtok és minijátékok is, de ezek sem különben.

Hogy azért valamennyire játéknak lehessen nevezni ezt a valamit, új karaktereket oldhatunk fel, fejleszthetjük az egyedi képességeket, növelhetjük az életerőt, extra időt vásárolhatunk kizárólag a játékban megszerezhető pénzéért, hogy ha esetleg nem tudnánk mindig olyan ügyesen eltalálni a megfelelő pillanatot a jelölt mozdulatra, ne bukjuk el a pályát.

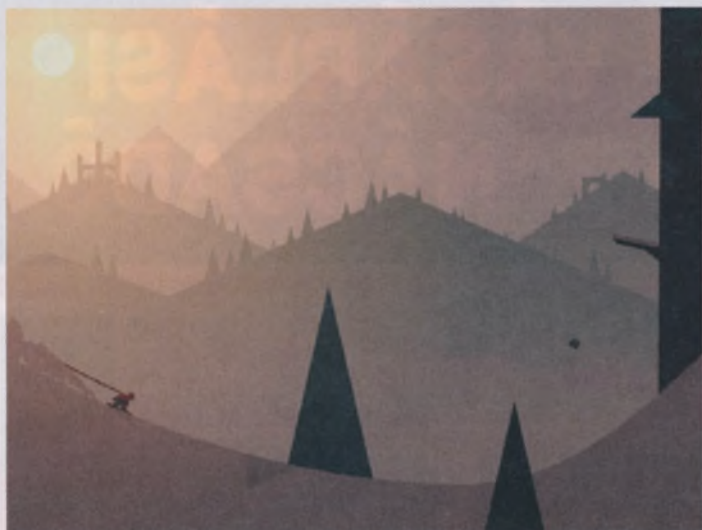
A Tempo, ha játéknak nehezen is nevezhető, megmutatja, mire képesek az Apple jelenlegi eszközei grafika tekintetében. Emiatt érdemes megnézni.

Paca

- néha izgalmas
- a grafika szép
- érintőképernyőre megfelelő
- ismétlődő animációk
- kis mértékben játék
- QTE-halmaz

PACA
Inkább interaktív film, mint játék, de kikapcsolódásnak épp elég.

62



Lesiklás a naplementében

ALTO'S ADVENTURE

INFO Kiadó Snowman Fejlesztő Snowman Platformok iOS Röviden Nem szükséges egy snowboardjátéknak gyönyörűnek lennie, de az Alto's Adventure az. A leggyönyörűbb, amit eddig mobilon láttunk. iTunes Rating: 9+

EGY KICSIT KEZD MÁR KIAPADNI A VÉGTELENÍTTET JÁTÉKOK KATEGÓRIÁJÁNAK ÖTLETFORRÁSA, A „SZALADJ ELŐRE EGY 3D-S KÖRNYEZETBEN” ÉS A „SZALADJ OLDALRA EGY 2D-S KÖRNYEZETBEN” VÁLTOGATJA EGYMÁST. Aztán mindig jön valami olyan, mint az Alto's Adventure, és hirtelen újra azon kapjuk magunkat, hogy már megint éjszakába nyúlóan nyomkodjuk az érintőkijelzőt. Pedig ez sem kínál sokkal többet, mint versenytársai; viszont most nem a „mi” a lényeg, hanem a „hogyan”.

Az Alto's Adventure-höz hasonlót láttunk már korábban, például a Ski Safari-t, ez mégis más. Semmi újat nem kér, a feladat annyi, hogy egy véletlenszerűen generált hegyoldalon csúszszunk le, gyűjtögessük az érméket, a képernyő megérintésével ugorjunk, ujjunk rajta tartásával pedig trükközünk. Minél hosszabb kombókat csinálunk (például kifeszített köteleken csúszással), annál több pontot kapunk, és hogy ne legyen céltalan a lesiklás, mindig előttünk áll egy marék kihívás, melyek teljesítése után újak jönnek. A játék varázsa sokkal inkább külsejében rejlik, ugyanis a pályák, az apró részletektől a napszakok változásán át az utolsó lámáig (ugyanis a fő cél valójában a megszökött lámák begyűjtése, ami nincs összefüggésben a február végi arizonai lámadrámával, viszont ezzel

összekapcsolva különösen vicces) elképesztően gyönyörűek. Folyamatosan telik az idő, ami meglátszik a környezeten (a fényeken, az árnyékokon) is, és érdekes, hogy az Alto's Adventure nappal és éjszaka mennyire más élményt nyújt, miközben a játékmenetre a változások nincsenek közvetlen hatással. A látvány mellett szintén kiemelkedő a hang, ami segít elmélyülni a világban, maximálisan kikapcsolódni, és épp ez az, amit egy egyszerű mobiljátéktól elvárhatunk. Még ha a játékmenet nem is emeli ki a többi közül, a játék joggal veheti birtokba a műfaj trónját, és bízunk abban, hogy a kezdeti siker elég lökést ad a tartalom bővítéséhez, új feloldható tartalmak és egyéb extrák megjelenéséhez, mert a jelenlegi extrák, mint mondjuk a szárnyas ruha, nem kínálnak elég változatosságot.

Paca

- elképesztően szép
- a hangok
- megnyugtató
- kicsit kevés a tartalom
- a játékmenet nem kínál sok újdonságot

PACA
Új le öt percre játszani, állj fel két óra múlva.

90



Nyeregben

SONS OF ANARCHY: THE PROSPECT

INFO Kiadó Orpheus Interactive Fejlesztő Silverback Games Platformok iOS Röviden A nemrég lezárult Kemény motorosok, avagy Sons of Anarchy tévésorozatból játék készült – több-kevesebb sikerrel. iTunes Rating: 17+

RENGETEG RÉGÓTA FUTÓ SOROZAT ÉRT VÉGET AZ ELMÚLT HÓNAPOKBAN, KÖZTÜK A DECEMBERBEN LEZÁRULT KEMÉNY MOTOROSOK, AMIT TALÁN TÖBBEN ISMERTEK SONS OF ANARCHYKÉNT. Ez viszont nem jelenti azt, hogy maga a franchise is pihenni megy (tervben van egy előzménysorozat is), és a manapság egyre népszerűbb epizodikus kalandjátékformátum tökéletes alap a folytatáshoz. Így gondolta a 20th Century Fox is, ezért felkérte a point-and-click kalandjátékokban tapasztalt Silverback Games-t, hogy egy mondhatni spin-off sorozatot készítsen, és bár a Prospect nyitó részének vannak jó pillanatai, a vásárlással érdemes várni egy kicsit. Az első epizódban a főszereplőt, bizonyos Clint Lancetet ismerjük meg: Clint édesapja gépre van kötve, ő maga pedig elköltötte tanulásra félretett pénzét a bérleti díjra; végső mentősvárként annak a motoros bandának a tagjává szeretne válni, amelybe bátyja is tartozik, ezért különféle módokon igyekszik bizonyítani, hogy érdemes a felvételre. A játékot tízrészesre tervezték, ezért most még annyira nem nagy baj, hogy a motorozás, verekedés mellett többnyire olyan feladatokat kapunk, mint hogy keressünk aprót, vagy masszírozuk meg egy lány vállát (ami egyébként ötletes kihasználása az érintőképernyőnek, de elég bizarr), és az

sem, hogy kis túlzással minden második szó káromkodás, viszont a későbbiekben ennél azért több kell. Nagyon sokat kölcsönöztek a Telltale-től is, az epizodikus megjelenés mellett a cel-shaded, a rajzos grafika, a döntések, a többi karakterekkel alakuló kapcsolatok, a beszélgetős részek mind-mind a The Walking Deadet és társait idézik, csak az egész kicsit elstiettetnek tünik, egyelőre még semmi nem érzékelteti, hogy döntéseinknek tényleg súlya lenne. Ez azért nem jó jel, mert ha a további részekkel ütemterv szerint kell haladniuk, nem lesz idő kijavítani a jelenlegi problémákat.

A Sons of Anarchy: The Prospect első epizódja nem kimondottan jó, de egy kis finomítgatással, több kreativitással még lehet belőle valami. Meglátjuk, mit hoz a folytatás.

Paca

- a fanoknak tetszhet a hangulat
- néhány érdekes kísérletezgetés
- néhol összezsáppolt
- a sztori nem elég érdekes
- sokszor unalmas

PACA
Több akciót, kevesebb masszírozást szeretnénk.

59

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

576 KByte

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HÚSVÉTI JÁTÉKDÖMPING

Mortal Kombat X



Platform PC, Xbox One, PlayStation 4, Xbox 360, PlayStation 3
Megjelenés 2015. április 14.
Ár 21 999 Ft (X0/PS4), 17 999 Ft (X360/PS3), 12 999 Ft(PC)

Project CARS



Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2015. május
Ár 11 999 Ft (PC), 22 999 Ft (PS4/XO)

Grand Theft Auto V



Platform PC
Megjelenés 2015. április 14.
Ár 14 999 Ft

Négy év után visszatér a legbrutálisabb verekedős játéksorozat, a Mortal Kombat egy elágazó történettel és egy vadonatúj többjátékos móddal, amiben minden egyes meccs egy globális küzdelem végkimeneteléhez számít bele. Mindegyik karakternek több, különböző harci stílust képviselő változata kerül majd be a játékba, legyen szó a korábbi részekből visszatérő harcosokról (mint Sub-Zero vagy éppen Kung Lao) vagy a Mortal Kombat X-ben debütáló szereplőkről, akik között ott lesz D'Vorah és Kotal Kahn is.

A készítőik törekvései szerint a Project CARS könnyen hozzáférhető lesz az átlag gamernek is a Forza vagy a Gran Turismo sorozatokhoz hasonlóan, de egy megszokott szimulátorrajongó olyan valóság-hű élményt is előcsalhat belőle, mint például az rFactorból. Mindezt pedig több mint ötven pályán élvezhetjük majd, a gokartoktól kezdve a hosszú távú versenyekre épített prototípusokig mindenféle versenygép volánja mögött. A tökéletes élmény érdekében pedig a közösség mellett három profi autóversenyző véleményét is kikérték a játékról.

Másfél év várakozás után végre a PC-s játékosok is kedvenc platformjukon játszhatnak a Rockstar rég várt mesterművével, a Grand Theft Auto V-tel. Az ötödik rész egyik legérdekesebb része ismét a történet, amiben egy extra csavart jelent, hogy nem egy, hanem három főszereplő kalandjait élhetjük át, váltogatva Michael, Franklin és Trevor között. A fő történet szál, a rengeteg látványosság és tennivaló mellett akár a barátainkkal együtt is randalírozhatunk az online módban, aminek csúcspontja a Heist mód többjátékos változata lesz.

KIEGÉSZÍTŐK

SIMS 4: GET TO WORK



Ahogy azt a Sims-sorozatban már megszokhattuk, az alapjáték megjelenése után is rengeteg tartalomra számíthatunk, és ez nincs máshogy a negyedik rész esetében sem. Az első kiegészítőben simjeink munkába indulnak, hogy a legkülönbözőbb te

rületeken álljanak helyt. Az új karrierlehetőségeknek köszönhetően lehetnek orvosok, rendőrök, de akár feltalálóként vagy egy üzlet megnyitásával is jobbá tehetjük – vagy megkeseríthetjük – a szomszédság életét. Ezek mellett is rengeteg új képességet sajátíthatnak el simjeink, például megtanulhatnak fotózni vagy sütni.

ÚJ AMIIBO-FIGURÁK, ÉLÜKÖN PAC-MANNEL



Az Amiibo-figurákat gyűjtve nem csupán kedvenc, Nintendóhoz köthető játékkaraktereinket sorakoztathatjuk fel polcunkon, hanem a figurákat játék közben is használhatjuk. A Wii U Gamepadjéhez vagy a New 3DS megfelelő részé-

hez érintve őket különböző mentéseket is tárolhatunk a figurákban található chipen, vagy bónusz-tartalmakat oldhatunk fel több játékban. Az áprilisban megjelenő szériában megtalálhatók a Fire Emblem: Awakening, az Earthbound főbb szereplői, ahogy Pac-Man, a Pokémonból ismert Charizard és Wario is.

GAMER HEADSETEK



RAZER ELECTRA
ÁR: 18 999 Ft

Az Electra az egyik legkényelmesebb fejhallgató, amit a Razer valaha megalkotott, köszönhetően például a fül formájához alkalmazkodó fülpárnáknak, amelyek nem engedik beszűrődni a külső zajokat, de a fül szellőzését sem akadályozzák meg. A headset ráadásul nem csupán játékhoz kiváló, mivel amikor nincs szükséged a mikrofonra, könnyen kicserélheted a kábelt egy hangrögzítő nélküli darabra.



TURTLE BEACH EAR FORCE RECON 100
ÁR: 16 999 Ft

A Recon 100 az otthoni felhasználás – legyen az akár játék, akár beszélgetés – mellett a mobilkészüléket is maximálisan támogatja, ugyanis az ezekhez használható kábelben a beépített mikrofon mellett mobilunk zenelejátszóját is vezérelhetjük, és egy gombnyomással fogadhatjuk a bejövő hívásokat. Ha pedig megunnánk a fejhallgató kinezetét, a hangszórók külső borításán lévő betéteket lecserélhetjük másik dizájrra.

PC / dobozos



ASSASSIN'S CREED ROGUE
GS 2014. DECEMBER – 79%
9999 FT

Akiknek a Black Flag tetszett, még több hajós mókát találhatnak az előző generációs konzolokról PC-re költözött Rogue-ban.



GREY GOO
GS 2015. FEBRUÁR – 87%
9999 FT

Az univerzumban minden élet elpusztításával fenyegető Szürke Trutyi nemcsak sztorilemnek kiváló, hanem egy régimódi RTS-ben is újfajta játékelményt nyújt.



DYING LIGHT
GS 2015. FEBRUÁR – 82%
10 999 FT

A Techland ismét minőségi játékot dobott piacra, ezúttal a zombis tematikában: szerepjátékos-elemek, szabadon bejárható világ és egy adag parkour vár ránk.

XBOX 360



SCREAMRIDE
GS 2015. MÁRCIUS – 54%
10 999 FT

Hosszú idő óta a legörültebb vidámpark-építő játék, amiben az sem okoz gondot, ha a túl extrém játékokról egy-két alkotás elszabadul.



DRAGON BALL XENOVERSE
GS 2015. MÁRCIUS – 74%
17 999 FT

A Dragon Ball rajongóinak kihagyhatatlan darab, mivel Trunks oldalán újraélhetjük az anime legemlékezetesebb összecsapásait egy időutazó hősként.



SPONGE BOB HEROPANTS
GS – N/A
9999 FT

Az új SpongyaBob-filmhez hasonlóan egyaránt jó szórakozás gyerekeknek és felnőtteknek; akik cooban irányíthatják a rajzfilm szereplőit.

PLAYSTATION 3



FIGHTING EDITION
GS – N/A
ÁR: 7999 FT

A Fighting Editionben három eltérő stílusú verekedős játék, a Tekken 6, a Soul Calibur V és a Tekken Tag Tournament 2 küzd a figyelmetekért.



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
GS 2015. MÁRCIUS – N/A
12 999 FT

A Resident Evil 4 és 5 közötti történetben a főszereplők egy elhagyatott börtönzigeten próbálnak túlélni.



BATTLEFIELD HARDLINE
GS – N/A
15 999 FT

A Battlefield-hangulat megmarad, de a rabló-pandúr témának köszönhetően új fegyverek, kutyák és játékmódok is bemutatkoznak.

PC / digitális



THE BANNER SAGA
GS 2014. FEBRUÁR – 85%
ÁR: 4999 FT

Egy északi kultúra inspirálta világban nyersanyagaink beosztása mellett népünk sorsát meghatározó döntések és körökre osztott harcok várnak ránk.



COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
GS 2012. SZEPTEMBER – 85%
ÁR: 4999 FT

A legnépszerűbb kompetitív FPS legutóbbi változata, új pályákkal, karakterekkel és fegyverekkel.



MINECRAFT
GS 2011. DECEMBER – 96%
ÁR: 9999 FT

Akár a tárgykészítésre épülő túlélőjáték-ként, akár a kreativitást szabadjára engedő terepasztalként játszod, a Minecraft világában hosszú órákra elmerülhetsz.

XBOX ONE



FINAL FANTASY TYPE-0 HD
GS – N/A
20 999 FT

Egy varázskadémián sosem unalmas az élet. A Type-0-ban a diákoknak szembe kell szállniuk a szomszédjaikat megtámadó birodalommal, klasszikus Final Fantasy stílusban.



EVOLVE
GS 2015. FEBRUÁR – 80%
21 999 FT

Az aszimmetrikus multit, a csapatmunkára építő vadászok és a lopakodásra, fejlődésre és a támadás jó időzítésére alapozó szörny harcait nehéz megenni.



SAINTS ROW IV RE-ELECTED & GAT OUT OF HELL
GS 2015. FEBRUÁR – 71%
14 999 FT

A két játékot tartalmazó csomagban a Szentek megdöntik az űrszarnok, Zinyak uralmát, majd egy szerelmi bonyodalmat is megoldanak a Pokolban.

PLAYSTATION 4



THE ORDER: 1886
GS 2015. MÁRCIUS – 66%
19 999 FT

Az alternatív történelmi Londonba nem szívesen mennénk vakációzni, de az izgalmas történet és a pörgős akció miatt mégis megteesszük.



BLOODBORNE
GS – N/A
19 999 FT

Yarnham elátkozott városában csak a legügyesebbek élhetik túl a rejtélyes kór ellenszere utáni kutatást, a Bloodborne-ban ugyanis a legkisebb hiba is végzetes lehet.



DMC: DEVIL MAY CRY DEFINITIVE EDITION
GS 2015. MÁRCIUS – 82%
11 999 FT

A Dante eredettörténetét feldolgozó játék szebb, mint valaha, a sorozat veteránjainak pedig rengeteg extra kihívással készültek a fejlesztők.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Mario Party 10
Bloodborne
Pillars of Eternity
Borderlands: Handsome Collection

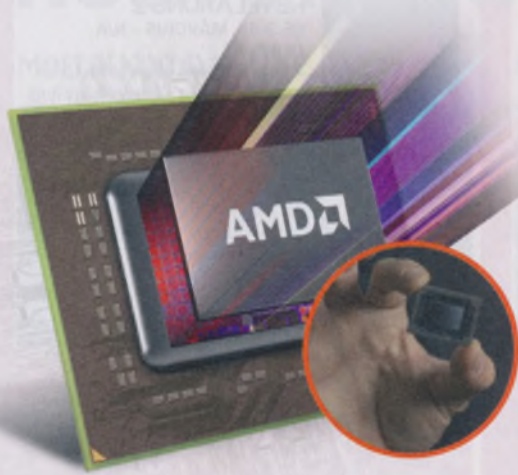
március 20. Dark Souls II: Scholar of the First Sin
március 25. Grand Theft Auto V PC
március 26. Mortal Kombat X
március 27. Project CARS

április 3.
április 14.
április 14.
május



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

HARDVER



Nagyot dobantott a zöld csapat Az AMD visszavág(hat)

Ráfér a Radeonra egy kis erősítés, sőt, nem is kicsi, ugyanis egy friss piacutatás alapján az AMD legutóbbi negyedéve siralmasan rosszul sikerült. A 11 százalékos csökkenés mellett ráadásul az Nvidia erősödött, így tovább nem késlekedhetnek az új Radeonok. A pontos paraméterek és kártyatípusok lapzártánkig nem kerültek napvilágra, de a legújabb processzorról, pontosabban APU-ról (Application Processing Unit) sok érdekes adat derült ki. A Carrizo kódnevű

központi mag elsődleges területe a mobiliszektor, azon belül is a tabletek. Ez furcsa cél egy továbbra is 28 nm-en készülő APU-tól, de az AMD mérnökei állítják, sikerült a számítási teljesítmény növelése ellenére is jelentősen, több mint 40 százalékkal csökkenteni a fogyasztást. A 3,1 milliárd tranzisztorból felépülő chip fizikailag kisebb lett, és új szolgáltatások is bekerültek a repertoireba, így akár táblagépbe is ideális választás lehet.

Előtelepített kártevő új PC-ken Lenovo-botrány

Viszonylag új Lenovo géped van? Gyorsan ellenőrizd, hogy nem vírusos-e, még akkor is, ha most bontottad ki a dobozt. Pontosabban nem víusról, hanem egy kéretlen reklámokkal bombázó kártevőről van szó, név szerint a Superfishről. A Lenovo végfelhasználóknak szánt (és gyári Windowszal szállított), 2014-es gépein automatikusan aktiválódó program

ráakaszódik a keresésekre és egyébb http-adatforgalomra, majd saját, irányított reklámjaival tölti meg böngészőnket. Emellett egy ügyes trükkel a védett, titkosított kapcsolatokba is beférkőzik, ahol szintén reklámokat helyezhet el, vagy használati adatokat gyűjthet. A Lenovo gyorsan reagált a felfedezésre, és amellett, hogy szerveroldá-

lon minden Superfish-kiszolgáltatót leállított, január óta gépeire sem telepíti előre a kártevőt, sőt, az eset után egy nappal meg is jelent az ingyenes

Superfish-eltávolító program; de erre már a Windows Defender és sok más védelmi program is képes. Gépeteket itt tesztelhetitek: filippo.io/Badfish



Felgyorsul és átalakul Ismét leváltják az USB szabványt

Alighogy általánossá vált minden PC-n az USB 3.0, máris itt a szabvány újabb változata, amely ugyan evolúciós, mégis komoly előrelépést ígér több területen is. Az USB 3.1 az idén megjelenő, közép- és felső kategóriás alaplapokon megtalálható lesz, lassan a notebook-

kokba is beszivárog, és készül a kiegészítő kártya. A szabvány legfontosabb újdonsága a megduplázott sávszélesség, amely elméletben 10 Gbit/s-ra növekszik. Ez megfelelő külső adattárolóval akár 800-900 MB/s-os másolási sebességeket is jelenthet, vagyis jobb,

mint a SATA6G szabvány. A másik fontos újdonság a C típusú csatlakozó. Ez olyan kábelek használatát teszi lehetővé, amelyeknek mindkét végén fizikailag azonos csatlakozó van. Ez a kényelmet növeli, és a csatlakozó miniatűr mérete miatt különösen mobiliszközöknél számíthat sikerre. Az USB 3.1-nek ezeken felül még számtalan előnye van, például a nagyobb áramerősség, de mégis azt emelnénk ki, hogy a visszafelé kompatibilitást megtartották minden régebbi USB szabvánnyal, ami döntően fontos a gyors elterjedés szempontjából.





MWC: Újracsomagolt forradalom

Tudom, milyen mobilt veszel idén nyáron

A tavaszt szokásosan a Mobile World Congress nyitotta meg az IT-világban, ahol a cégek egymást túlkiabálva mutatták be új telefonjaikat. Ezt a sablonmotort minden évben el lehet sütni, és sajnos idén találó is, hogy sablonosan kezdjük ezt a hírt, ugyanis a cégek igazán nem akartak senkit megijeszteni valami áttörő újdonsággal, korszakalkotó, forradalmi fejlesztéssel. Amit kapunk az evolúció, játék a számokkal és ránc-

felvarrás kívül-belül. Sokan a Samsungra voltak kíváncsiak, aki hozta is a kötelezőt a Galaxy S6-tal – újabb SoC, Gorilla Glass 4 elől és hátul, jobb kamerák, akár 128 GB belső tárhely, beépített akkumulátor, Android 5.0 és Qi/PMA zsinór nélküli töltés. Látványosabb újdonság az S6 Edge, amelynek két szélén oldalra lefut a kijelző – ezek nem különálló információs csíkok, hanem a főképernyő, ami tényleg nagyon szép, és az első tesz-

tek alapján jobban kézre is áll. A Sony az ultravékony Z4 táblagéppel és a középkategóriás M4 Aqua telefonton jelentkezett, melyeknél a két extra az eggyel újabb SoC és a vízállóság. A ZTE Grand S3 retinaszkenneléssel dobta fel evolúciós frissítését, a HTC One M9 említésre méltó újdonsága pedig, hogy a 4 MP-es UltraPixel modellt kukázták, és visszatértek egy hagyományos, 20 MP-es hátlapi kamerához. A Microsoft mindössze

két, phablet méretű, olcsó telefont jelentett be, semmi zászlóshajó vagy különleges meglepetés...

A rengeteg apró bejelentés és néhány érdekességet is rejtő termék közül kiemelnénk még a Mozilla Firefox OS-t: bejelentették, hogy több nagy céggel, például az LG-vel karöltve jövőre visszahozzák a szétcsúsztható és kihajthós kagyló mobilokat, de immáron okostelefonként.

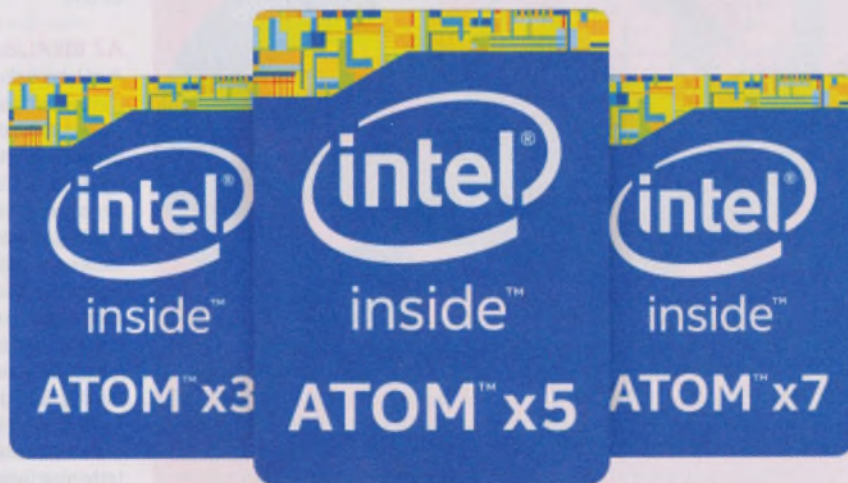
Hármas vagy, vagy ötös? Hetes?

Új Intel processzorneveket tanulhatunk

Év elején azt ígérte az Intel, letisztítja teljes termékínátát, és átláthatóvá teszi a processzorok világát. A Core M család bevezetése után következett a 14 nm-es Broadwell mobil-CPU-k megjelenése, és most az Atom központi magokon a sor. Eddig rengeteg számmal és különböző betűkkel jelölték ezeket a chipeket, sőt, volt olyan, ami Celeron vagy Pentium családba sorolódott. Nos, ennek ezennel vége; a 14 nm-es Cherry Trail kódnevű SoC-kal az Atom is átlátható elnevezésekre vált.

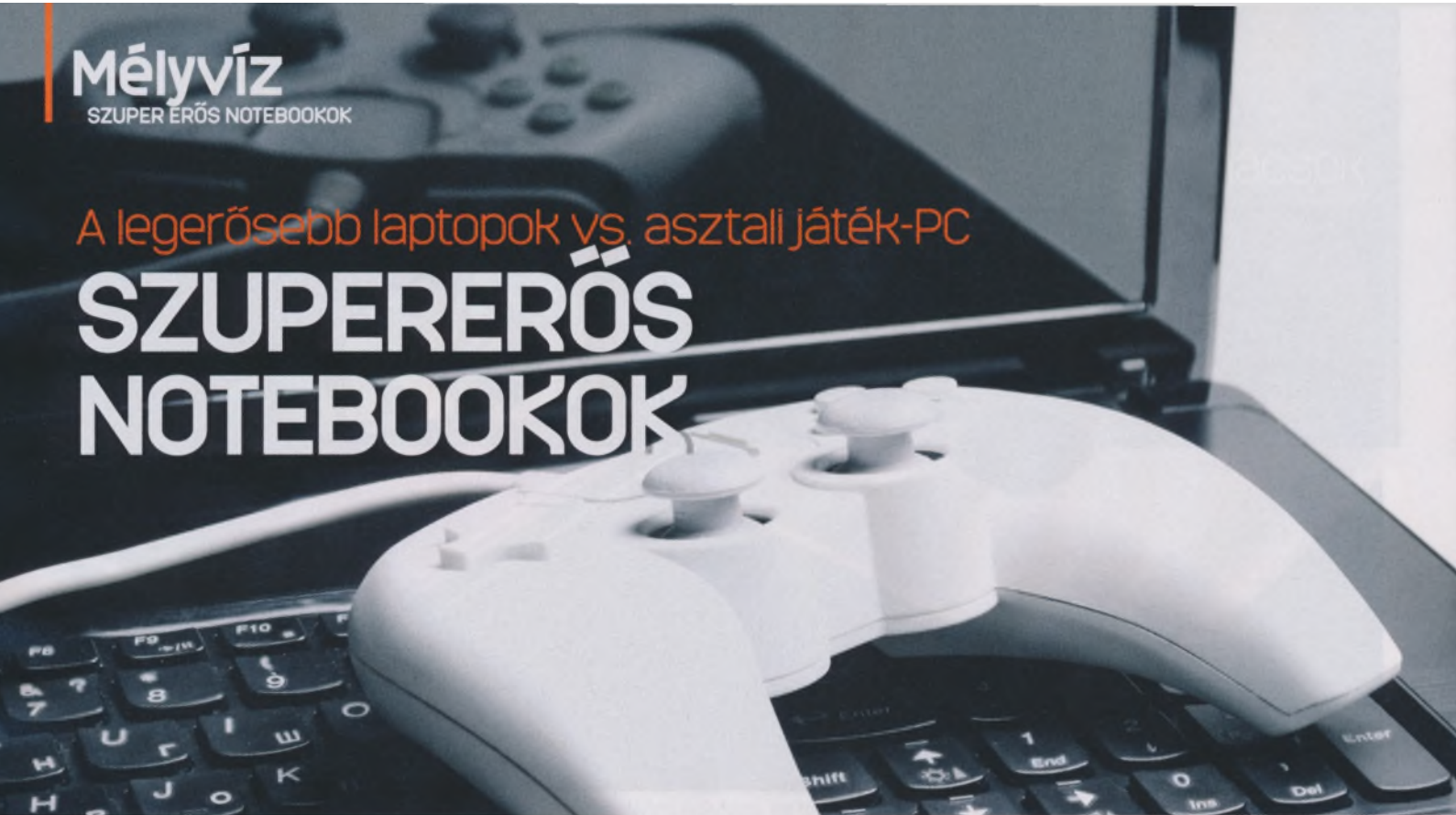
Az új számozás szerint lesz Atom x3, x5 és x7 család, melyek sorrendben egyre erősebb központi magokat jelentenek. A legegyszerűbb az x3, amely olcsó, szuper alacsony fogyasztású, és kifejezetten kisebb eszközökbe kerülhet. Az x5-tel több extra szolgáltatást és nagyobb teljesítményt kapunk, az x7 pedig a legnagyobb számítási teljesítményt nyújtja, így táblagépekben találkozhatunk vele valamikor nyár elején.

Az új Atom elnevezés egyszerű, de mi kissé szerencsétlennek tartjuk: biztos sokan azt hiszik majd, hogy a számok a tényleges processzormagok számát mutatják, pedig ez nem igaz.



A legerősebb laptopok vs. asztali játék-PC

SZUPERERŐS NOTEBOOKOK



GENERÁCIÓK ÓTA A MOBIL-TECHNOLÓGIÁKRA FÓKUSZÁLNAK A HARDVERFEJLESZTŐK, ÍGY MA MÁR JOGOS ELVÁRÁS, HOGY HORDOZHATÓ MÉRETBEN IS KOMOLY SZÁMÍTÁSI TELJESÍTMÉNYT KAPJUNK.

A legújabb notebookoknál már valóban olyan paramétereket találunk, amelyek akár egy csúcscategóriás asztali gép jellemzői is lehetnének. Négymagos processzor, 8/16 GB RAM, SSD és erős videokártya – mindez néhány kilós házba préselve, nagy felbontású kijelzővel, minőségi billentyűzettel és jó hangrendszerrel.

A gamernotebookok világa egyre nagyobb figyelmet kap, ahogy évről évre erősebb mobilhardverek jelennek meg a piacon, melyekkel már az asztali PC teljesítményét is el lehet érni, miközben megmarad a hordozhatóság. Tesztünkben megvizsgáltuk négy gyártó játékra szánt csúcscatapultját, és ezeket összehasonlítottuk egy asztali játék-PC-vel is, hogy megtudjuk, valós-e az állítás, miszerint már ezen a területen is érdemes mobilgépben gondolkodnunk klasszikus, asztali PC helyett. Az asztali számítógép konfigurációjának összeállításakor azt vettük alapul, hogy a végösszegbe a

jó minőségű komponensek mellé beférjen a monitor, a billentyűzet és az egér is, továbbá a gép kiegyensúlyozott legyen, így bármilyen feladatban az adottságaihoz képest maximális teljesítményt nyújtsa.

KÉTFÉLE KONCEPCIÓ

A tesztre érkezett négy notebook tökéletesen mutatja, hogyan képzelik el a gyártók: 2015-ben a játékos notebookot. Kétféle recept szerint készülnek ezek: az egyiknél nem foglalokoznak súllyal, vastagsággal és kecsességgel, csak az számít, hogy adott árért a lehető legerősebb hardvert préseljék a mobilnak már nem igazán mondható méretekre. Ezek a DTR-ek (desktop replacement). A másik recept szerint egy játékra tervezett notebook nem lehet sem hangos, sem otromba, sem pedig nehéz. A gyártók igyekeznek 3 kg alatt tartani a tömeget, 3 cm alatt a vastagságot, de azért általános a négymagos processzor és a diszkrét GPU is.

AZ IDEÁLIS GAMERNOTEBOOK

A notebookoknál talán még fontosabb a kiegyensúlyozott konfiguráció, mint az asztali gépeknél. Míg utóbbit könnyedén fejleszthetjük, javíthatjuk, addig egy laptopnál bármely komponens utólagos cseréje nehézkes, drága, és néha még a garancia elvesztésével is jár. Az ideális gamernotebook processzora legalább Core i5-ös vagy AMD A10 kell, hogy legyen – ezt szerencsére minden gyártó teljesítette. Rendszermemóriából a 4 GB már elfogadhatatlanul kevés egy ilyen gépbe, sőt, még 8 GB esetén is ajánlott a dupla csatornás kiépítésre törekedni. Ha ezt a gyártó nem tette meg (például Acer, Lenovo, MSI),

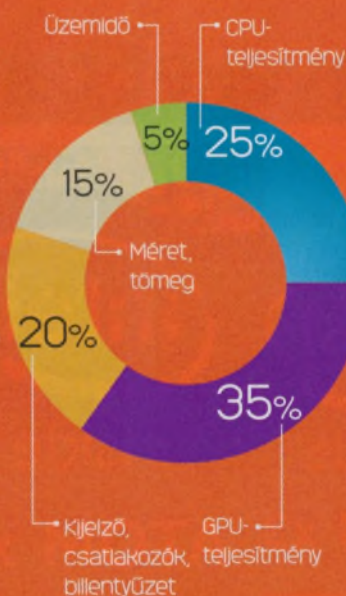
ajánlott minél előbb bővíteni, duplázni a RAM-mennyiséget. Háttértárként 5400 rpm-es HDD-t bevetni bűn, ekkor ugyanis a Windows is lassan indul el, de a játékoknál is idegesítő lesz a sok töltögetés; 2015-ben egy drága játék-PC esetében ezek megbocsáthatatlan dolgok. Helyette az SSD-HDD kettős az ideális választás (Acer és Asus). Mielőtt rátérnénk a GPU-ra, következzen a kijelző: ragaszkodjunk a full HD felbontáshoz, mert hiába hangzik jól a 4K-kijelző, ekkora méretben kezelhetetlen, GPU-ból pedig nem létezik olyan, amelyik natív felbontásban játszható sebességet nyújtana. A frissítési ráta full HD esetén átlagosan 60 Hz, ugyanakkor 4K-ban néha kevesebb (például Lenovo). És végül következzen a GPU, a játék-PC-k legfontosabb komponense. Beugrónak 2015 elején a GeForce GTX 860M-et jelölték ki a gyártók: ez az a GPU, amelyik különösebben erősnek ugyan nem nevezhető, de a mai játékokat képes elfuttatni 30 fps-sel, natív, full HD felbontásban. A közepes részletességet minden játéknál nyugodtan beállíthatjuk, de csak esetben a teljes felbontást is játszható sebességgel kezeli a GTX 860M. Aki inkább a 60 fps és a maximális, ultra minőségre törekszik, annak érdemesebb a GTX 900-as szériát, abból is a GTX 970M-et vagy a GTX 980M-et választania, amelyek asztali társaikhoz hasonlóan nagyon jól sikerültek. Radeon vonalon kissé becsapós a számolás, ugyanis az R9 M290X meg sem közelíti az asztali 290X teljesítményét, inkább valahol az R9 270 magasságában van – átlagos játékokra ez pont annyira alkalmas, mint a GTX 860M, vagyis annál egy kicsit még erősebb is.

Simánmartin

ÍGY TESZTELTÜNK

Mivel a notebookoknál főként a nyers erőre voltunk kíváncsiak, nem volt kérdéses, hogy a számítási teljesítmény, azon belül is a játékok alatt nyújtott teljesítmény nyomott a legtöbbit a labban. Emellett természetesen számított a CPU ereje, a kijelző, a billentyűzet és a csatlakozók, amelyek szintén alapvetően fontosak a játékhoz. A mobilitás itt kisebb szerepet kapott, de mindenképpen díjaztuk, ha egy notebookot sikerült könnyebb, vékonyabb formába önteni. A tapipad a normál használat során nagyon fontos, ám játékokra teljességgel alkalmatlan, ezért ezt külön nem számítottuk bele a pontozásba. Az üzemidőt is leteszteltük aktív, de átlagos használat (szövegszerkesztés, böngészés, chat stb.) mellett, kiugró eltérést nem tapasztaltunk egyetlen modellnél sem. A méréseket szintetikus, a gép CPU-ját és rendszermemóriáját tesztelő programokkal indítottuk, majd következtek az átlagos használatot szimuláló tesztek, végül pedig több játék is. Minden esetben full HD felbontásban, maximális részletességgel mértük a játékokat úgy,

hogy a töltőre kapcsolt notebookok a maximális teljesítményt nyújtsák.



ACER ASPIRE V 15 NITRO BLACK EDITION

MŰANYAG BORÍTÁSA ELLENÉRE NAGYON JÓL NÉZ KI, ÉS KELLŐEN MASSZÍV MEGÉPÍTÉSŰ AZ ACER ASPIRE JÁTÉKOSKONFIGURÁCIÓJA.

A notebook a klasszikus összeállításra épül, így Intel Core i7-4710HQ processzort és GeForce GTX 860M grafikus chipet választottak hozzá az Acer mérnökei. Mindehhez közel ideális, de nem kirívó, ésszerű körítés jár ebben a kiépítésben. Ez 8 GB rendszermemóriát jelent, amit sajnos nem 2x4 GB, hanem 1x8 GB elosztásban kapunk, bár így legalább megmarad az egyszerű bővítés lehetősége. A tárhelynél a rendszert és

kedvenc programjainkat egy 256 GB-os, átlagosan jó teljesítményű SSD-re telepíthetjük, a többi adatot pedig várja az 1 TB-os Western Digital merevlemez. Kijelzője is az arany középpúthoz tartozik, így a 15,6 colos átlóhoz full HD felbontás és IPS-panel tartozik.

A V 15 Nitro külseje igazán elegáns; kimondottan vékony a gép, de azért a zsanér masszív, és a billentyűzet sem nyikorog. A csatlakozókat érdekes módon egy oldalra, jobbra csoportosította a gyártó, a bal oldalt semmi sem töri meg, így az optikai meghajtó is lemaradt. Hátravan még a gép összeállítása, amely a mezőnyben a legjobb,



mindössze 2,2 kg, és még a tápegység sem túlzottan nehéz (565 gramm). A mérések során beigazolódtott a papírforma, így az azonos alapokra építkező Lenovo Y50-70-nel fej fej mellett végzett az Acer Aspire V 15 Nitro. Amint azonban az SSD vagy a több rendszermemória számított, az Acer

gépe elhúzott, és jelentősen jobban teljesített. Használat közben is gyorsabbnak éreztük az Acer modellt, és megvoltunk elégedve a kijelzővel is. Az Aspire V 15 Nitro Black Edition ideális középut: alkalmas játéokra, hordozható, masszív, de nem otromba, és áráza is reális.

ASUS ROG G751JY

ÚGY REKLÁMOZZA LEGÚJABB MOBIL-GPU-IT AZ NVIDIA, HOGY EZEKET MÁR ASZTALI PC-SZÁMBA KELL VENNİ;

méréseink alapján azt kell mondanunk, igazuk is van – ez derült ki az Asus gépének tesztjéből is. A G751JY már kinézete alapján sem egy szürke irodai munkagép, bekapcsolva pedig be is bizonyítja, hogy külseje nem hazudik. Az óriási és nehéz, több mint 4 kg-os gép egy Intel Core i7-4860HQ processzorra épül, amit hihetetlen mennyiségű, 32 GB RAM egészít ki. A háttértároló egészen egyedülálló megoldás a jövőt idéző teljesítménnyel: az M.2-es, 256 GB-os SSD mPCIe-n kapcsolódik, így szekvenciálisan 1 GB/s (!) tényleges adatátvitel-

re képes, ami hihetetlenül gyors. Ehhez kapunk még egy 7200 rpm-es, 1 TB-os merevlemez és Blu-ray optikai egységet – így áll össze az ideális kombináció. A grafikus chip a ma elérhető legerősebb mobil megoldás, egy GeForce GTX 980M 4 GB videomemóriával, amely egy full HD felbontású, IPS-paneles modell 60 helyett 75 Hz-es frissítési rátával. Ezt az összeállítást az Asus még megfejelté képest robusztus hangzású hangrendszerrel, világító billentyűzettel, Thunderbolttal, egészen jó touchpaddal és persze kellően magas, de az összeállítását tekintve reális árázással.

A teszt során abszolút jól teljesített a G751JY, olyannyira, hogy minden egyes



mérést toronymagasan megnyert – ebbe beleértendő az összehasonlításként szolgáló asztali konfiguráció is. A processzor bivalyerős, a rendszermemória mindenre elegendő, SSD-ből asztali gépbe se kapnánk gyorsabbat, a GPU

pedig – ugyan az asztali GTX 980 teljesítményét nem éri el, de – mindenképpen a legjobb választás. A RoG G751JY nemcsak erős, de jól is néz ki, és kellőképpen masszív, így nem csoda, hogy az első helyre tornázta fel magát.

LENOVO Y50-70

ALENOVO IDEAPADJA NEM SZÁNDÉKOZIK A THINKPADEK BABÉRJAIRA TÖRNI, 300 EZER FORINTOS ÁRFEKVÉSE IS BARÁTSÁGOSABB, ENNEK ELLENÉRE STRAPABÍRÓ, ÉS PRÉMIUM MINŐSÉGŰ ALUMÍNÍUM BORÍTÁST KAPOTT.

A hordozáshoz még éppen ideális méretű és tömegű Y50-70 konfigurációja a mostanában divatos receptet követi. A központi processzor az Intel Core i7-4710HQ, amely a maga négy magjával és Hyper-Threadinggel tökéletesen elegendő a feladatra. A tesztre sajnos egy alapkonfiguráció jutott el, amely eléggé lehúzza a gép összteljesítményét. A rendszermemória mindössze 4 GB,

amely (főleg játékra) ma már nem elegendő, ahogy az 1 TB-os, 5400 rpm-es merevlemez sem ideális választás. A 4 GB RAM-ot már a Windows elfogyasztja, a HDD egyszerűen lassú, a játékok sokáig töltődnek, és a Windowsra is sokat kell várni.

A 15,6"-os kijelzőnek tüéles képe van, mégsem tudunk érte lelkesedni. Ekkora képátlóval a 3840x2160-as felbontás kezelhetetlen, ráadásul csak 48 Hz-es képfrissítésre képes. De ez még a kisebb gond: játékokhoz abszolút melléfogás a 4K egy notebookban. A Lenovo GTX 860M GPU-t alkalmazott 4 GB VRAM-mal – ez a grafikus chip egyszerűen alkalmatlan a játékok megmozdítására ekkora felbontásban. Megnéztünk né-



hány, a tesztben használt játékot natív felbontás mellett, és általában 10 fps körüli-alatti értékeket kaptunk, amely játszhatatlan sebesség. A felbontást full HD-re átállítva, teljes képernyőn viszonylag jó képet kaptunk, így már a sebesség is megnőtt, de a kép élessé-

ge eltűnt, amint a natív felbontásból elkapcsoltunk. Az Y50-70 nagyon jól megépített notebook, de aki ilyenre szavaz, annak azt ajánljuk, más összeállítást válasszon. A CPU-GPU páros jó, de a kijelző legyen full HD, kérjünk bele 8 GB RAM-ot és legalább egy SSHD-t.

MSI GX70-3CC DESTROYER

EGYEDI NOTEBOOKOT KÜLDÖTT TESZTÜNKRE AZ MSI, UGYANIS EZ A PC VÉRBELI AMD-S ÖSSZEÁLLÍTÁS. A vaskos, közel 4 kg tömegű és 5 cm vastag óriásnotebook központi magja egy AMD A10-5750-es, négymagos processzor. A 32 nm-es CPU nem mai fejlesztés, ami a 2,5/3,5 GHz-es órajelek mellett mért szintetikus teszteken meg is látszott (például CineBench), ugyanakkor a gép átlagos teljesítménye abszolút jó, sőt, a Core i7-4710HQ-s gépekkel egy szinten van (PCMark8 mérések). Ehhez a központi egységhez az egyik legerősebb mobil Radeont, az R9 M290X-et tapasztotta az MSI – jó választás. Ez ki is derült a játékmérésekből; a GX70 Destroyer egy-két kivételtől eltekintve

sorra verte a GTX 860M-mel szerelt konfigurációkat. Mindehhez 8 GB RAM és 1 TB-os HDD társul – különösen utóbbinak nem örülünk, bár legalább 7200 rpm-es verzió, így némileg gyorsabb, mint a Lenovóban alkalmazott, 5400-as fordulatszámú HDD. A notebook maximálisan rászolgált a Destroyer névre, ugyanis óriási, nehéz, és vastag, és ha ez még nem lenne elég, terhelés alatt nagyon hangossá válik a hűtése. A nagy méret előnye viszont, hogy a billentyűzet egészen jól sikerült (bár bal oldali Windows gomb érthetetlen mód nincs), játékra is alkalmas, és a gépen elegendő csatlakozást találunk minden feladathoz. A kijelző 17,3 colos, és full HD felbontású, ami ideális kombináció, ugyanakkor TN-



paneles, így a betekintési szögek és a színhűség nem éppen optimális. A GX70 asztali használatra tervezett notebook, kissé elavult CPU-val. Az SSD nem fért bele az árba, a kijelző pedig

csak TN-paneles, ráadásul bizonyítja, hogy csupán tévhit az AMD notebookok látványos árelőnye. A GX70 pontosan annyiba kerül, mint egy hasonlóan konfigurált Intel-GeForce páros.

ÖSSZEZÉS

A négy tesztelt notebook kétféle koncepcióba sorolható: DTR és mobil erőgép. A kétféle felhasználási szokást kielégítő modellek közül az egyiknél (DTR) asztali használatra keresünk kompakt, de erős PC-t, a másik esetben a mobilitás is fontos, ezért hajlandók vagyunk némileg lejjebb adni a számítási teljesítményből. Fontos leszögezni, hogy a DTR-ek a nagyobb méret ellenére egyáltalában nem olcsóbbak, sőt, általában erősebbek, ezért drágábbak is, mint a vékonyabb, hordozhatóságban jobb laptopok. A teszt legerősebb és egyben győztes modellje az Asus RoG G751JY, amelyben minden, ma elérhető csúcstechnológia megtalálható. Bivalyerős CPU, a legjobb mobil-GPU, rengeteg memória, M.2-es, mPCIe SSD 1 GB/s adatátvitel, jó kijelző, billentyűzet és touchpad,

valamint temérdek csatlakozó. A mérések során mérőfedekkel elhúzott a mezőnytől a G751JY, de ennek a sebességnek el is kéri az árát. Az Acer Aspire V Nitro a másik táborni erősítő, sőt, 2,2 kg-os tömegével kifejezetten hordozható. Mindehhez elegendő kialakítás és elfogadható teljesítmény párosul. A tesztre érkezett modell nem a belépő konfiguráció, de pont olyan helyeken van megerősítve (RAM, SSD), amelyekre szükség is van. Nem olcsó a Black Edition kivételű Nitro, de ideális középút teljesítmény és mobilitás között, megépítésében pedig a műanyag borítás ellenére is abszolút prémium, így övé az ajánlatunk. A Lenovo Y50-70 gyönyörű gép, kézbe fogni is élvezet alumínium borítása miatt, ahogy a billentyűzet és a kijelző is jó minőségűek. A fő komponensek stimmelnek, de a konfiguráció sajnos

GAMESTAR ASZTALI JÁTÉK-PC

Processzor	Intel Core i5-4460 3,2 GHz	54 100 Ft
Processzorhűtő	Arctic Cooling Alpine 11 Pro rev.2	2 700 Ft
Alaplap	ASRock Z97M Anniversary	25 600 Ft
Memória	HyperX Fury DDR3-1600 8 GB KIT	20 400 Ft
Grafikus kártya	Sapphire Radeon R9 280 OC 3 GB	60 200 Ft
SSD	Samsung 850 Evo 250 GB	35 500 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	15 400 Ft
DVD/Blu-ray egység	LG GH24NSBO	4 100 Ft
PC-ház	Rajjintek Arcadia	8 500 Ft
Tápegység	FSP Hyper 600	17 800 Ft
Monitor	Samsung S24D390HL	47 500 Ft
Billentyűzet+egér	Genius KM-G230	10 800 Ft
Összesen		302 600 Ft

kiegennyűlyozatlan, a 4K-kijelző pedig alkalmatlan játékra – egyrészt 48 Hz-es, másrészt a GTX 860M nem képes meghajtani a játékokat natív felbontásban. Az MSI Destroyer egyedi konfiguráció, vérbeli AMD-notebook, és

egészen jól is teljesít a mérések alatt. A méretes DTR notebook kijelzője sajnos csak TN-paneles, a hűtés pedig hangos, cserébe játékok alatt kicsivel jobban teljesít, mint a GTX 860M-es gépek.

Gamernotebookok

	Termékek	Forgalmazó	Értékelés	Ár	CPU/GPU	RAM/háttértár	Kijelző	Méret, tömeg
1.	Asus RoG G751JY asus.hu	Asus Magyarország	97	600 000 Ft	Intel Core i7-4860HQ/GeForce GTX 980M (4 GB)	32 GB/256 GB SSD+1 TB 7200 rpm HDD	17,3", 1920×1080, IPS	416×318×53 mm, 4,2 kg
2.	Acer Aspire V 15 Nitro Black acer.hu	Acer Magyarország	93	384 900 Ft	Intel Core i7-4710HQ/GeForce GTX 860M (2 GB)	1x8 GB/256 GB SSD + 1 TB 5400 rpm HDD	15,6", 1920×1080, IPS	389,6×257,5×239 mm, 2,2 kg
3.	Lenovo Y50-70 (59 432213) lenovo.hu	Lenovo Magyarország	89	319 900 Ft	Intel Core i7-4710HQ/GeForce GTX 860M (4 GB)	4 GB/1 TB 5400 rpm HDD	15,6", 3840×2160, IPS	387×263,4×239 mm, 2,4 kg
4.	MSI GX70 3CC Destroyer msi.com	Expert Hungary Kft.	87	334 900 Ft	AMD A10-5750M/Radeon R9 M290X (2 GB)	8 GB/1 TB 7200 rpm HDD	17,3", 1920×1080, TN	428×288×55 mm, 3,7 kg
	GameStar asztali PC 2015 gamestar.hu	PC World		302 600 Ft	Intel Core i5-4460/ Sapphire Radeon R9 280 (3 GB)	8 GB/256 GB SSD + 1 TB 7200 rpm HDD	24", 1920×1080, PLS	N/A

Összesen:
itt képeken



GAMESTAR JÁTÉK-PC: A KIHÍVÓ

KÉTSÉG SEM FÉR HOZZÁ, HOGY A GAMERNOTEBOOKOK NAGYON JÓL NÉZNEK KI, ÉS NEM NEHÉZ MEGKEDVELNI ÖKET.

Ugyanakkor nagyon kíváncsiak voltunk arra, hogy milyen árat kell fizetnünk a hordozhatóságért és a kis méretért cserébe. Éppen ezért összeállítottunk egy klasszikus játék-PC-t, amelynél figyeltünk arra, hogy összegben nagyjából abba a kategóriába essen, ahová a tesztben szereplő notebookok tartoznak, még hozzá monitorral, billentyűzettel és egérrel együtt, hiszen egy notebookhoz ezek járnak. Nem feledkeztünk meg arról sem, hogy

a gép jól nézzen ki, ne legyen óriási, és csendben végezze a dolgát, vagyis futtassa a játékokat a legnagyobb részletesség mellett, full HD-ben.

Gépünk alapjának közepes gamerkonfigurát (lásd még a vásárlási tanácsadót a 97. oldalon) vettük, ám kicsit alakítottunk rajta – szerencsére erre volt egy kb. 100 ezer forintos keretünk. Monitornak 24 colos, full HD felbontású Samsung S24D390HL modellt választottunk, amely dizájnos, kellően gyors, és a PLS-panelnek köszönhetően képminősége, illetve betekintési szögei is ideálisak. Egérnek és billentyűzetnek egy alapszintű,

de játékra is elfogadható minőségű Genius G230-as párosra esett a választásunk. A processzort erősítettük teljes értékű, négymagos Core i5-re, a memória elegendő, az alaplapot azonban lecseréltük az ASRock Z97M Anniversary modellre, a házat pedig microATX méretűre. A 256 GB-os SSD tökéletes rendszermeghajtónak, ezen a Windows mellé még jó pár játék is elfér, ami pedig nem, az mehet a játékgépbe szerelt, másodlagos, szintén gyorsnak számító, 1 TB-os HDD-re. Videokártyából szerettünk volna egy GeForce GTX 970-et vagy Radeon R9 290-et, de végül marad-

tunk a gamerkonfigurációban is megtalálható, továbbra is verhetetlen ár-érték arányú Radeon R9 280-nál. Ez a kártya az ideai játékokat is futtatja full HD-ben, maximálisához közeli részletesség és aktív képjavító eljárások mellett. A mérésekből látszik, hogy az asztali PC még mindig nem veszítette el előnyét – közel 100 ezer forinttal alacsonyabb áron is jobb teljesítményt nyújt, mint egy hasonló, mobil összeállítás. Ugyanakkor a mobil- és asztali PC között már nem szakadék, csak árok van, a notebookok szép lassan felzárkóznak teljesítményben, ami minden PC-játékosnak nagyon jó hír.

3DMark13 (Fire/Sky/Cloud/Ice)	Mért üzemidő (PCMB)	Metro Last Light Redux (VERY HIGH)	Unigine Heaven/Valley (ExHD)	Alien Isolation (Max Detail)	Shadow of Mordor (Ultra)	Far Cry 4 (Ultra)	Pro	Kontra
8514/22500/22582/ 133357 pont	137 perc	70 fps	1196/2063 pont	116,4 fps	73,3 fps	63 fps	Nagyon erős hardver, kiváló GPU, jó kijelző, prémium vezérlők	Hatalmas, nehéz, méregdrága
3099/9481/13867/ 51831 pont	125 perc	28,3 fps	460/814 pont	46,3 fps	30,7 fps	27,3 fps	Arany középút összeállítás, SSD, csak 2,2 kg, vékony, jó dizájn	Nem dupla csatornás RAM, csatlakozók csak egy oldalon
3618/11218/12927/ 51333 pont	131 perc	27,3 fps	452/801 pont	30,48 fps	28,5 fps	25,9 fps	Prémium alumínium borítás, jó CPU-GPU páros, szép kép	Keyés RAM, lassú HDD, 4K@ 48 Hz kijelző
3707/9764/7677/ 55030 pont	194 perc	27,3 fps	519/1002 pont	51,3 fps	32,7 fps	24,8 fps	Játékok közben jól teljesít, sok csatlakozó, kényelmes billentyűzet	Gyenge CPU, hangos hűtés, TN-kijelző, nincs SSD
6588/17772/16377/ 155460 pont	N/A	51 fps	853/1461 pont	76,2 fps	44,8 fps	55,8 fps		

Feltűnő minigép

Raijintek Metis

KINÉZETÉBEN ÉS FELÉPÍTÉSÉBEN IS EGYEDÜLÁLLÓ A RAIJINTEK METIS, ÉS MIVEL TÍPIKUSAN OLYAN SZÁMÍTÓGÉPHÁZRÓL VAN SZÓ, AMIT BÜSZKÉN MUTOGATHATUNK ASZTALUNKON, AZ ALAPANYAGOKNÁL IS PRÉMIUM MINŐSÉGRE SZÁMÍTHATUNK.

A Metis meglepően könnyű ház, mindössze 2,8 kg, ezt annak köszönheti, hogy teljes egészében alumíniumból készült.

Az előlap és az oldallapok szálcsiszoltak, így a választott szín (amely a szokásos fekete és fehér mellett lehet akár arany, piros, kék vagy zöld is) nagyon jól mutat, és valóban első látásra csúcskategóriás háznak látszik a Metis.

Belül a tervezőknek viszonylagos szabadságuk volt, ugyanis a Metis egy „ODDless” ház – optikai meghajtót maximum külső egységként, USB-n csatlakoztathatunk. A fekete belsőnél előre, ráadásul állítva kell beszerezni a tápegységet, a felette lévő helyet pedig elfoglalja a sok-sok tápkábel – ajánlott moduláris tápegységet választani. A mini-

ITX alaplapot tartó lemezt kivágták a CPU-hűtő könnyű szereléséhez, és igyekeztek a légmozgáshoz a lehető legnagyobb teret is meghagyni, így 16 cm-es toronyhűtőt is beszerelhetünk. A felső részt opcionálisan egy videokártya foglalhatja el, melyhez 17 cm-es maximum hosszúságot adott meg a gyártó. Aki ilyen VGA-t szeretne beszerezni Metis házába, készüljön fel, hogy a kábelvezetés nagyon nehézkes ennél a részénél. Az alaplap mögötti oldallap sem lesz segítségünkre, mert sem hely, sem nyílások nincsenek rajta. Meghajtóból két darab, 2,5 colos egységet szerelhetünk alulra, és egy 3,5 colosat rejthetünk felülre, a házhűtést pedig egyetlen hátsó, 12 cm-es ventilátorra bízhatunk.

A Metis összeszerelése nem gyerekjáték, ajánlott a leírást követni. Minden egyes kábelnek jól gondoljuk végig az elrejtését, különösen akkor, ha plexi oldallapos változatot választottunk.

Ebbe a gyönyörű miniházba erős gépet építhetünk, de a videokártya kiválasztásakor maradjunk az mITX-modelnél.



INFO

Forgalmazó:
Caseking Kellytech Kft.
Ár: 14 990 Ft
Web: rajjintek.com

Specifikáció:
mITX szabvány,
1x 3,5", 2x 2,5" helyek,
2x USB 3.0 és hang
előlapi kimenetek,
1x120 mm ventilátor,
maximum 160 mm-es
CPU-hűtő és 170
mm hosszú VGA,
190x277x254 mm,
2,8 kg, hatféle szín,
oldallapi ablak opció

Pro:
egyedi méretek,
minőségi, szálcsiszolt
alumínium, hatféle szín,
elérhető ár, toronyhűtő
is elfér benne

Kontra:
nehézség szerelés, kábe-
leket nem lehet elrejtetni,
szellőzés lehetne jobb

84

Fürge ujjak álma

Asus MeMO Pad 7 ME572C

ATALITÁLAT GOOGLE NEXUS 7 (2013) TABLET UTÁN KELLETT EGY ÚJ, KICSI, OLCSCÓ ÉS MÉG GYORSABB TÁBLAGÉP AZ ASUS KÍNÁLATÁBA – EZ LETT AZ ME572C.

A kiváló mobilitás és az ideális kijelzőméret egyaránt igaz a 7 colos MeMO Pad 7-re, amelyhez az Asus érdekes SoC-ot választott. Az Intel Atom Z3560 egy 22 nm-es Moorefield központi egység, ahol a négymagos felépítésű, 64 bites processzor (Bay Trail) mellé egy PowerVR G6430 GPU-t (ez dolgozik az Apple A7-ben is) tapasztaltak. Az 1,83 GHz-en dolgozó SoC 2 GB rendszeremóriával gazdálkodhat, továbbá 16 GB beépített flashtárolót is kapott, ám ezt microSD-kártyával tovább bővíthetjük. A PowerVR G6430 GPU-nak egy 7 colos, IPS-es, 1920x1200-as felbontású kijelzőt kell meghajtania, amely kellően élénk színekkel és jó fényerővel rendelkezik. Az akkumulátor papíron viszonylag kisméretű, sőt a tesztmezőnyben a legkisebb, mégsem kell szégyenkeznie a MeMO Pad 7-nek:

a több mint kilenc óras, aktív használat mellett üzemidő teljesen elfogadható, de azért megnéztük volna egy némileg nagyobb akkumulátorral is.

A PowerVR GPU-val szerelt Intel SoC jó döntés volt az Asus részéről – a táblagép mind a processzor-, mind a GPU-mérések alatt igazán jól teljesített. A játékok élvezhető sebességgel futottak, és a keretrendszer sem akadozott egyszer sem. A CPU ugyan nem a legerősebb a rengeteg tablet-SoC között, de a középmezőnyben szépen megállja a helyét, a GPU és az üzemidő pedig sokat segítenek abban, hogy jó véleménnyel legyünk a MeMO Pad 7-ről.

Mindent az Asus egy igényes, a Nexus 7-nél mindenképpen divatosabb házba csomagolta, készített hozzá egyedi kiegészítőket, és az arra sem lehet panaszunk. Akinek a mobilnet hiányzik a csomagból, az az ME572CL-t válassza, amely minden részletében megegyezik az általunk nyújtott MeMO Pad 7-tel, de egy LTE-modem is került bele, nagyjából plusz 15 ezer forint felárért cserébe.



INFO

Forgalmazó:
Asus Magyarország
Ár: 64 900 Ft
Web: asus.com

Specifikáció:
Intel Atom Z3560
SoC@1,83 GHz, PowerVR
G6430 GPU, 2 GB RAM,
16 GB flashtárhely,
40709 pont AnTuTu,
17824 pont 3DMark,
3630 pont PCMark, mSD
kártyahely, full HD IPS-
kijelző, 2/5 MP kamerák,
114,3x200x8,3 mm,
269 g

Pro: kiváló SoC-
kijelzőméret kombináció,
jó GPU-teljesítmény,
elfogadható üzemidő

Kontra: a CPU nem
a legerősebb, az
akkumulátor lehetne
nagyobb

90

Vízzel hígított videokártya

Asus GTX 980 Poseidon Platinum

FÉLÉVESEN MÉG MINDIG A LEGERŐSEBB JÁTÉKSKÁRTYA A GTX 980, RÁADÁSUL NEM FOGYASZT VÁLHATATLANUL SOKAT, ÉS HA A TITAN SZÉRIÁT NÉZZÜK, NEM IS ELÉRHETLENÜL DRÁGA. A célszegmens az abszolút csúcscategóriás játék-PC, amelyben akár a vízűtés is hétköznapi számító megoldás. Ehhez passzol az Asus Poseidon, melyen hibrid hűtési megoldással találkozunk. A DirectCU H2O hűtési rendszer kétventilátoros, emellett hátlapi fémborítást és a kártya oldalán két vízűtő-csatlakozást is találunk. A három hőcsővel megtűzdelte bordát így beköthetjük a vízűtésbe. Ehhez X-es, menetes csatlakozók állnak rendelkezésünkre. Legyen azonban akár háromventilátoros a vízűtő radiátor, a két ventilátorra csak rásegít a Poseidonnál a vízűtés, nem helyettesíti azokat. A vízűtéses rádologozásnak azonban rengeteg haszna van: terhelés

mellett sem emelkedik a ventilátorok alapfordulatszama, nagyobb a tuningpotenciál, és a GPU is hűvösebben dolgozik. Az Asus konzervatív gyári tuningja mellett marad hely bőven a manuális tuningolásnak is. A túlpörgetést segítik a minőségi komponensek és az egyedi feszültségszabályzó áramkör (10 fázisú DiGi+ VRM). A speciális hűtőborda és a kártya nem különösebben nagy, 28,7 cm-es hosszúságával átlagos méretűnek számít. Gyárilag 1179/1278 MHz-es GPU órajeleket állított be az Asus, a 4 GB fedélzeti memória azonban maradt referenciaértéken, 7 GHz-en. A teszt során léghűtéssel is kiválóan teljesített a kártya, és még így is sikerült tuningolni az órajeleket – tapaszt



latatok alapján vízűtéssel akár a 1,6 GHz-es turbó órajel is elérhető, ami kivételesen jó eredmény. Aki vízűtéses csúcscategóriás játék-PC-ben gondolkodik, fontolja meg ezt a kiváló kártyát, szimpla léghűtés mellé azonban jobb választás a cég normál, DirectCU II-es kártyája, amelyben 2D üzemmódban leállnak a ventilátorok.

INFO

Forgalmazó:
Asus Magyarország
Ár: 239 990 Ft
Web: asus.com

Specifikáció:
4 GB GDDR5, 256 bit RAM, 2048, 128, 64 shader, textúrázó és RoP 1178/1279/7012 MHz órajelek, 28,7 cm hosszúság 11835 /28936 /28797 /175398 pont 3DMark, 98 fps Metro Last Light, 1701/2893 pont Unigine Heaven/Valley, 98,5 fps Shadow of Mordor

Pro:
hibrid DirectCU H2O hűtés, extrém tuningra felkészítve, normál méret, csendes üzem

Kontra:
csak vízűtéssel éri meg, nincsen csak vízűtés opció

88

Hasznos középpályás

ASRock X99 Extreme6

KOMOLY VIDEOKÁRTYÁHOZ KOMOLY RENDSZER DUKÁL, AMELY ERŐS, ÉS MINDENT MEGAD, AMIRE NÉHÁNY ÉVEN BELÜL SZÜKSÉGÜNK LEHET. Egy HEDT (High End Desktop) gép alapjának nem szabad filléres megoldást választani, pláne, ha játékunkat előben streamelni is szeretnénk, miközben a háttérben egy halom másik program fut. Ehhez a legjobb választás az Intel HEDT platform LGA2011-v3 foglalattal. A tesztlaborban kedvencünk az ASRock Z97 Extreme6 LGA1150 foglalattal, ezért is voltunk olyan kíváncsiak a cég hasonlóan pozicionált, ám X99-es chipkészletre épülő Extreme6 lapjára, amely a legújabb LGA2011-v3 Intel Core i7 processzorokat és DDR4 memóriát fogad. Az ATX alaplap szolgáltatásokkal zsúfolt, de szerencsére a processzorfoglat körül van akkora hely, hogy egy komolyabb toronyhűtőt is könnyedén beszerelhetünk. A felső részt a hűtőbordák alá rejtett, tuningra is alkalmas VRM áramkör és a nyolc DIMM-foglalat tölti ki. Az alaplap háromutas

SLI vagy CrossFireX kiépítést támogat, amelyhez kapóra jön az extra PCIe-tápellátó MOLEX-csatlakozó. A vezérlők között a tíz darab SATA6G-csatlakozás nem is feltűnő, annál jobb hír, hogy CPU-hoz kapcsolt Ultra M.2 foglalatot kapunk, USB-ből pedig 17-et használhatunk (ebből tíz darab USB 3.0 szabványú). A hangkódek ALC1150-es Realtek chip, amit kiválóan kiegészít a minőségi komponensekből felépített Purity Sound 2 rendszer, illetve dupla, gigabites LAN-vezérlőt is kapunk. Alapsebességét tekintve az Extreme6 16 GB Crucial DDR3-2133-as RAM-mal a középkategóriában végzett, vagyis kicsit lassabb volt, mint a prémium X99-es alaplapok, de ez használat közben alig érezhető. A BIOS továbbra is kiváló, a szolgáltatások és a csatlakozók minősége és mennyisége is rendben van, de érdekes módon a maximális fogyasztás az átlagosnál 15-20 wattal magasabb.



INFO

Forgalmazó:
Ingram Micro Kft.
Ár: 80 600 Ft
Web: asrock.com

Specifikáció:
1+2 méter kábel, zárt kivétel, USB-s in-line távirányító, virtuális 71 hangzás, 53 mm-es hangszórók neodimium mágnessel, 15 Hz–25 kHz frekvenciaátvitel, 98 dB érzékenység, 350 g, cserélhető, memóriahabos fülpnárnak, levehető mikrofon

Pro: jó elrendezés, hasznos és jó minőségű vezérlők és csatlakozók, kiváló BIOS, jó árazás

Kontra: nincs Wi-Fi-vevő, lehetne gyorsabb, kissé magas fogyasztás

84

Kis torony nagy ambíciókkal

Noctua NH-U9S

SZÁMOZÁSÁT ÉS CÉLJÁT TEKINTVE A NOCTUA KÉT, EGYMÁSHOZ NAGYON HASONLÓ HŰTŐT KÜLDÖTT TESZTLABORUNKBA, MELYEK KÖZÜL EZÜTTAL A KLASSZIKUS FELÉPÍTÉSŰ U9S MODELLT VIZSGÁLTUK MEG.

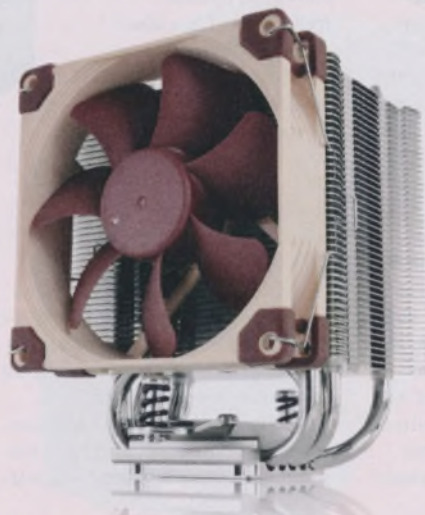
A kép csalóka, ugyanis nem egy óriási toronyhűtőről van szó, épp ellenkezőleg: a cég kifejezetten a kisebb házakba tervezte ezt a modellt. Ez a legnehezebb feladat: igazi kihívás kis helyre olyan hűtőt készíteni, amely képes hidegen tartani akár egy 140 wattos TDP-re beállított processzort is úgy, hogy közben a zajszint sem emelkedik elviselhetetlen szintre.

Az U9S egytornyos felépítésű, a réz processzorblokkból öt darab hőcső vezet el a melegét a 95×68 mm-es radiátorba. A hűtőhöz egy 92 mm-es, PWM szabályzású NF-A9 ventilátor is jár, ezt felszerelve kapjuk meg a 95×95×125 mm-es befoglalóméreteket. Ez nem nevezhető éppenséggel low profile kivitelnek (toronyhűtőből ennek nem is lenne

értelme), de még elég kicsi ahhoz, hogy akár mini-ITX házakba is beszereljük. Ezúttal sem változtatott a Noctua a bevált szereléseken, így az U9S egy multifoglatos CPU-hűtő SecuFirm2 rögzítőkészlettel. A kompatibilitás teljes: AM2 felett minden AMD foglalatra felszerelhetjük, Intel oldalon pedig LGA1156 felett adott a teljes kompatibilitás.

A teszt során elsőként a csendesítő adapter nélkül vizsgáltuk meg a hőmérsékleteket és a zajszintet, majd az LNA-t is beiktattuk (Low Noise Adapter). A teszt során a Core i7-4790K-t éppen olyan jól hűtötte az U9S, mint a cég dupla toronyos D9L minihűtője, sőt, sikerült terhelve a D9L-nél mért 92 Celsius-foknál jobb, 86 Celsius-fokos hőmérsékletet elérnünk. Mindehhez zajmentes működés és

egy második ventilátor lehetősége társul, így nem is csoda, hogy nagyon elégedettek vagyunk az U9S-sel; bár azt hozzá kell tennünk, hogy tuningra nem ajánlanánk, és mint prémium termék, ára is igen borsos.



INFO

Gyártó:

Noctua
 Ár: 17 900 Ft
 Web: noctua.at

Specifikáció:

multifoglatos, 5 hőcsöves, alumínium bordák, egytornyos kivitel, 125×95×95 mm, 618 g, egy darab 92 mm-es, 25 mm vastag, 400–2000 rpm-es PWM ventilátor, 22,8 dB maximális zajszint

Pro:

kis méret, robusztus, prémium ventilátor, egyszerű szerelhetőség

Kontra:

tuningra nem ajánlott, 125 mm nem minden mITX házba fér el, nagyon drága

87

Hadd dübörögjön!

Razer Leviathan 5.1

VALLJUK BE, A RAZER TERMÉKEKRŐL AZ AZ ÁLTALÁNOS KÉP, HOGY BÁR MINŐSÉG TEKINTETÉBEN RITKÁN VAN SZÉGYELNIVALÓJUK, AZ ÁRCÉDULÁJUKRÓL LELÓGÓ NULLÁK MIATT ÁR-ÉRTÉK ARÁNYUK VALAHOGY MÉGSEM KIELÉGÍTŐ.

Ehhez képest itt ez a soundbar, amely már úgy is árkatégoriája feletti teljesítményt nyújt, ha nem tudjuk, hogy Razer gyártmányról van szó. De akkor hol a csapda? Nos, ha van is, lapzártánk idején még nem találtuk meg. Az 5.1-et persze virtuálisan kell érteni: a rendszer két részből áll, a szokásosnál rövidebb soundbar szavainak súlyáról egy billentyűzetről lepottyant gombot formázó, föld felé néző mélynyomó gondoskodik. Ha pedig megfelelő kihívás – Battlefield 4, mi más – elé állítjuk a két jó barátot, akkor olyan szívmengető (vagy éppen szívrezegtető) munkára képesek együtt, amit nem felejtünk el egyhamar. De még a szomszédok sem. Mivel a soundbar az átlagoshoz képest kompakt méretű, elfér a monitor alatt is,

ha épp nem inkább egy jó fejhallgatóval kímélnénk szeretteinket. Természetesen tévé alatt vagy fölött elhelyezve is használható (a mélynyomó helyzete szinte lényegtelen), és vígan betölt hanggal egy átlagos vagy annál nagyobb méretű szobát is. Az egyetlen, amibe bele lehet kötni, a virtuális térhatású hang: a Dolby Pro Logic II mindhárom bemeneti jelet (analóg, optikai vagy Bluetooth) szépen átszabja 5.1-re, de értelemszerűen megvannak a maga korlátai. Egy bizonyos fokig persze megadja a térhatás illúzióját, de azért mindvégig tudatában vagyunk, hogy ez bizony csak illúzió. A hangminőség azonban kiváló, akár filmnézéshez, játékhoz vagy zenehall-

gatáshoz használnánk a Leviathant: a magas tiszta és éles, nem bántón fémes, a mélyek torzításmentesen erőteljesek. Akinek pedig NFC-technológiát használó telefonja van, annak jó hír lehet, hogy a soundbar megfelelő jobb felső részéhez koccintva már létre is jön a kapcsolat, ami fontos kényelmi szempont. Tény, hogy ugyan a Leviathan kiváló eszköz, vannak nála jobb soundbarok is a piacon, csak éppen látványosan drágábban. Árához képest kiváló vétel.



INFO

Gyártó:

Razer
 Ár: 59 900 Ft
 Web: razerzone.com

Specifikáció:

30 W (15 W×2 RMS) teljesítmény (plusz 30 W RMS a mélynyomó), analóg (3,5 mm) és optikai kapcsolat játékhöz, filmnézéshez, analóg (3,5 mm) és Bluetooth/NFC-kapcsolat (mobilos) zenehallgatáshoz, 3 EQ előbeállítás, két pár talp, 10 méteres távolsáig vesztésmentes Bluetooth-kapcsolat

Pro:

kiváló hangminőség, nagyszerű ár/érték, diszkrétan agresszív Razer dizájn

Kontra:

a „nagyon virtuális” 5.1, filmeknél kicsit túlhúzott basszus

85

Figyelemfelkeltés csúcsra járátva

Bitfenix Pandora

NEM KIMONDOTTAN NAGY, SŐT, MEGLEPŐEN KESKENY A BITFENIX PANDORA

MICROATX SZÁMÍTÓGÉPHÁZ, DE ANNÁL INKÁBB HIVALKODÓ. Már a dizájn is egyedi, ahogy többféle

színből is választhatunk; az előlapba integrált, 2,4 colos kijelzőn pedig minden bizonnyal mindenkinek megakad a szeme. A szálcsiszolt alumínium oldal-lapból kérhető ablakos változat is, de az igazi meglepetés, hogy csavarok helyett gömbformájú rögzítőklipszek tartják a helyén. Az alumínium használata mutatja, hogy drága, 36 ezer forintos házról van szó, de sajnos ez a felület sérülékeny, a fényes előlap pedig vonzza az ujjlenyomatot. A Pandorát nem szabad az asztal alá rejteni, már csak azért sem, hogy dícselkedhessünk az előlapi kijelzővel is. Ezt beüzemelni igazán egyszerű, mindössze egy USB-csatlakozásra

van szükség, a mellékelt programmal pedig bármilyen képet kiküldhetünk rá. A 320×240-es kijelzőnek saját memóriája is van, így megfelelő USB-be csatlakoztatva a gép kikapcsolt állapotában is megjeleníti beállított képeinket.



Az optikai helytel nem rendelkező ház szerelése igazi kihívás tapasztalt gép-építőknél is, ami nem feltétlenül jó hír: a házban nagyon kevés a hely, az alaplapi tartólemez mögötti pár milliméteres térben pedig igazi művészet elvezetni a kábeleket. Holott ez fontos a szellőzés és plexis változatnál a kinézet miatt is. Itt ismét egyedi megoldással találkozunk: a plexi eltakarja a tápegységet és némi-képp a kábeldzsungelt is, viszont az SSD-nek külön kiemelt hely jut, így azzal is villoghatunk, hogy kicsi, de prémium gépünk mekkora és milyen SSD-ről futtatja a játékokat.

Jó hír, hogy az mATX méret ellenére 35 cm-es videokártya is elfér a házban, de a keskeny kivétel miatt toronyhűtő helyett integrált vízhűtést ajánlunk ehhez a házhoz. Ha azonban vesszük a fáradságot, és készre építjük, egy igazán egyedi, prémium kinézetű PC-nk lesz, látványos extrákkal.

INFO

Forgalmazó:

Caseking Kellytech Kft.

Ár: 36 200 Ft

Web: bitfenix.com

Specifikáció:

microATX méret, szálcsiszolt alumínium borítás, 2,4 colos, 320×240 pixeles, előlapi USB-s kijelző, 2× 120 mm ventilátor, 2× USB 3.0, hang az előlapon, 420×465×160 mm, maximum 134 mm magas CPU-hűtő, 350 mm hosszú VGA

Pro:

minőségi, szép külső, előlapi kijelző, egyedi megoldások

Kontra:

kényes felületek, nehézkes kábelvezetés, a kijelző limitált képességei, nagyon drága

78

Csinos monitor, játékosokra szabva

Acer G277HU

A G277HU DIZÁJNJA NAGYON JÓ, SENKI NEM TARTJA MAJD UNALMAS, IRODAI MONITORNAK, DE MELLÉVÉGŐ TECHNIKAI EXTRÁT NEM KAPUNK A MAGAS ÁRÉRT CSERÉBE. A matt, 2560×1440-es TN-panel nem nyújt meglepő képminőséget sem rossz, sem jó értelemben. A betekintési szögek átlagosak, a színek nem IPS-szintűek, sajnos nem jár a 120/144 Hz-es frissítés sem, cserébe viszont mindössze 1 ms a válaszidő. A felbontás 27 colos átmérő mellett ideális, és ezt a pixelmennyiséget egy Radeon R9 290 vagy GTX 970 szépen meg is tudja mozgatni teljes részletesség mellett, legyen szó bármelyik játékról. A dizájnos külsőnek sajnos hátrányai is vannak. A nyak rövid, kábelvezetésre nem használható, a magasság nem állítható, így pedig magasan ülőknek a 15 fokos dönthetőség kevés lehet. Gamermonitornál kevésbé hátrány, de azért meg kell említenünk, hogy sem oldalra, sem pivot módba nem forgatható a monitor, és VESA rögzítés sincs. A hátlapon kapunk DP-t, HDMI-t

és DVI-t is, továbbá egy audio-bemenetet. A beépített hangszóró hangja játékhöz és filmnézéshez túl vékony, és fülhallgató-kimenetet sem kapunk. Cserébe jó hír, hogy USB 3.0 hubot építettek a monitorba, bár hasznos lett volna, ha ebből legalább két portot oldalra vagy alulra is kivezetnek. A képminőség átlagos, TN-szintűnek mondható, viszont a válaszidő és a fényerő egész jó, villódzással sem találkozunk. Az input lag minket nem zavart já-

ték közben, de ez nem kiemelkedő, csak közepes. A 120 ezer forintos ár egyfelől nagyon magas: ennél nem sokkal többért hasonló méretű és tudású IPS/PLS-monitor kapunk, full HD TN-panellel pedig már 70 ezer forint magasságában is készül hasonló sebességű és képminőségű monitor. Ugyanakkor a TN-es, 27 colos, WQHD-monitorok között kifejezetten olcsó az Acer G277HU, így aki pont ilyet keres, nem jár rosszul vele.



INFO

Forgalmazó:

Acer Magyarország

Ár: 119 900 Ft

Web: acer.hu

Specifikáció:

27" TN-panel, matt, 1 ms válaszidő, 60 Hz, 350 cd/m² fényerő, 170/160 fok betekintési szögek, HDMI, DP, DL-DVI, audio in, USB 3.0 hub, 614×451×206 mm, 28 watt átlagos fogyasztás, beépített hangszórók, -5-15 fok dőlésszög

Pro:

tetszetős dizájn, sokféle bemenet, USB 3.0 hub, WQHD felbontás

Kontra:

TN-panel, fix magasság, csak 60 Hz, nincs G-Sync vagy Freesync, drága

78

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

VIDEOKÁRTYA

Sapphire Radeon R9 270X Dual-X OC



Gyártó: Sapphire
Ár: 51 990 Ft
Web: sapphiretech.com

Amennyiben 60 ezer forint alatt érkezett volna a GeForce GTX 960, ma már senki nem beszélne a Radeon R9 270X-ről, de ez nem így történt, így még 2015 tavaszán is jó vétel ez a kártya, melyre a Sapphire egyszerű, de hatékony, kétventilátoros hűtést szerelt. A 270X GPU a középkategória kellős közepét jelenti, amely arra elegendő, hogy 2 GB fedélzeti memóriájával minden játékot megmozgasson full HD felbontásban. Hardverigényes játékoknál a részletességet már finomhangolni kell, de egy 270X még legalább másfél évig elég erős lesz, így jó beruházásnak számít.

MONITOR

Samsung S24D390HL



Gyártó: Samsung
Ár: 47 500 Ft
Web: samsung.hu

Játékra 4K-monitort még nem veszünk, és WQHD-t is csak akkor, ha az legalább 27 colos és 4 GB-os, felső kategóriás videokártyánk van hozzá. Az alapmodellek feletti, megfizethető kategória 50 ezer forintnál indul, ahol rögtön találunk egy jó vételt. A Samsung S24D390HL monitora PLS-panellel szerelt, így a betekintési szögek és a színek nagyon jók, cserébe csak a válaszidővel kell kompromisszumot kötnünk, ám ez még mindig nem zavaró. A monitor input lagja is tökéletesen alkalmas játéokra, és a dizájnról sem lehet panaszunk.

ALAPLAP

Gigabyte H81M-S2H



Gyártó: Gigabyte
Ár: 14 900 Ft
Web: gigabyte.com

Meglett kora ellenére az Intel LGA1150-es platform továbbra is vonzó, de könnyen el lehet szállni az árral. Ha olcsó, ugyanakkor használható megoldást keresünk, a Gigabyte e lapjával nem nyúlunk félre: amire nagyon szükségünk van, azt megkapjuk: a stabilitással nem lesz gond, és természetesen az UEFI is adott. Le kell viszont mondanunk a tavasszal érkező Broadwell CPU-k támogatásáról, a négy DIMM-foglalatról, illetve idővel az alaplap vezérlőket is illik lecserélni (például hangkódex, LAN). Cserébe pófátlanul olcsó a H81M-S2H.

AMD FM2+ ALAPLAPOK



- 1 MSI A88XM Gaming
30 900 Ft
msi.com
- 2 ASRock FM2A88X Extreme6+
29 300 Ft
asrock.com
- 3 Gigabyte GA-F2A88XM-D3H
18 700 Ft
gigabyte.com
- TIPP** 4 Asus A88XM-A
17 100 Ft
asus.com
- 5 Gigabyte GA-F2A58M-DS2
11 800 Ft
gigabyte.com

24 COLOS FULL HD MONITOROK



- 1 Dell U2414H
76 900 Ft
dell.hu
- 2 LG 24MP76HM
65 600 Ft
lg.hu
- 3 ACER Predator GN246HLB
80 000 Ft
acer.hu
- 4 Samsung S24D390HL
47 500 Ft
samsung.hu
- TIPP** 5 BENQ GL2450H
45 800 Ft
benq.hu

NVIDIA GEFORCE GTX 980 VGA-K



- 1 Asus GeForce GTX 980 Poseidon
236 990 Ft
asus.com
- 2 Gigabyte GTX 980 G1.Gaming
194 900 Ft
gigabyte.com
- TIPP** 3 Asus GTX 980 Strix
198 500 Ft
asus.com
- 4 MSI GTX 980 Gaming
183 900 Ft
msi.com
- 5 Palit GTX 980 Super JetStream
166 800 Ft
palit.biz

FEJHALLGATÓK 20 EZER FORINTIG



- 1 Creative Aurvana Live!
19 200 Ft
creative.com
- 2 Audio-Technica ATH M30X
19 500 Ft
audio-technica.com
- 3 AKG K514 MKII
13 900 Ft
akg.com
- TIPP** 4 Sony MDR-XB600
17 900 Ft
sony.hu
- 5 Sennheiser HD202 II
10 000 Ft
sennheiser.com



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor
AMD X4 860K 3,70 GHz 23 000 Ft

Processzorhűtő
Gyári ×

Alaplap
Gigabyte
GA-F2A88XM-D3H 18 700 Ft

Memória
Kingmax DDR3-1600MHz
4 GB KIT 12 600 Ft

Grafikus kártya
Sapphire Radeon
R7 250X 1 GB 26 800 Ft

SSD
- ×

Merevlemez
WD Caviar Blue 1 TB
7200 rpm 15 400 Ft

DVD/Blu-ray egység
LG GH24NSB0 4 100 Ft

PC-ház
Zalman ZM-T3 7 500 Ft

Tápegység
Chieftec iArena GPA-500S8 10 700 Ft

ÖSSZESEN 118 800 Ft



GAMER

200 000 Ft-os PC

Processzor
Intel Core i3-4160 3,6 GHz 32 900 Ft

Processzorhűtő
Arctic Cooling Alpine 11
Pro rev.2 2 700 Ft

Alaplap
ASRock H97 Anniversary 23 300 Ft

Memória
HyperX Fury DDR3-1600
8 GB KIT 20 400 Ft

Grafikus kártya
Sapphire Radeon R9 280
Dual-X 60 200 Ft

SSD
Samsung 850 Evo 250 GB 35 500 Ft

Merevlemez
- ×

DVD/Blu-ray egység
LG GH24NSB0 4 100 Ft

PC-ház
Thermaltake Commander
MS-I Snow Edition 14 000 Ft

Tápegység
FSP Hyper 600 17 800 Ft

ÖSSZESEN 210 900 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor
Intel Core i5-4690K 64 900 Ft

Processzorhűtő
SCYTHE Mugen 4 12 700 Ft

Alaplap
Asus Z97-Pro Gamer 42 200 Ft

Memória
Corsair Vengeance DDR3-
1600 16 GB KIT 40 600 Ft

Grafikus kártya
Gigabyte GTX 970
WF30C 101 800 Ft

SSD
Crucial MX100
512 GB 59 400 Ft

Merevlemez
WD AV 2 TB 7200 rpm 26 900 Ft

DVD/Blu-ray egység
- ×

PC-ház
NZXT Source 340 20 700 Ft

Tápegység
Corsair Builder
CX600 v2 21 900 Ft

ÖSSZESEN 391 100 Ft



EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL

LGA1150

Intel Core i7-4790K	100 700 Ft
Intel Core i5-4690	64 900 Ft
Intel Core i5-4460	54 100 Ft
Intel Core i3-4160	32 900 Ft
Intel Pentium G3258	19 700 Ft
Intel Pentium G3240	16 800 Ft

AMD

AM3+

AMD FX-8370	55 100 Ft
AMD FX-8350	49 000 Ft
AMD FX-6300	28 900 Ft
AMD FX-4350	30 300 Ft

FM2+

AMD A10-7850K	43 100 Ft
AMD A10-7700K	35 200 Ft
AMD X4 860K	23 000 Ft
AMD A4-7300	12 700 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1150

Gigabyte Z97X-Gaming G1 WIFI BK	126 900 Ft
Asus Maximus VII Ranger	51 800 Ft
ASRock Z97M Anniversary	23 800 Ft

AMD AM3+

Asus Sabertooth 990FX R2.0	49 200 Ft
Gigabyte 990XA-UD3	27 800 Ft
MSI 970A-G43	20 100 Ft

AMD FM2+

MSI A88XM Gaming	30 900 Ft
ASRock FM2A88X Extreme6+	29 300 Ft
Gigabyte GA-F2A88XM-D3H	18 700 Ft

★ Különösen ajánlott

Nem lehetetlen küldetés viszonylag olcsón kellően erős Intel gépet összeépíteni. Sokan választják a szabad szorzós, 20 ezer forintos Pentium G3258 processzort, pedig hiába tuningolható kiválóan ez a CPU, még 4 GHz felett sem képes olyan számítási teljesítményre, mint egy igazi Core i modell. Nem is kell árban sokkal feljebb lépni, már 30 ezer forintnál megtaláljuk az első jó megoldást, a Core i3-4160-at. Ez a processzor kétfagos, de már aktiválták benne a Hyper-Threading technológiát, így négy programszálát képes egyszerre feldolgozni. Az órajelet ugyan nem dobja meg a turbó mód, de az alapnak gyárilag beállított 3,6 GHz már önmagában is kellően magas. Mindehhez 54 wattos TDP tartozik, így a hőtermelés és a fogyasztás miatt nem kell aggódnunk, és mivel teljes értékű Core i processzorról van szó, a szükséges és hasznos szolgáltatásokat is aktiválták (például AES-NI, virtualizáció). A CPU része egy HD 4400-as integrált GPU is, amely alapfeladatokra elegendő, de játékhoz érdemes egy R9 270X-szel vagy hasonló videokártyával kiegészíteni rendszerünket.

INFO

Gyártó: Intel
Ár: 32 900 Ft
Web: intel.com

Specifikációk:

LGA1150 foglalat, 22 nm, 2/4 mag, 3,6 GHz alapórajel, 54 W TDP, Intel HD Graphics 4400 iGPU (1,15 GHz), 2xDDR3-1600 RAM-vezérlő, PCIe 3.0 x16, AES-NI, VT-x, QuickSync, Intel WiDi

Pro: teljes értékű Core i CPU, Hyper-Threading, magas alapórajel, alacsony fogyasztás

Kontra: nincs turbó mód, nem négymagos, zárt szorzó

86

Intel Core
i3-4160



KULT

Játékpszichológia



ÍGY JÁTSZOTOK TI - I. RÉSZ

TAVALY ÖSSZEL NAGYSZABÁSÚ KUTATÁSBA KEZDETT AZ ELTE PSZICHOLÓGIAI INTÉZETE ÉS A GEMESTAR CSAPATA, MELYEK CÉLJA A MAGYAR JÁTEKOSOK MEGISMERÉSE, MOTIVÁCIÓIK FELTÉRKÉPEZÉSE, TOVÁBBÁ A PROBLÉMÁS ONLINE-JÁTEKHASZNÁLAT JELENSÉGÉNEK VIZSGÁLATA VOLT.

Ezúton is nagyon köszönjük azoknak, akik kitöltötték kérdőívünket, megosztották azt másokkal, és/vagy visszajelzést küldtek a felméréssel kapcsolatban. Az e havi és az áprilisi számban a felmérés legérdekesebb eredményeit olvashatjátok.

HÁNYAN TÖLTÖTTÉK KI A KÉRDŐÍVET?

A kérdőívet 7755-en kezdték el kitölteni, de sokan feladták útközben, illetve néhányan szemmel láthatóan komolytalanul válaszoltak, így végül 5289 játékos adatait tudtuk feldolgozni. Mivel a részvétel és a válaszadás is önkéntes volt, akadtak olyanok, akik nem vála-

KIK VAGYUNK?

A nevünk Király Orsolya (szociológus) és Nagygyörgy Katalin (pszichológus). Az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának Ph.D. hallgatóiként néhány éve Dr. Demetrovics Zsolt vezetésével vizsgáljuk a videojátékok pszichológiai vonatkozásait, ezen belül is elsősorban a játékosok motivációját és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).

szoltak mindegyik kérdésre, így az egyes elemzéseknél kicsit eltérő, hogy hány személy válaszai alapján számolunk, de nagyjából ötezer játékos válaszait összesítjük. Ez egy meglehetősen magas szám, mégsem általánosíthatunk az összes magyar játékosra nézve. Hogy miért nem, arról a szövegdobozban olvashattok. Ez viszont nem jelenti azt, hogy hiábavaló volt elvégezni a felmérést, csak azt, hogy óvatosan kell bánni a százalékos adatok általánosításával. Szerencsére a különböző vizsgált tényezők közötti összefüggések (például az egymással történő versengés a férfiakat motiválja jobban) kevésbé érzékenyek a mintavétel módjára, így ezek kapcsán bátrabbak lehetünk.

KIK A KITÖLTŐK, MENNYIT JÁTSZANAK, ÉS MIVEL?

Ahogy az online játékosfelmérések többsége esetén, úgy itt is a férfiak domináltak a kitöltők soraiban. Olyannyira, hogy az 5280 játékos közül mindössze 397 volt nő (a minta 7,5%-a). A kitöltők átlagéletkora 22 év, a legfiatalabb 14, a legidősebb 64 éves volt – 2009-ben végzett felmérésünk legidősebb kitöltője 54 éves volt. Ezt vajon tekinthetjük biztató jelnek arra nézve, hogy a játékok egyre inkább

kezdenek az idősebb korosztály egyik hobbijává válni? Egyébként a kitöltők bő kétharmada 16 és 30 év közötti, 60,4%-uk egyedülálló, 22,8%-nak van párkapcsolata, de nem élnek együtt a párjukkal, 11,7% együtt is él a párjával, és 4,6% házas. Az előzőekkel összehangban a minta 61,3%-a tanuló, vannak azonban jó néhányan, akik tanulmányaik mellett (teljes vagy részmunkaidőben, illetve alkalmi munkákat vállalva) dolgoznak is, de jelentős a teljes állásban dolgozó felnőtt játékosok aránya (32,8%). Ami az iskolázottságot illeti, a kitöltők átlagosan 12,3 évet töltöttek az iskolapadban, és a felsőfokú iskolát végzetek aránya a 23 évnél idősebbek körében 49%.

A kutatás elsősorban az online játékokra összpontosított. A válaszadók közül legnagyobb arányban (30,6%) azok vannak, akik napi 2-4 órát játszanak. Szinte ugyanakkora azoknak az aránya, akik kevesebb mint napi 1 órát játszanak (17,2%) és azoknak, akik 4-6 órát (17,6%). Azt is elmondhatjuk, hogy nagyjából minden tizenkettedik játékos játszik több mint 6 órát naponta. Ha a legfőbb játéktípusokat nézzük, akkor az derül ki, hogy a szerepjátékosok [(M)MORPG – Massively Multiplayer Online és Multiplayer Online Role-Playing Game]



Ti hogyan vezetitek le a feszültséget?



A versengés sokakat motivál

MIKOR ÁLTALÁNOSÍTHATUNK, ÉS MIKOR NEM?

A tudományos felmérések nagyon kevés esetben tudnak minden érintettől adatot gyűjteni, kivételt képeznek a tízévente esedékes népszámlálások, amelyek óriási anyagi ráfordítást igényelnek. Szinte minden más felmérés mintát vesz az érintettek közül, és csak a kiválasztott embereket vizsgálja meg. Az érdekes az, hogy ha megfelelő módszerekkel választjuk ki a mintát, akkor az eredmények reprezentatívak (általánosíthatók) lesznek a teljes népességre. A kiválasztásnak véletlenszerűen kell történnie, úgy, hogy mindegyik személynek ugyanakkora esélye legyen bekerülni a mintába. Ilyenkor a kiválasztott emberek elég pontosan leképezik az eredeti csoportot (nem, életkor, iskolázottság, társadalmi helyzet stb. mentén), így az eredményekből következtetés vonható le. Sajnos az effajta reprezentatív mintavétel is nagyon költséges, így gyakran meg kell elégednünk azzal, hogy a minél nagyobb számú mintavételre törekszünk, növelve ezáltal az eredmények megbízhatóságát.



Fantáziavilág és jó társaság



Társas motiváció

A FIATALOK SZÁMÁRA MÉG NAGYON FONTOS A VERSENGÉS, AZ ISMERKEDÉS ÉS AZ ELMÉLYÜLÉS A JÁTÉKOKBAN, MÍG AZ IDŐSEBBEK INKÁBB EGYSZERŰ KIKAPCSOLÓDÁSRA VÁGYNAK

között vannak a legnagyobb arányban azok, akik nap mint nap játszanak, őket követik a lövöldék [(M)MOFPS] kedvelői. A stratégiai játékok [(M)MORTS] esetén a legmagasabb azok aránya, akik soha nem játszanak ezzel a játéktípussal, és a legkevesebben játszáik őket napi rendszerességgel. Ami a különböző platformokat illeti, kitöltőink között toronymagasan vezet a PC. A megkérdezettek 92,8%-a gyakran vagy kizárólag PC-n játszik. A második legnépszerűbb játéplatform a mobiltelefon (a válaszadók 43,2%-a sűrűn játszik mobilon), majd az Xbox 360 (16,4%), a tablet (14,1%) és a PlayStation 3 (9,5%). Az új generációs konzolok közül a PlayStation 4 vezet (3,8%) az Xbox One előtt (1,2%).

GAMERLÁNYOK

A mintánkba kerülő nőket és férfiakat összehasonlítva azt látjuk, hogy a nők átlagéletkora egy picivel magasabb (23,4 vs. 22 év), viszont jelentősen kisebb a körükben az egyedülálló aránya (35% vs. 63%). Igaz lenne

az elképzelés, hogy sok nő a párja hatására szeret bele a játékokba? A mintánkban lévő nők közül többen játékszának (M)MORPG-ket és egyéb online játékokat napi rendszerességgel, mint a férfi játékosok, utóbbiak körében viszont kedveltebbek a stratégiai címek, és sokkal az FPS-ek. A játékidő tekintetében azonban a lányok alig maradnak el a fiúk mögött. A legtöbben közülük is 2-4 órát játszanak naponta, és a fiúk 26,6%-ával szemben 19,2%-uk több mint napi 4 órát játszik. Úgy tűnik tehát, hogy a GameStar felhívására a komoly gamerlányok/nők mozdultak meg, nem az ebédfőzés közben *Candy Crush* játszó háziasszonyok. Ezt erősíti az is, hogy egy 2011-es országos reprezentatív serdülőkutató adataival összehasonlítva a mintánkban lévő női játékosok sokkal komolyabb heti játékidőről számoltak be, mint a 16 éves lányok általában. Míg országos viszonylatban a 16 éves lányok 62%-a kevesebb mint napi egy órát játszik, ugyanez az arány a mi játékosmintánkban csupán 20%.

És míg játékosmintánkban a lányok 19,2%-a több mint négy órát játszik naponta, ez az arány országos viszonylatban (a 16 éves lányok körében) csupán 3,2%. Így amikor a továbbiakban a lányokról esik szó, jusson eszetekbe, hogy leginkább a játékokat komolyan vevő, a szó legnemesebb értelmében vett gamerhölgyekre kell gondolni.

MIÉRT JÁTSZUNK?

Elgondolkoztatok már azon, hogy mi mindenért szerettek játszani? A kutatókat (és természetesen a játéfejlesztőket is) régóta foglalkoztatja ez a kérdés, és számos elméleti modell látott napvilágot, amely a lehetséges motivációkat igyekszik feltárni (a témáról bővebben a 2013/6 és 2013/7 lapszámok Kult rovatában olvashattok). Egy korábbi kutatásunk során mi is behatóan foglalkoztunk az online játékosok motivációival, és a következő modell rajzolódott ki. Videójátékokról lévén szó jelentős motiválóerő a versengés. Általában fontos számunkra, hogy jól teljesítsünk, és hogy jobbak legyünk

másoknál. S persze nemcsak másoknál, hanem magunknál is. Örömet okoz ugyanis, ha javítani tudunk képességeinken, például a koordinációnkon vagy a koncentrációnkon (kétségfejlesztés). A játékok rendszerint arra is lehetőséget kínálnak, hogy rövid időre ki-lépünk mindennapi szerepeinkből (diák, családapa, feleség, alkalmazott), és újakat próbáljunk ki, új világokban, ahol minden kicsit szebb, jobb és igazságosabb, mint a valóságban (fantázia). Az online játékok nagyszerű lehetőséget nyújtanak az ismerkedésre, de arra is, hogy már meglévő barátainkkal közösen játsszunk, tovább erősítve a köztünk lévő kötelékeket (társas). Olykor, ha feszültek vagy idegesek vagyunk valami miatt, a játékok segíthetnek levezetni ezt a feszültséget (megküzdés), de arra is lehetőséget nyújtanak, hogy egyszerűen eltereljük a figyelmünket a mindennapi gondokról, problémákról, ne vegyünk róluik tudomást (eszképzimus). És végül, de egyáltalán nem utolsósorban, a játékok a szórakozás

MAGYAR JÁTÉKOSSZOKÁSOK



Online játékokkal töltött idő

A játékosok százalékos aránya aszerint, hogy mennyi időt töltenek online játékokkal



A legfőbb online játéktípusokkal töltött idő

A játékosok százalékos aránya aszerint, hogy mennyi időt töltenek a legfőbb online játéktípusokkal



(M)MORPG



(M)MOFPS



(M)MORTS



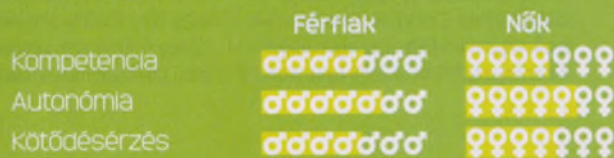
Egyéb online játékok



A onlinejáték-motivációk a férfiak és a nők körében (1-től 5-ig terjedő skálán)



Alapvető emberi szükségletek, amelyeket a játékok kielégítenek (1-től 5-ig terjedő skálán)

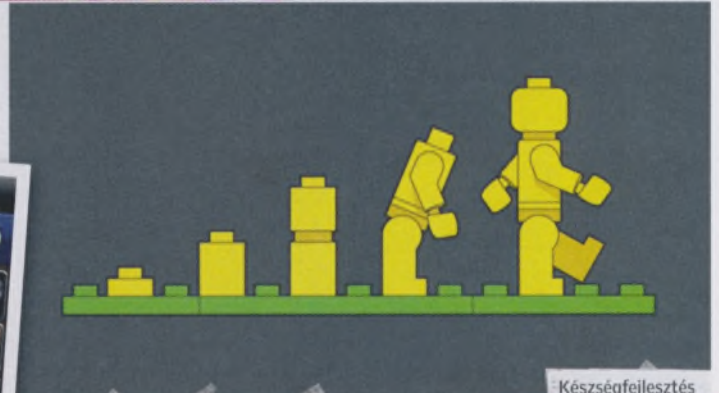


MI MINDENRE JÓ A WOW ARMORY?

Az utóbbi másfél évtizedben megsokasodtak az online kutatások. Ennek legfőbb oka, hogy interneten keresztül költséghatékonyan lehet sok embert elérni. Egy friss kutatás azt vizsgálta, hogy az online kutatásokban résztvevő játékosokból álló minták reprezentatívak-e. A módszer, amivel dolgoztak, zseniális. A kutatók egy online kutatásban önkéntesen résztvevő WoW-osok karaktereinek profilját hasonlították össze a WoW Armoryból véletlenszerűen kiválasztott karakterek profiljával. A két csoportot az Armoryból kinyerhető információk (például különböző achievementek) mentén hasonlították össze, és azt találták, hogy a kutatásokban önként résztvevők karakterei átlagosan több achievementtel rendelkeztek, mint a véletlenszerűen kiválasztott karakterek. Ez az eredmény azt sugallja, hogy az elkötelezettebb játékosok szívesebben vesznek részt online kutatásokban, ez viszont torzítja az ilyen jellegű kutatások eredményeit.



Amikor valami igazán nagyok a részesei lehetünk



Készségfejlesztés

Kompetencia: az egyik legalapvetőbb emberi szükségletünk



HA TE MONDOD

T. H. Huxley biológus: „A tudomány nem más, mint józan ész a maga legnemesebb formájában: megfigyelésben szigorúan pontos, és logikai tévedésektől mentes.”

és a kikapcsolódás remek eszközei (rekreáció).

Ezeket a motivációkat egy ötös skálán összesítve az derült ki, hogy a rekreáció legalább két teshossal vezet százon, a többi motiváció pedig fej-fej mellett haladva verseng a második helyért; kivéve az utolsóként haladó eszképzimust, ami jó hír, mert ez az a motiváció, ami a legerősebb kapcsolatban áll a játékok egészségtelen használatával. A mintánkba került férfiak és nők között hajszálnyi eltérések mutatkoznak csupán, a férfiakat valamivel erősebben motiválja a versengés, a nőket pedig a fantázia és az eszképzimus lehetősége. Ha a 18 év alattiakat és a felnőtteket hasonlítjuk össze, az derül ki, hogy a fiatalok egy hajszálnyival magasabb értéket értek el az összes motivációs dimenzióban, kivéve a rekreációt. Ez egybevágnak más kutatási eredményekkel, amelyek arról számoltak be, hogy a fiatalok számá-

ra még nagyon fontos a versengés, az ismerkedés és az elmélyülés a játékokban, míg az idősebbek inkább egyszerű kikapcsolódásra vágnak.

MÉLY EMBERI SZÜKSÉGLETEINK

A szemfülesebbek észrevehették, hogy az előzőekben felvázolt motivációs modell a játékok sajátosságaiból indul ki. Léteznek azonban ettől egészen eltérő minták is, amelyek nem a játékokból indulnak ki, hanem a játékosokból. Az egyik ilyen az alapvető emberi szükségletekre épít, olyan nyira, hogy akár az ősemberek játékát tanulmányozva is felfedezhetnénk ugyanazokat a motivációkat, amelyek manapság a CoD-katonákat hajtják. A kompetencia iránti igényünk az a mély, elidegeníthetetlen szükségletünk, hogy jók legyünk abban, amit csinálunk, folyamatosan fejlesszük képességeinket, és sikerélményünk le-

gyen mindenben, amibe belekezdünk. Az autonómia iránti igényünk alapján szükségünk van arra, hogy szabadon és értékrendünkkel összhangban cselekedhessünk. Mi dönthessünk saját sorsunk felől, és érezzük, hogy értelme van annak, amit teszünk. Végül a kötődés iránti igényünk ösztönöz minket arra, hogy barátokat keressünk, jöbön legyünk a családukkal, és minél több olyan ember legyen a környezetünkben, akik szeretnek, elfogadnak és elismernek minket. A játékok az alapvető emberi szükségleteket igyekeznek kielégíteni. Egy hetes skálán összesítve ezeket, azt láthatjuk, hogy a játékosok az autonómiászükségletüket érzik a legkielégítettebbnek (5,13), ezt követi a kompetencia-igény (4,42) és hajszállal lemaradva a kötődés iránti vágy (4,27). Kissé meglepő, hogy az értékek nem sokkal haladják meg a skála közepét jelentő 4-et, vagyis a játékosok csak közepé-

sen érzik azt, hogy a játékok kielégítik ezeket a szükségleteiket. Számos oka lehet ennek, például az, hogy sajnos nemcsak jó játékokat játszunk, de akár módszertani torzítást is jelezhet, tehát hogy szívesebben ikszelünk egy skála közepére vagy ahhoz közel, mint a szélsőséges értékekre. A két nem között ebben sincsenek lényeges eltérések. A férfiak valamivel kielégítettebbnek érzik a kompetencia iránti igényüket, a nők pedig kicsit elégedettebbek, ami az autonómia iránti vágyukat illeti. A játékok nyújtotta kötődésézés megegyezik a két nem esetén.

Bemutattuk tehát felmérésünk eredményének első felét, amelyben elsősorban a játékosok kibeni- és mibenlétét, valamint motivációikat boncolgattuk. A következő lapszámban a problémás játékhasználat kérdését járjuk körül.

Orsi és Kata



Felbontásháború

TÉNYLEG KELL 1080P ÉS 60 FPS?

A MIÓTA LÉTEZNEK OTTHONI KONZOLOK, GYÁRTÓK KIHANGSÚLYOZZÁK A GÉPEK KÖZTI TECHNIKAI KÜLÖNSÉGEKET A REKLÁMKAMPÁNYOKBAN. Ezzel nincs semmi baj, így a fogyasztót is tájékoztatják, aki aztán úgyis ezer más szempont alapján vásárol az ártól kezdve egészen addig, hogy a szomszéd Benő mit mondott. Viszont ahogy fejlődött a videojáték-ipar, úgy kerültek elő olyan technikai jellemzők, amelyek hallatán az ember már elgondolkodik azon, van-e értelme foglalkozni velük. A 720p-s vagy akár a 900p-s képnél tényleg annyival jobb az 1080p? És tényleg kell a 60 fps, amikor a mozifilmek évtizedekig elváltak 24 fps-el? Mit ér a játék, ha nem csili-vili, csak szórakoztat? Ezekre a súlyos kérdésekre próbálunk most válaszokat adni.

PIXELBŐL SOHA NEM ELÉG?
A tévézési szokásokat is figyelve amerikai közvélemény-kutató cég,

a Nielsen épp pár napja adta ki jelentését arról, hogy a (nyilván amerikai) vásárlók milyen szempontok alapján döntenek PlayStation 4, Xbox One vagy Wii U mellett. Érdekes módon a PS4-nél az első helyen szerepelt a „nagyobb felbontás”. Ennek eredete ismert: a Sony és a Microsoft új generációs gépeinek játékfelhozatalában nagy különbségek mutatkoznak felbontás tekintetében, a PS4 javára. Egy sokat emlegetett példa a legutóbbi *Call of Duty*, ami PS4-en vitte az 1080p-t (1920×1080 képpont), de Xbox One-on csak rongyos 1360×1080-ban szaladgált. Ám több más játék esetében is 900p (sőt, olykor 720p) Xbox One-verziókról és 1080p-s PS4-változatokról érkeztek hírek – a Gamespot végül meguntta, úgy döntöttek, hogy tapasztalati úton járnak a felbontásmizéria végére. A játékportál munkatársai három slágerrel hoztak össze vaktesztet, vagyis ugyanazt a három játékot elindították PS4-en, Xbox One-on és PC-n, és a kísérlet alanyainak termé-

szetesen nem mondták meg, melyik képernyőn melyik verzió fut. Az egyik tesztjáték a már említett *CoD* volt, a másik a *Far Cry 4* (1440×1080 Xbox One-on és 1080p PS4-en), a harmadik pedig az *Assassin's Creed: Unity*. A tesztből az derült ki, hogy – bár állóképeken nyilván észrevehetőek a különbségek, ha az ember sokáig nézi azokat – játék közben gyakorlatilag lehetetlen megmondani, melyik képernyőn van több pixel. Ez világosan kitűnt a tesztben az *Assassin's Creed: Unity*-nél, ahol a konzolok között amúgy sincsenek felbontásbeli különbségek (900p mindkét verzió), de hogy a résztvevők biztosan ugyanazt lássák, a gamespotes szervezők három PS4-en indították el a játékot – és persze továbbra is azt állították, hogy a három képből egyet Xbox One, egyet pedig PC állít elő. Az alanyokat nagyon könnyű volt ezzel átverni, mindenki látott különbségeket, kamerába mondták, hogy igen: „A” kép sokkal élesebb, plasztikusabb volt, mint „B” kép

– aztán kamerában koppantak, amikor megtudták, hogy ugyanazt látták háromszor. Úgy tűnik tehát, hogy a felbontás egy szinten túl nem számít már olyan nagyon, vagy legalábbis sokkal fontosabb komponensei vannak a vizuális élménynek. Például a képfrissítési gyakoriság, gémerül frémrét (framerate).

LÁSD ÚJRA, SZEMI

Ezzel kapcsolatban gyakran hangoztatott laikusduma, hogy de hát a moziban is 24 fps-t látsz, miért kellene 60 fps, a 30 is bőven elég. Ez kikezdetlenül érvnek tűnhet, de valójában nem az, kifejtéséhez viszont kell egy kis biológia. A látott kép fénye fotonok formájában érkezik a szembe, és a retina első rétegén a fény energiáját receptorsejtek (csapok és pálcikák, akinek így ismerősebb) alakítják kémiai és elektromos energiává, aztán több sejtrétegen keresztül ezek az ingerek futnak a látóidegen az agyi látókéregbe, ahol a látásérzet keletkezik.





HA TE MONDOD

Barry Sandrew digitálisképközpont-szakértő, a Legend3D alapítója:
„Nem hiszem, hogy az átlagos vásárló különbséget tud tenni 720p és 1080p között.”

FRAME-EKBE BÚJTATOTT REKLÁM?

James Vicary amerikai piackutató 1957-ben közölte egy kísérlete eredményét. Vicary mozifilmekbe vágott 0,03 másodperces, kóla- és popcornfogyasztásra buzdító üzeneteket, és ezeket több mint 45 ezer néző látta a filmekkel együtt. Az üzenetek hatására a mozi kólaeladásai 18,1, kukoricaeladásai pedig 57,5 százalékkal nőttek – legalábbis a simlis kutató ezt állította. Sokan gyanakodtak, de mivel a kísérlet nem volt megfelelően dokumentálva, nem lehetett megismételni. Aztán pár évvel később Vicary egy interjúban beismerte, hogy a közlemény valótlanságokat állított. Mégis ez a hamis kísérlet gyökerezett meg a köztudatban, Columbo-epizód is épült köré, és népszerűvé tette az úgynevezett szubliminális (küszöbalatti) üzenetek kutatását. Mára modern fMRI készülékkel is kimutatták, hogy a szubliminális ingerek is aktivitást váltanak ki az agyban, még ha nem is tudatosulnak – de hogy ezek az üzenetek milyen mértékben befolyásolhatják az ember viselkedését, egyelőre vitatott.

HA RÁÉRSZ PIXELEKET SZÁMOLGATNI, AZ BIZTOS JELE ANNAK, HOGY NEM JÓ JÁTÉKKAL JÁTSZOL

Ez nagyon gyors folyamat, de azért beletelik pár századmásodpercbe, amíg a látott kép látvánnyá válik. És ezt a tökéletlenséget használja ki a mozi, ahol valóban jellemzően másodpercenként 24 képkockát lát a néző, és ez áll össze az agyban mozgóképé, de azt az fps-vitában sokszor elfelejtik megemlíteni, hogy a szemben lévő pálcika- és csapadék dinamikája más, és emiatt a képek feldolgozási, integrálási ideje függ a körülményektől. A 24 fps sötét moziban jól működik, de nappali fényben már jóval több képkocka kell. (Érdekeség, hogy a macskák olyan jól látnak, hogy nekik a 24 fps is képregény, látásvizsgáló tudományos macskakísérletekben legalább 100 hertzes képernyőket használnak a kutatók.) Ez máris egy nyomós érv a magasabb fps mellett. Ráadásul a filmekben a felvétel technológiájából adódóan az egyes képkockák kicsit elmosottak (ugye, mindenki állította már meg ilyen képnél a DVD-lejátszót?), de ezek a mosott képek 24 fps-ben is jól visszaadják

a mozgóképes élményt. A videojátékokban viszont minden frame éles, és ilyen képekből több kell, hogy filmszerűen simának érezzük a látott videót. Ráadásul a nagyobb fps elméletben pontosabb irányítást jelent (hiszen a játékos több frame-en reagálhat), és így akár jobb játékelményt. Annyira, hogy ez mérhető is: két massachusettsi egyetem kutatói pár éve first person shooteren vizsgálták, hogy játékosok hogyan teljesítenek különböző képfrissítési frekvenciák mellett, és arra jutottak, hogy a résztvevők 60 fps-en jobban tudtak játszani, és a játékelményt is magasabbra értékelték, mint 30 fps-en játszva ugyanazt a játékot. Mert tényleg látni a különbséget 30 fps és 60 fps között, aki nem hiszi, nézze meg a neten ezt a linket: <http://boallen.com/fps-compare.html>. És akkor tegyük hozzá még azt is, hogy bő húsz éve, Sonic és Super Mario tündöklése idején az 50-60 fps teljesen megszokott volt a játékiparban, csak aztán jött a processzor- és

memóriaizzasztó 3D, és minden megváltozott (aki játszott annak idején gyenge PC-n az első *Tomb Raider*rel, az tudja, miről beszélek).

AZ UTÓMUNKÁN IS SOK MŰLIK

Persze a nagyobb fps-nek is vannak árnyoldalai, sok a redundáns kép, és a gyors képfrissítés során könnyebben felléphet a képtörésnek nevezett bug. (Egyébként lehet, hogy nem is kell 60 fps, kevesebb is elég lenne, csak 30 után technikailag 60-at a legegyszerűbb előállítani.) Mégis, a Polygon tavalyi körkérdéséből az tűnik ki, hogy neves fejlesztők is inkább a nagyobb fps-szám, mint a nagyobb felbontás mellett kardoskodnak. De persze minden ilyen minőségi ugrás erőforrás-igényes: a felbontás megduplázása azt jelenti, hogy a GPU-nak négyszer annyi pixelt kell kiizzadnia, a framerate duplára növelése pedig azt jelenti, hogy a hardvernek fele annyi ideje van előállítani a képet. Az új konzolgeneráció már képes üzembiztosan hozni a

720p-1080p képet és 60 fps-t, de a következő buzzword, a 4K azért még odébb van, és a fejlesztők sem sietnek elérni. Már csak azért sem, mert egyéb trükkök is vannak a tarsolyukban. A *Far Cry 4* például újfajta hibrid élsimítást (HRAA) villantott, és egyre többen próbálkoznak azzal, hogy az egyes képkockákat utómunkával tegyék filmszerűbbé (mint ahogy a filmek képkockái is picit elmosottak), vagy más algoritmusokkal csapják be a játékos szemét. A címben feltett kérdésre a válasz tehát nagyjából az, hogy akkor már inkább 60 fps, mint 1080p, de a vizuális játékelményt sokkal bonyolultabb ennél a két számnál, és egyéb apró finomságokból áll össze. Én a magam részéről még annyit tennék hozzá, hogy ha ráérsz pixeleket számolgatni, az biztos jele annak, hogy nem jó játékkal játszol. Én például a mai napig nem tudom megenni az *Impossible Mission* – 160×200-ban, amit ma már butatelefonról is kinézhetnek.

Stok



A sztárok mindennapjainak része az aláírássztás



Az LCS egyik leghígebb játékos a magyar fiú



Vizicsacsi a közönség egyik legnagyob kedvence



A csapat nemcsak vicces nevével, de olykor megjelenésével is tarol

E-sport

ÚTON A VILÁGSIKER FELÉ

MÁRCIUSI ROVATUNKBAN MAGYARORSZÁG EGYETLEN PROFI LEAGUE OF LEGENDS-JÁTEKOSÁVAL, KISS „VIZICSACSI” TAMÁSSAL, VALAMINT MAGÁVAL A LOL-LAL IS-MERKEDHETEK MEG ALAPO-SABBAN. A ma már meghatározó e-sport játékot 2009. október 27-én adták ki. A röviden csak LoL-ként emlegetett játékra a valós idejű stratégia (RTS) és az online többjátékos csatamező (MOBA) tulajdonságai is jellemzőek. A fejlesztő, a Riot Games a *Defends of the Ancients* és a *Warcraft III* mintájára tervezte meg az első játékát, amely szinte rögtön nagy sikert aratott a játékosközösségben. Az első Riot Games szervezte világbajnokságra 2011 júniusában került sor Svédország legismertebb offline versenyre, a DreamHack Summer részeként, „alig” 100 000 dollár összdíjazással.

A REKORDOK
Egy évvel később, 2012-ben jelentőset lépett előre a LoL, ugyanis a világbajnokságot már önálló eseményként rendezték meg a Riot Games székhelyén, Los Angelesben, nem kevesebb mint 2 millió dollár összdíjazással és rekordszámú, 8,5 millió online nézővel. A fejlődés ekkor még korántsem állt meg; a 2013-as, harmadik vb-n nemcsak a 20 ezer férőhelyes Staples Centert sikerült megtölteni e-sport rajongókkal, hanem a valaha volt legnézettebb ilyen fajta megmérettetésé lépett elő a maga 32 millió nézőjével. Tavaly ugyan már csak 27 millió ember volt kíváncsi a vb-re, de a helyszínen, a szöuli világbajnoki stadionban majd 70 000-en izgulták végig az elsőségről döntő mérkőzést.

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.

A LEAGUE CHAMPIONSHIP SERIES
A Riot Games az évente megrendezendő világbajnokság mellett 2013-ban létre hozta League Championship Series névre hallgatósított sorozatát, amelyen az egyes régiók (Európa, Amerika, Dél-Korea, Kína) legjobb csapatai küzdhetnek meg egymással. A tavaszi és nyári évadra bontott szezonok a valódi sportokból is ismert rendszer alapján működnek: nevezetesen az utolsó két helyet elfoglaló alakulatnak osztályozómérkőzéseken kell bizonyítani alkalmasságát a részvételre. Ha ez nem sikerül, akkor a kihívó ligából érkezett együttes veszi át a helyüket. Az LCS-en szereplő csapatok a lehető legjobb körülmények között kaphatnak fel a heti két mérkőzésre, hiszen a Riot Games fix havi fizetéssel, valamint az utazási és a lakhatási költség megtérítésével segíti a már eleve fizetett játékosok szereplését. Mindez a játékosok csak nagyon szűk ré-

tegének kiváltsága, de Kiss „Vizicsacsi” Tamás már közéjük tartozik.

KI IS AZ A VIZICSACSI?

A magyar játékos ugyan még csak 21 éves, de máris a világ legjobbjai között jegyzik a nevét. *League of Legends*-es karrierje több mint két éve kezdődött, de az igazi sikereket csak jelenlegi csapatában, a Unicorns of Love-ban eltöltött utóbbi egy év folyamán találták rá. Tamás eleinte, mint minden más hazai játékos, különféle magyar csapatokban próbált szerencsét, de egyikkel sem sikerült a csúcsra törnie. 2013 tavaszán úgy döntött, kipróbálja magát külföldi csapatokban, és előbb az Animate eSport, majd az Eternity Gaming színeiben játszott egészen az év végéig. 2014-es év egy új kezdetet jelentett Csacsi számára, ugyanis négy másik játékosársával megalapították a Unicorns of Love-ot. Ekkor még kevesen gondolták volna, hogy kemény munkával ilyen messzire jutnak, de az első jelek már akkor biztatók voltak, a srácok sorra nyerték az online kupákat. Szeptemberig már annyit fejlődtek, hogy nemcsak bekerültek az LCS helyért folyó rájátszásba, hanem be is jutottak a versenyre, így Tamás magyarként első alkalommal élvezheti a profi ligát a csapatnak otthont adó, berlini gamingházban. A következőkben az egyébként fura karakterválasztásairól is híres Tamással készült interjút olvashatjátok.

Takács „Johnnie” Gábor



A rajongókat sem kell félteni, tudnak öltözködni...



TAMÁS A MAGYAROK KÖZÖTT ELSŐKÉNT ÉLVEZHETI A PROFI LIGÁT A CSAPATNAK OTTHONT ADÓ, BERLINI GAMINGHÁZBAN

Az első profi magyar e-sportoló

INTERJÚ KISS „VIZICSACSI” TAMÁSSAL

GameStar: Mi a különbség Kiss Tamás és Vizicsacsi között?

Vizicsacsi: Régebben pszichológus hallgató voltam – ami azt illeti, két és fél éven át tanultam, de jelenleg szüneteltem az egyetemet az LCS miatt. A játék mellett mindig is szükséges volt, hogy időt találjak a tanulásra, illetve a vizsgák letételére, manapság viszont teljes mértékben a játékra koncentrálok, az teszi ki mindennapjaimat. A csapattal 6-7 órát gyakorlunk együtt, és ezen kívül mindenki még napi szinten legalább 3-4 órát tölt egyéni gyakorlással is. Felváltva főzünk, mosunk, illetve néha takarítunk is. Én személy szerint azt is fontosnak tartom, hogy kicsit kikapcsolódjunk, így igyekszem időt találni egyéb elfoglaltságokra is. Rendszeresen szeretem a napot egy kis testmozgással kezdeni, illetve kétnaponta egy-egy filmet is megnézek. Emellett közös kikapcsolódásként együttes filmezést is bevezettünk. Nem vagyunk azok a nagy bulizós emberek, de ennek ellenére, amikor az IEM San Jose-n második helyezést értünk el, azért elmentünk az IEM After Partyra, megünnepelni a szép eredményt.

GS: Milyen nehézségekkel járt megszokni az új életedet?

Vizicsacsi: Nem éreztem, hogy nehéz lett volna belerázódní. Pedig számítottam arra, hogy lesznek nehézségek, de egyelőre mindent könnyedén vettünk. A takarítás terén vannak, akik talán nem jeleskednek, de végül is ez sem okoz gondot, mindenki kiveszi a részét a házimunkából.

GS: Mit szolt a családod ahhoz, hogy a felsőoktatást otthagya külföldre költöztél e-sport karriered érdekében?

Vizicsacsi: Már egy ideje volna volt ez nálunk, még mielőtt bekerült volna a csapat az LCS-be. Átbeszéltük a dolgokat, végül elfogadták a döntésemet, és teljes mértékben támogatnak továbbra is. Minden meccsünket megnézik a szüleim, és hasznos észrevételeket is megosztanak. Természetesen ez nem volt mindig így. Eleinte szkeptikusak voltak,

de ahogy jöttek az eredmények, és egyre nagyobb betekintést nyertek az összképbe, kezdtek elfogadni: ez tényleg nem átverés. Ettől kezdve pedig folyamatosan támogattak.

GS: Csapatotok mindegyik tagja más országból érkezett, és most együtt laktok. Mennyire érződnek ki a kulturális és egyéb különbségek köztetek? Tud néha zavaró, fura vagy esetleg vicces lenni ez?

Vizicsacsi: Néha tanítunk egymásnak szavakat, de nem nagyon erőltetjük, inkább angolul beszélünk. Egyáltalán nem zavaró, maximum akkor halljuk egymást a különböző anyanyelveinken beszélni, amikor családtagokkal lépünk kapcsolatba. Igazából ennyiben ki is merül a magánszféra a házon belül. Természetesen nem mindenben értünk egyet; ezek a dolgok lehet, hogy kulturális különbségek-ből adódnak, de azért nyitottak vagyunk egymás véleményének meghallgatására, úgyhogy ebből nincs probléma, általában sikerül meg egyezésre jutni.

GS: Miért pont te emelkedtél ki a sok tehetséges magyar játékosok közül? Régen magyar játékosokkal játszottál.

Vizicsacsi: Mindenkinek el kell kezdeni valahol, és a magyar, illetve egyéb versenyek szerintem nagyon sokat tudnak segíteni a tapasztalatszerzésben. Nem elégedtem meg az akkori teljesítményemmel, és próbáltam tovább fejlődni, hogy egy külföldi szinten is meghatározó csapatba kerülhessek. Ami azt illeti, én már úgy kezdtem el a játékot, hogy egyszer profi szinten szeretnék vele játszani, ebben pedig rendkívül sokat segített a videójátékokban szerzett tapasztalatom. Az egyetem mellett mindig találtam elég időt a gyakorlásra is, és tudatosan próbáltam fejleszteni magam, észrevenni a gyengeségeimet, azokat korrigálni, és folyamatos streamnézéssel a játékkal kapcsolatos tudásomat bővíteni.

GS: Gondolkodtál azon, hogy meddig vagy képes ezt a hivatást űzni?

TUDDAD-E?

A League of Legends olyan útemben kezdte kinőni önmagát, hogy a Riot Games szerve-rei egyszerűen nem bírták a terhelést, és hónapokon keresztül szinte megoldhatatlan problémának tűnt, hogy a játék zökkenőmentesen működjön. Végül a megfelelő tőke és további szerverek bevonásával a játékosok nyugodtan és különösebb fennakadások nélkül élvezhették a játékot. Nem csoda, hogy ilyen típusú nehézségek jelentek meg, hisz a Riot adatai szerint 2014 januárjában 27 millió aktív játékos játszott egy nap átlagosan LoL-t. Volt olyan pillanat, amikor közel 8 millióan játszottak egyszerre online.

Vizicsacsi: Természetesen igen, de mindig ugyanarra jutok: meglátjuk, mit hoz a jövő. Nem igazán szeretek évekkel előre tervezni, és mindenben ahhoz tartani magam, mert tudom, hogy sok minden fog változni közben. Lehet, hogy egy év után abba hagyom, de lehet, hogy tovább folytatom, még nem jutottam döntésre. Sok múlik azon is, hogy hogyan teljesítünk a csapattal. Ha ne adj’ isten kiesnénk az LCS-ből, akkor meglehetősen kérdésessé válna, hogy egyáltalán együtt maradunk-e. Ha viszont kijutnánk a vb-re, akkor arra biztosan teljes erőbedobással készülnénk, és szerettem együtt is maradnánk a vb után is, bár a többiek terveit nem ismerem.

GS: Milyen tanáccsal látnád el azokat, akik valamelyik játékos profi játékosként szeretnének válni?

Vizicsacsi: Tartsák szem előtt, hogy hosszú távon mit szeretnének elérni. Ha megvan a célod, a profi játékoskarrier, akkor nem fogsz megelégedni kevesebbel, folyamatosan egyre magasabb szintre akarsz lépni – ilyen mentalitással, és nem melleleg némi tehetséggel hamar a profik közt találja magát az ember. Ez az út azonban egyáltalán nem könnyű; rengeteg gyakorlást igényel, és csapatban is meg kell tanulni játszani, ami különösen nehéz. Viszont ha valaki eltökélte, hogy végigviszi terveit, és nem adja fel akkor sem, ha éppen rosszul megy a játék, akkor el lehet érni a kitűzött célokat. Mindenkinek vannak rosszabb napjai, amikor nem jönnek össze a dolgok, ezt el kell fogadni, és az e mögött álló okokat megpróbálni feltárni, a megfelelő tanulságot levonni és beépíteni.

Minden szintem
szinte ingyen

SZABAD(A) JÁTÉK

Defiance

Ha szereted a sci-fi sorozatokat és sci-fi játékokat, akkor a *Defiance* világában a helyed. Az eredetilegavidíjasként indult online akciójáték pár hónapja modellt váltott, aminek mi csak örülhetünk, hiszen így teljesen ingyen lehetünk e remek kaland részesei. A *Defiance* játék a sci-fi sorozat eseményeivel egy időben zajlik; a sztori elején a Pale Wars borzalmai után járunk 15 évvel. Ekkor az emberiséget meglátogatta egy idegen faj, akik azért célozták meg a Földet, mert saját naprendszerük elpusztult. Közben saját szükségleteikhez akarták alakítani a bolygót, rengeteg növény és állatfaj kihalt, helyettük pedig újak kerültek a Földre. A káosz közepén csak látszólagos béke született, rengeteg háborús cselekedet vár majd rátok, ha beléptek a *Defiance* univerzumába.

F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban össze-szedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

Karaktereiteket úgy alakítjátok ki, ahogy akarjátok, és kezdeti választásaitok egyáltalán nem befolyásolják majd, hogy mennyire erős fegyvereket használhattok, milyen képességeket tanulhattok, vagy miféle páncélt hordhattok. Ezt mind megválaszthatjátok majd kalandozásaitok közben, így igazán egyedi karaktereket alkothattok. A rengeteg küldetés során megismerhetek majd számtalan érdekes karaktert, harcolhattok fura lényekkel, és részt vehettek Arkfalls-eseményeken is, amelyek során az idegen hajókról lehulló értékes technológiákért kell megküzdenetek. A *Defiance* egy izgalmas és érdekes sci-fi MMO, amit PC mellett PS3-ra és Xbox 360-ra is ingyenesen letölthettek.

A hónap játéka



TERA - Skycastleles

A hónap frissítése



Az égbe költözhetünk majd a legutóbbi *TERA*-kiegészítőnek köszönhetően, ami főleg a céhtagoknak lesz különlegesen izgalmas. Mind a PvP-, mind a PvE-céhek ligákba sorolva harcolhatnak az előkelőbb helyekért. A PvE-guildek aszerint kapják meg a helyezést, hogy különböző dungeonokban hány pontot érnek el. Az értékelés pedig attól függ, hogy a céh tagjai mennyire jól dolgoznak össze, és milyen gyorsan képesek egy-egy barlangot kitararítani. A PvP-ben sokkal egyszerűbb a helyzet: ha együtt jelentkeznek a tagok különféle csatákra, akkor az ott elért teljesítményük alapján kapják meg helyüket a tabellán. A 28 napos szezonok végén (akár PvE-, akár PvP-rangról legyen szó) a céhtagok különféle jutalmakban részesülnek, ezekkel lehet majd villogni az új guildkastélyban is, ami szintén nagy újdonsága a kiegészítőnek. Azok a guildek építhetnek saját épületet, akik a saját ligájuk első tíz helyén szerepeltek adott szezon végén. A kastélyokat később a vezetők fejleszthetik új termekkel, díszekkel, fodros szőrű pónilovakkal. Egy új barlangrendszer is bekerült a frissítéssel, a Sky Cruiser Endeavor, aminek termeibe öt fős csapatok léphetnek be, kecsegtető új tárgyak reményében. Az új kihívás kizárólag maximális szintű karaktereknek szól, akik normál és nehéz fokozatokon is végigverekedhetik magukat az új dungeonokon. Minél nagyobb a kihívás, annál nagyobb a jutalom. Ezekon kívül még rengeteg apróbb új tartalom várja a kalandorokat. Ha új feladatokra vártatok, itt az idő a visszatérésre.



League of Legends – Bard

Új bajnokot köszönhetünk a *League of Legends* csataterének. Bard, a vigyázó vándor egy támogató bajnok, aki olyan képességekkel dobja fel az alsó ösvény csatáit, amelyeket még nem láthattunk ebben a játékban. Az ötlet Bard megalkotásakor alapvetően az volt, hogy a térkép minden pontján jelen lehessünk. Az utazgatásban segít majd, hogy a vándor képes hatalmas portálokat nyitni, melyekkel átvághat minden kerület, falon és épületen. Akár társait is átküldheti kapuján, de az ellenfelek is követ-

hetik őt. Bard másik nagyon izgalmas képessége, hogy meg tud fagyasztani egy-egy területet. Mindenki, aki belekerül az ultimate hatáskörébe, megfagy: nem mozoghat, nem csinálhat semmit, nem sérül, semmi sem történhet vele. Ez hatással van tornyokra, szörnyekre, még Baronra is. Ha jól időzítjük, komplett meccseket fordíthatunk meg Bard végső képességével. Az új bajnokon kívül egy régi, Kassadin is megkapta grafikai felújítását, így mindenki büszkén teleportálhatja erejével a harcmezőre.

Nosgoth – Vanguard

Egy új ember karakterosztály került a játékba, a vanguard. A harcos hatalmas, dobálható baltákkal felszerelve tartja sakkban ellenfeleit. Sokkal több ütést bír el, mint bármelyik társa, és hatalmas pajzsával még több csapást viselhet el. Ha ezt tartja egyik kezében, akkor új képességeket kap, melyekkel védheti csapattársait. Ahogy az már Nosgothban lenni szokott, az új hőst öt szint megszerzésével vagy valódi pénzzért lehet feloldani. Négy különböző kinézetet is kapott a friss

szereplő, melyeket természetesen fizetős rúnakövekért vásárolhatunk meg, és különféle pajzsokat is beszerizhetünk új kedvencünknek. Ezek egyáltalán nem befolyásolják a karakter erejét, de jelentősen megnövelik a testreszabás lehetőségeit. Ha a teljes vanguard-élményt akarjátok, akkor egy csomagban is megvásárolhattok mindent a kaszthoz, és akkor egy különleges profilzászlót is kaptok, hogy kimutathassátok osztatlan rajongásotokat a marcona harcos iránt.



War Thunder – Big Guns

A szovjet pilóták valószínűleg már dörzsölik a tenyerüket, mert megérkezett egy régóta várt klasszikus repülőgép, az IL-2 Sturmovik. A fejlesztők több mint harminc, külön modellezett darabból rakták össze a gépet, megalkotva ezzel a legrészletesebb IL-2 Sturmovikot, ami valaha repülő játékba került. Ezzel együtt 14 új géppel bővült a *War Thunder* a legutóbbi frissítéssel. A German Pz.Kpfw.VIII Maus például a maga 188 tonnájával gurult be a német pilóták garázsába, miközben megjelentek az égen a B29

Superfortress amerikai bombázók. A pusztítóeszközök ezentúl hihetőbben mozognak majd a csatatereken; az új rendszer felismeri, hogy a térképen milyenek a terepviszonyok, és annak függvényében nehezíti vagy könnyíti meg az irányítást, ezzel valószínűleg csatákat eredményezve. A tankvezetők két új nézetből követhetik a csatákat, a könnyebb reagálás és jobb látószög érdekében. Rengeteg apróbb hibajavítás követte az új tartalmakat, érdemes lesz újra csatába szállni.

Neverwinter – Elemental Evil

A *Dungeons & Dragons* MMO új fejezete kezdődött el az *Elemental Evil*vel. Egy új játszható karakterosztály, a régóta várt paladin csatlakozik a játékhoz, akinek eljövetelel már nyolcra nőtt a választható kasztok száma a *Neverwinter*ben. Egy új sztoriszál is kezdődik, amiben két régi ismerőst üdvözölhetünk majd: Minscet és Boo-t. A kócska és a miniatűr óriás ürhöröcsög közönségkedvenc volt a *Baldur's Gate*-ben, gondolták, beugranak

egy kalandra, és segítenek felfedni az Elemental Evil rend valódi természetét. Megéri majd végigjártszani a sztorit, már csak azért is, mert az új modul 60-ról 70-re emeli a maximálisan elérhető szintek számát. Az új fejlődési lehetőségekkel pedig természetesen új varázslatok, képességek és tárgyak is érkeznek. Ez lesz a játék történetének legnagyobb kiegészítőcsomagja, így minden *Neverwinter*-rajongónak erősen ajánlott a kipróbálása.



Tényleg ezt írtuk?

$$y=1/2[1/x+x/1/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

TALÁN EMLÉKEZTEK MÉG RÁ – ROVATUNK ÚJ KATEGÓRIÁJA A „MIT ÍRTUNK A MÚLT HÓNAPBAN?”, ARANYHAL-MEMÓRIÁVAL RENDELKEZŐ FELHASZNÁLÓK RÉSZÉRE –, hogy a 2015/02-es GameStar magazin múltba révedős rovatában a *World of Warcraft* tíz évvel ezelőtti megjelenésére reflektáltunk, ugyanis az akkori szerkesztőség kis híján belerokkant a nagy tesztelésbe. Soha semmi nem rabolt el ennyi embert egyszerre, tett tönkre emberileg és szakmailag közösségeket, szóval nem csoda, hogy kicsit mindenki félelemmel vegyes áhítattal emlékszik vissza rá. Ahogy Boe is írja majd lejjebb (2005 márciusában), a magyar piac sem látott ilyen játékteknedést, ilyen komoly érdeklődést, már-már komolyabb játékipiacok nyüzsgését idéző tolongást, az aprók csörgését. Szép idők voltak. Persze most nem csak erről lesz szó, nagyjaink megmondják a tutit minden témában, és persze nem is mi lennénk a GameStar, ha nem szólnánk nekik vissza innen, jelenünkből. Időutazás 2015 tavaszán is, ahogy azt már megszokhattátok tőlünk.

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

$$e=\cos x+tg y$$

$$y=mx+b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr-dx^2$$



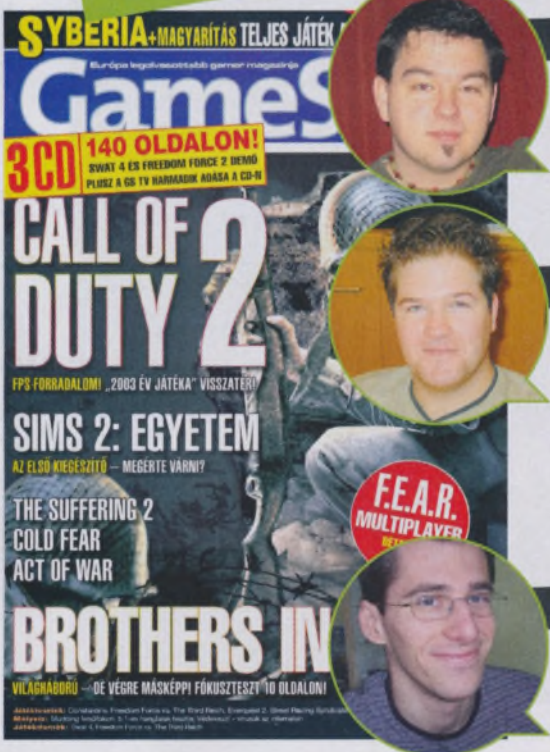
10 ÉVE



Idézet: Boe – főszerkesztői bevezető

Én kérek elnézést, hogy még mindig a *World of Warcraft* a téma, de nem normális, mi ment itt a múlt hónapban! Az előző GameStar megjelenésével egy napon került a boltok polcaira a játék, amiért a vásárlók szabályszerű gerillaharcot folytattak – a magyar játékipiac eddigi történetében egyedülálló módon!

Elképesztő sztorik jönnek elő, amikor vissza-visszaemlékszik az ember arra, mi is történt tíz éve a szerkesztőségben; gyakorlatilag már csak mazurt és Madyt tudjuk erre készíteni, de igyekszünk. Ilyenkor mindig tikkell a szemük, felbomló családokról, kialvatlanságról, elcsúszó lapleadásról mesélnek. Vajon lesz-e még valaha ennyire meghatározó játékunk? A *Destiny* pusztította egy ideig a szerkesztőséget, de össze sem hasonlítható azzal a legendával. Bárhogya is, boldog születésnapot, WoW!



Idézet: mazur – Call of Duty 2 előzetes

A lényeg, hogy a központ által kiosztott parancsokat végrehajtsuk – olyat azért nem fognak kérni, hogy ha már ott vagyunk, nyerjük meg nekik a világháborút.

Idővel aztán a *CoD* szépen lassan rászokott erre a lehetetlen kérésre, de mi tettük a dolgunkat becsülettel.



Idézet: ZeroCool – olvasói kérdésre válaszolva

(„Mit csinálsz általában, amikor épp nem a gép előtt játszol, dolgozol, punnyadsz?”)

Épp mostanában alakult egy kis változás az életvitelemben, és elkezdtem egyre több időt fordítani biliárdra, dartsra, bowlingra és hasonló dolgokra. A közeljövőben még lögyakorlatra is megyek, és végül is elhatároztam, hogy kipróbálom az ejtőernyőzést. Lehet, ezek az utolsó soraim...

Szeretnénk mindenkit megnyugtatni tíz év távlatából: nem ezek voltak Zero utolsó sorai.



Idézet: Csonti – Brothers In Arms: Road to Hill 30 teszt

Elhez az örömteli dologhoz jön hozzá a saját és az ellenfél oldalán ügyködő, gép irányította „soldátok” remeklése.

Ilyen szépen sem írta még le senki, hogy az MI által irányított katonatársak bizony okosabban teszik a dolgukat a játékmélet közben, mint amihez általában hozzá vagyunk szokva. Ha valaki esetleg akkor ezt nem értette volna, most megkönnyebbülhet. És ami vicces: az MI azóta sem fejlődött túl sokat ezen a téren.

5 ÉVE



Idézet: Sophiaso - olvasói kérdésre válaszolva

(„Szkotál-e mobiltelefon játszani?”)

Csak akkor játszom a telefonomon, ha nagyon, de nagyon unatkozom és/vagy hosszasan vára-
kodom valaki vagy valami eljövetelére. Godot azt üzentte, hogy nemsokára jön.

Godot valahol ül, és nyomkodja a telefonját. Mert hát ahogy Pozzo mondta: „A könnyek mennyisége a föld-
dön változatlan. Mihelyt valaki abbahagyja a sírást, másvalaki máshol sírva fakad. Ugyanez a törvény érvé-
nyes a nevetésre is.” És ezek szerint a telefonokra is.



Idézet: Gyu - Aréna rovat

Nálunk több mint egymillió betűből áll a magazin - ha ebből 60-70 hibás, az 0,006 százaléknyi
hibát jelent, amely szám szerintem egész tűrhető. Ettől függetlenül persze törekszünk arra,
hogy egyszer megalkossuk a hibátlan magazint. Szólni fogunk, ha sikerült!

Sajnos nem sikerült, pedig azóta sokkal szigorúbb a rendszer, Chava, Magdi és Vanda is mindent meg-
tesznek azért, hogy olyan újságot olvassatok, amiben nincs hiba, elütés, felcserélt betű, suta fogalmazás,
szmájl (tényleg, hogy lehetett ezt komolyan gondolni anno nyomtatásban?). Rajta vagyunk az ügyön to-
vábbra is.



Idézet: BZ - Ghost Recon: Future Soldier előzetes

Simán gyalogos leszek? Egy nagy kaszt!

Tényleg nehéz BZ szócikkei mellett úgy elmenni, hogy ne rezdüljön össze az ember; valahol a sírás és
röhögés vékony határvonalán költéltáncolunk egy koktélesernyővel, alattunk a lezsibbadt agy üressé-
gének tátongó szakadéka. Ugyanez egyszerűbben: BZ, miért büntetsz minket?



Idézet: Duncan - Assassin's Creed II teszt

Tényleg megtörtént, hogy egy, az iparművészetin végzett ismerősöm nálam járva néhány per-
ce belekukkantott a játékba, és Firenze utcáin ránézésre kapásból kiszúrta Filippo Brunelleschi
Ospedale degli Innocente nevű épületét (ami egy 1419-ben épült árvaház). A játékba integrált
miní adatbázisból pedig kiderült: eltalálta, ez a remekmű is egyike a város autentikus díszjeinek.

Mi meg kerestük az Eiffel-tornyot a Unityben, de nem volt sehol. Már a játékipar sem a régi. (Mielőtt
valaki azt gondolná, hogy okosabb, gyorsan feltezzük a szarkazmustáblát, jobb óvatosnak lenni.)

Idézet: HP - Aréna rovat

Szerencsére az Aréna értetek van, tehát arról fogunk beszélgetni, amiről ti akartok. Vagyis ha éppen a
fák kérgéről akarnál diskurálni, akkor most annyit mondanék, hogy létszámátlanul fontos különbségek
vannak a lemezes kéreg, a repedezett és barázdált kéreg, a hosszanti csikokban hámló kéreg, a vízszin-
tesen hámló kéreg és a rétegesen hámló kéreg között, ez alapján lehet megkülönböztetni a fajtákat
elég hatékonyan.

Köszönik a fák a lehetőséget, hogy bekerülhettek a GameStar magazinba.



Idézet: Mocsy - WildStar előzetes

Gyakorlatilag úgy működik a dolog, hogy Gazdag Józsika megveszi a kiadótól a harminc na-
pos token (CREDD) 4200 forintért, majd kirakja annyi játékpénzért, amennyiért akarja.
Vagy amennyit a szerver játékosai (Szegény Pistike) hajlandók érte adni.

És hát, kedves gyerekek, így működik a piaczgazdaság. Mocsy bácsi leckéit kövessétek nyomon to-
vábbra is a GameStar magazinban.



Idézet: Sirius - Nosgoth előzetes

A pályák elég borongós hangulatúak, és mindegyiken lángol valami, de ez nem meglepő, hi-
szen háború van, vagy mi a szösz.

A „háború van, vagy mi a szösz” idézetet ezennel szeretnénk bekeretezni az utókor számára. Le-
gyen ez minden nagy tábornok, hadvezér vagy akár elnökök bölcs mondása, ha az erők egymásnak
feszülnek, de még van remény arra, hogy csak egy szösz az egész.



Idézet: daev - Titanfall teszt

A gonosz pénzéhes nagyvállalat és az össze-vissza gerillahadsereg szívzaggató harca ez, neked
pedig az a feladatod, hogy pumpáld tele mindenkit ólommal, aki nem veled van. A Titanfall sztorija
elmagyarázza, miért is ütjük egymást ekkora vehemenciával, miközben semmi szükség sincs rá.

Mint pornófilmben a párbeszéd a vízvezeték-szerelő és a negligszében unatkozó háziasszony között, hogy ki-
derüljön, miért van az egyébként patinás háztartásnak cash-flow problémája, amiért unortodox megoldá-
sokra lehet szükség a felborult gazdasági egyensúly kiegyenlítése céljából.



1 ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Csudapest, Csudapest, te csodás!

Liza, a rókatündér

Film
romantikus
fekete komédia



VALÓSZÍNŰLEG MIND ÉRZÉTEK MÁR AZT, HOGY HA A KÖZNYELVBEN VALAMI ELÉ ODATESZIK, HOGY MAGYAR, AKKOR AZ SOK ESETBEN EGYFAJTA PEJORATÍV, ÚGYNEVEZETT ELÉRTÉKTELENÍTŐ JELZŐKÉNT FUNKCIONÁL. Ennek jobbra történelmi okai vannak, az elmúlt évtizedek nem sok mindent termeltek ki, amire büszké lehetünk volna, így sokan már eleve abban a tudatban nőttek fel, hogy a dolgok magyar változatai a gagyival egyenértékűek. Erre az egyik legeklebtársabb példa egyértelműen a magyar foci, aminek a nyomában azonban mindig szorosan ott kullogott a hazai filmgyártás is.

Éppen ezért jóformán a csodával határos, hogy ez utóbbi nemrégiben elkezdett javuló tendenciát mutatni, s egy ideje egyre több vállalható produkció lát napvilágot. És ami a legfontosabb, hogy nemcsak vállalható, hanem újító is. Ilyen például a – kissé félrevezető című – Liza, a rókatündér is, ami valami olyasmit tud, amit a legtöbb magyar film nem: tele van egyedí, eredeti ötletekkel. Ennyire elszállt, kellemesen abszurd vígjátékkal még nemzetközi viszonylatban is ritkán találkozni, így nyugodtan kijelenthetjük, hogy Ujj Mészáros Károly bemutatkozó filmje igazán meglepte a hazai közönséget.

A történet szerint Liza egy visszahúzó, halk szavú ápolónő (archetipikusan magyar női karakter), akinek egyetlen barátja Tomy Tani, a régóta halott japán táncdalénekes. Liza mindennél jobban vágyik a szerelemre, amiről azonban egy rongyosra olvasott japán romantikus regényen kívül igazából semmit sem tud. Ráadásul hiába próbálkozik, valamilyen rejtélyes okból kifolyólag folyamatosan hullanak körülötte a férfiak, a bizarr halálesetek pedig természetesen a rendőrség figyelmét is felkeltik.

Ez a film üde színfolt a hazai mozik palettáján. Egyrészt szakmai szempontból teljes mértékben megfelel a nemzetközi sztenderdeknek, jó látni, hogy most már nemcsak – a sok esetben egyébként eleve itthon készült – külföldi produkciókban képesek a magyar filmek megcsillogtatni a tehetségüket. A fényképezés, a vágás, a CGI(!), a zene és a díszlet is mind olyan minőségű, amire magyar filmben – pláne ilyen konstellációban – talán még sosem volt példa. Az úgynevezett „sztárokat” kifejezetten mellőző, nem megszokott szereplőgárda kapcsán pedig mindenképpen kiemelendő, hogy nyoma sincs annak az örök magyar problémának, hogy a színészek színpadon érzik magukat, nem pedig kamera

előtt. Mindenki hitelesen hozza a maga szerethető, viccesen „kishibás” karakterét, és a legtöbb helyen még a japán nyelvű szövegek is rendben vannak. Mindemellett a Liza legnagyobb érdeme mégiscsak az, hogy rendkívül bátor. Antal Nimród óta nem volt olyan hazai rendező, aki ekkorát mert volna álmodni és ennyire határozott, újító szándékkal fellépni. A hatvanas évek Magyarországára hajazó fiktív világ, a japán mitológia előtt tisztelettel adózó keserű történet, a bohókás soundtrack és a változatos, kellemesen könnyed, de helyenként egyébként kifejezetten fekete humor mind olyan egyedí hangulatot varázsolnak ennek a filmnek, ami akár még a mozi megtekintése után napokkal később is velünk marad. Nem csoda, hogy sokan már a magyar Wes Andersonként emlegetik Ujj Mészáros Károlyt (ezúttal legalább nem pejoratív céllal), de ugyanennyi erővel titulálhatnánk a Lizát akár a magyar Amélie-ek is. A lényeg, hogy bár minőségében egyértelműen nemzetközi színvonalú, ízében azért mégiscsak meglehetősen magyar, ami ezúttal kifejezetten pozitív, hiszen a külföld majmolása nélkül sikerült valami egyedí és rendkívül alkotni.

mercenary

Csipetnyi japán mitológiával fűszerezett, ízig-veéig magyar tündérmese, amely már most kiérdemelte az év közönségkedvence címet.

5/5





Film
sci-fi

Ötvös Csöpi begurul Chappie

HA VALAKI ODAÁLLT VOLNA A KÉTEZRES ÉVEK ELEJÉN NEILL BLOMKAMP ELÉ, ÉS AZT MONDJA NEKI, HOGY KÉ-SŐBB PETER JACKSON FELFEDE-ZI, MAJD A SEGÍTSÉGÉVEL ÖSZ-SZEHOZZA ELSŐ SCI-FIJÉT (A DISTRICT 9-T ÉS MÉG KÉT MÁSI-KAT OLYAN SZÍNÉSZEKKEL, MINT MATT DAMON, SIGOURNEY WEAVER ÉS HUGH JACKMAN), MINDEN BIZONYNAL SZEMBE RÖ-HÖGTE VOLNA AZ ILLETŐT.

De vajon ahhoz mit szólna az akkori énje, hogy a Chappie képében egy ambíci-ói alatt rogyadozó, szerethető főhős-sel ellátott alkotást készít a jövőben, amely nemcsak hogy a műfajokat ke-veri kóktél módjára, de logikátlansá-gokkal tarkított, foghíjas forgatóköny-vében az igazi színészeket is háttérbe szorítja egy dél-afrikai rap-rave együt-tes kedvéért?

Mindennek kiindulópontja egy öntuda-tára ébredő robot, vagyis inkább inno-vációról álmodó alkotója, Deon (Dev Patel), aki a rendőrségi célokra terve-zett fémcserkészek egyik meghibáso-dott tagjával istent játszik, és felruhá-za mesterséges intelligenciával. Csak-hogy a csöpp Chappie kezdetben egy kisgyermek szintjén van, aki úgy szív-ja magába az inputot, mint száraz föld

az esőcseppeket, ezáltal fajunk rossz tu-lajdonságait is megtapasztalja, ame-lyek hatására csalódik az emberiség-ben, megkérdőjelezi tervezőjét, és rá-eszmél halandóságára. Ha a legutolsó szót olvasva hatalmas kérdőjel ütött szöveget a buksitokban, az nem véletlen: Blomkamp úgy szerette volna beemel-ni a teremtett-teremtő kapcsolatot, hogy közben nonszensz magyarázatok-kal takarózik, már ha egyáltalán. A leg-nagyobb baj mégsem ezzel van, hiszen a Sharlto Copley – és a mo-cap tech-nológia – által életre keltett Chappie a szkript blódségei ellenére hihetle-nül szerethető, hanem azzal a szomorú ténnyel, hogy olyan kiválóságokat ha-gyott parlagon, mint Sigourney Weaver vagy Hugh Jackman, és helyettesítette őket a többnyire korrekt Die Antwoord tagjaival. Csakhogy egy sci-fi gárdájától nem korrektséget és önreklámt várunk el, hanem lubickolást a szerepben.

A Chappie viszont közel sem olyan gyatra, mint amilyenek a közvéle-mény beállítja, hiszen megkerülhetet-len hibái ellenére hemzseg a többnyire kihasználatlan ambícióktól, és a vitán felül mesterien vászonra álmódott cím-szereplő egymaga képes arra, hogy el-feledtessen velünk minden sokat kriti-zált tényezőt.

Szada



Sorozat
akció/fantasy

Egy beleváló nő a férfiak világában

Marvel's Agent Carter

HIÁBA A RÉGÓTA STAGNÁLÓ, KÖZEPESEN GYENGE NÉZŐ-SZÁM, AZ ABC STUDIOS TOVÁBBRA IS TÖRETLENŰL HISZ MARVEL FILMES UNIVERZUMÁ-BAN. Nem csoda, hiszen ugyanannak a Disney-birodalomnak a része mind-kettő, így a mozifilmek sikere lehető-vé teszi, hogy hosszú távra tervezzenek és – a rajongók legnagyobb öröme-re – kockázatosabb projektekbe is befog-hassanak.

Kiváló példa ez utóbbira az Agent Car-ter, ami egyfajta oldalhajtásként a té-li álmot alvó Agents of S.H.I.E.L.D. helyére ugrott be, hogy a hideg hónapok alatt se maradjunk marveles sorozat nélkül. A végeredmény azonban megle-pő módon több lett, mint szimpla filler, azaz időhúzó töltelék, az Amerika Ka-pitány filmekből ismert Peggy Carter története mögött ugyanis egy össze-tett és jól átgondolt koncepció húzódik. Eleve még mind a mai napig kevés az olyan sorozat, amelyik egy független, erős, talpraesett női karaktert helyez-ne a középpontba, hát még olyan, amely mindez egy olyan környezetbe hely-zi, ahol az ilyesfajta attitűd kifejezet-ten deviánsnak számít. Márpedig a II. világháború szörnyűségeitől súlyosan

traumatizált, a Szovjetuniótól és a kom-munista befolyástól rettegő 40-es évek Amerikája pont ilyen hely. Hiába vette ki oroszláncrészét a náci elleni harcból, hiába tért haza kvázi hősként, Peggy Carternek nap mint nap meg kell küzde-nie a nőket lealacsonyítani, beskatulyáz-ni próbáló társadalmi normák és sztere-otípiák ellen. Helyzetét tovább nehezíti, hogy elvesztette élete szerelmét, illetve hogy Howard Stark barátjaként hamar-kettősügnyök-szerepben találja ma-gát; saját magán kívül csak és kizárólag Stark komornyikjára, Edwin Jarvisra (akiről később, mint tudjuk, szuperszá-mítógépet neveztek el) számíthat. A meglepően rövid – mindössze nyolc-részes – évad sokat vállal, testvérsoro-zatával ellentétben szinte egy perc pihe-nő nélkül, mindvégig feszes tempóban szállítja az újabb és újabb fordulatokat. Az L.A. Noire és a Mafia 2 világát idéző környezet kapcsán pedig nemcsak ar-ra ügyeltek, hogy a fantasztikus elemek soha ne kerüljenek túlsúlyba, hanem ar-ra is, hogy minden részletre kiterjedően autentikus legyen, beleértve a kor szép-ségideálját, modorosságát, előítélet-ségét és még a háborút romantizálni próbáló rádiójátékait is.

mercenary

Műfajhurrikán hibákkal, de szerethető főhőssel és ütős látvánnyal.

3/5

Az idei év első nagy meglepetése, és egy üde színfolt a Marvel filmuniverzumának palettáján.

4,5/5

R. A. Salvatore A vadász éjszakája

SOSEM KÉSŐ MEGISMERKEDNI A FORGOTTEN REALMS VILÁGÁNAK EGYIK LEGFELKAPOTTABB HŐSÉVEL.

Ugyanakkor célszerű előbb átrágni magunkat a népe örökségét hátrahagyó sötételf kósza megpróbáltatásairól szóló harminc egynéhány kötetten, mielőtt próbát tennénk a legfrissebb Drizzt-regénnyel. A vadász éjszakája ugyanis rengeteg eltűntnek hitt szereplőt hoz vissza, sokáig parlagon heverő történetekkel egyetemben, és rajongó legyen a talpán, aki még minden apró részletre emlékszik. Rég elfeledett konfliktusok élednek újjá az istenek hatalmi játszmáinak köszönhetően, amiből a handlók is kivesszük a részüket, még ha olykor csupán gyanútlan sakkfiguraként is. Látványosan emeli a tétet a szerző ebben a szórakoztató jellemfejlődésben, parádés harc jelenetekben és furmányos cselszövegekben gazdag kötetben, olyan akadályokat görget hőse és annak gyakorlatilag rebootolt társai elé, amelyek

nem csupán próbára teszik képességeiket, de féltő, hogy meg is haladják azokat. Közel már a sötétedés napja, és nem várt fordulatot vehet a Drizzt Do'Urden lelkéért vívott csata.

Chavalier



Könyv
fantasy

Igazi fan service, amely után mind a tíz ujját megnyalja a rajongó.

4,5/5

The DJ Producer Revise_Deploy_Annihilate

LUKE MCMILLAN, AZ ANGOL HARDCORE SZCÉNA EGYIK LEGEMBLEMATIKUSABB ALAKJÁNAK NEVÉHEZ SZÁMOS ÖRÖK ÉRVÉNYŰ KLASSZIKUS KÖTHETŐ.

Valószínűleg hallotta már ezeket életében legalább egyszer mindenki, aki az elektronikus zenének e szegletében mozog. Az elmúlt húsz év terméséből szemezgetve most napvilágot látott egy olyan remixalbum, amely elsősorban azokat a számokat tartalmazza, melyekre – saját bevallása szerint – leginkább ráfért már egyfajta ráncfelvarrás. A producer úgy fogalmazott, hogy eredetileg sem volt már maradéktalanul elégedett ezekkel, úgy érezte, hogy a bennük lévő potenciál nagyobb, mint amit a kor technológiája megenged. Mostanra azonban rengeteget változott a világ, a szcéná pedig tele van tehetséges producerekkel, így személyes kedvenceit kérte fel arra

a megtisztelő szerepre, hogy saját szájzújuk szerint próbálják meg hozzátenni a trackekhez azt, amit neki annak idején nem sikerült. Az eredmény ennek ellenére sajnálatos módon felemásra sikerült, nem mindegyik darabot lehetett „átolni a jövőbe”, van, amelyiknek kifejezetten a régi hangzás adta meg valódi báját, ráadásul kevés az igazán ütős remix a listán, a legtöbbször valószínűleg már az év végén nem fogunk emlékezni.

mercenary



Zene
industrial hardcore/
crossbreed

Lehet, hogy a magas elvárások okozták vesztét, de messze nem hozza azt a szintet, amire számítottunk.

3,5/5

Oliver Bowden Assassin's Creed - Egység

XVIII. SZÁZAD KÖZEPÉTŐL A TÁRSADALMI IGAZSÁGTALANSÁGOK SÚLYOS PROBLÉMÁKAT OKOZNAK FRANCIAORSZÁGBAN.

A nemesség és a papság minden eszközt bevet annak érdekében, hogy továbbra is elnyomja a kizsákmányolt harmadik rendet. A király gyenge, és udvartartásának léha életvitele tovább növeli a feszültséget. A háttérben két titkos társaság, az Orgyilkosok és a Templomosok igyekeznek kedvező pozícióba kerülni. Ebben a politikai intrikáktól terhes légkörbe születik bele a főszereplő Elise, aki történetesen a Templomos Nagymester lánya, illetve örököse. Feltűnik a színen egy fiatal orgyilkos is, akivel egymásba szeretnek, de azt maguk sem tudják eldönteni, hogy milyen jövője lehet egy ilyen kapcsolatnak. Az izgalmas könyv a nagy sikerű videojáték női főszereplőjének életét mutatja be a naplóján keresztül.

Az akciórészekben bővelkedő regényből megismerhetjük azokat a kiváltó okokat, melyek a francia forradalom kirobbanásához vezettek.

Mocsy



Könyv
kaland

Az eleje kicsit vontatott, de aztán felgyorsulnak az események.

4/5

Purulent Rites Infections and infestations

KEVÉS HAZAI DEATH METAL BANDÁRA KAPTAM FEL A FEJEM AZ UTÓBBI IDŐBEN, DE A KOLP, A NIEDERGANGL ÉS A VEÉR EGYÜTTESEK TAGJAIBÓL VERBÚVÁLÓDÓ PURULENT RITESRŐL ÍRNOM KELL.

A csapat magán viseli a párhuzamos projektek jellemzőit, mégis saját hangját megtalálva egy olyan zeneiséget képvisel, amely legitimálja létezését. Ahogy az anyazenekarok, úgy ez a felállás sem a könnyen dúdolható dallamok híve; embereink nem viccelnek a rideg hullámzás nem enged, higgadtan tállalják a két évtizeddel ezelőtről importált hangulatot egy mai, friss hatású, dekadens atmoszférával. Ez a hangulat mentes modern és modernkedő megoldásoktól, Moth izgalmas gitárjátéka alapozza meg a hidegvérű lincshangulatot, a ritmusszekció (Whisper – basszusgitár, Sadaist – dobok) pedig megfelelően támogat, míg Jim Jones (micsoda név!) kö-

zép mély hangján biztosítja a hallgató-ságot a pusztulatról. Nem hagyhatom szó nélkül a borítóképek posztcivilizációs megoldásait: előző demójuknál egy szobában félholt hőseink arcukkal borulnak rá szeméttel borított bútorokra, míg az új album sem hagy kívánnivalót e téren maga után: szeméttel, elhagyott épületben hever ájultan az egyik tag. Az Infections and infestations ingyenesen letölthető az együttes facebook oldaláról.

kowala



Zene
death metal

Fertőzéssel terjedő, hívós death metal.

4/5

The Thing With Five Eyes

نور

MINDIG IS NAGYRA TARTOTTAM AZOKAT AZ ELŐADÓKAT, AKIK VANNAK ANNYIRA AUTONÓM JELLEM, HOGY KÉPESEK TOVÁBLÉPNI, AMIKOR MÁR SZÜKÖSEK A KERETEK. A szóban forgó zenekar a fura lemezcím ellenére – An-Nur, ami fényt jelent arab nyelven –, ízig-vérig európai zenekar, sőt voltaképpen mindössze egyetlen ember, Jason Köhnen (Bong-Ra) agyszüleménye az egész, aki a The Kilimanjaro Darkjazz Ensemble-lel és a The Mount Fuji Doomjazz Corporationnal meghatározott egy komplett zenei stílust. Habár az előző két zenekart nagyon kedvelem, a szóban forgó lemezre teljesen véletlenül akadtam rá, és azon nyomban magába rántott a világa. Kicsit olyan ez a négy szám, mintha egy Lovecraft novella története lenne, csak modernebb kivitelben: minden egyes dal egy-egy lépés a végtelen sötétség felé. Az elején még megbabonáznak és csalogatnak az örvénylő, mégis kelle-

mes dallamok, az össze-vissza tört ritmusok és a mögöttük megbúvó sötét, misztikus hangulat, hogy aztán pontosan ott legyen vége, ahonnan már csak egy apró lépés a Lustmord. Egy okkultista Miles Davis. Az ember szinte észre sem veszi, és teljesen belegabalyodott az ötszemű lény csápjába, ahonnan a menekülés pusztá gondolata is teljesen hasztalan.

fk



Zene
darkjazz/drone

Sötét hangulatú jazz, amely nem enged addig, ameddig nem kapja meg a lelked.

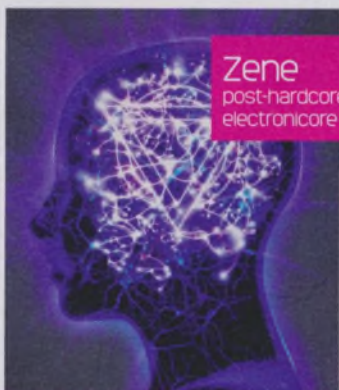
5/5

Enter Shikari Mindsweep

NAGY ÁLTALÁNOSÁGBAN IGAZ, HOGY MINDEN „ELSŐ LEMEZ” A LEGJOBB, UTÁNA PEDIG ALBUMRÓL ALBUMRA EGYRE INKÁBB ESİK A MINŐSÉG, MIND KEVESEBB LESZ AZ ENERGIA ÉS A KREATIVITÁS. Ez többnyire a kiadók nyomásának tudható be, hiszen ők azok, akik szerződésekkébe vésik a „biztos sikert”, ami szép lassan kiöl mindent kedvenc bandáinkból, amiért anno szerettük őket. Szerencsére azért ez nem minden bandára igaz, itt van például az Enter Shikari, akik 2015-ben a negyedik albumukkal is olyat tudtak alkotni, amittől eláll a szavunk. 13 gyönyörű hibrid ez, amiben elemi szinten keveredik az elektronikus zene (drum & bass-tól gabberig) és a közérthető modern metál. Rou-ék zenéjében nem váltogatja egymást a két műfaj, hanem olyan tökéletes szimbiózisban él egymással, hogy képtelenség lenne már különválasztani őket. Erőlködés nélkül olvad össze dnb és üvöltés, miközben

a futurisztikus stíluskavalkád mellett ugyanolyan hangsúlyos szerepet kapnak a szövegek is: dühös-savas társadalomkritika, ami az angol egészségügyi rendszer privatizációjától a gonosz bankrendszerig vagy épp a föld kiszipolyozásáig leltárba veszi korunk problémáit, hogy egy kis figyelmet irányítson rájuk.

NINTh



Zene
post-hardcore/
electronicore

Elektrometál társadalomkritika és stílusporn.

5/5

Wooden Ambulance Rough Charms

HA MEG KÉNE NEVEZNI EGY ZENEKART, AKIVEL SZEMBEN BEVALLOTTAN ELFOGULT VAGYOK, NÉMI GONDOLKODÁS UTÁN A SZABADKAI WOODEN AMBULANCE-RA ESNE A VÁLASZTÁSOM. Szóban forgó legutolsó lemezük már a harmadik a sorban, és amellett, hogy nagyon jó, ott veszi fel a fonalat, ahol az előző, River Sands letette azt, de ez egyáltalán nem minősül negatívumnak. Úgy kúszik és épül köréd a lemez füstös, poros, néha édes-bús, olykor pedig súlyosan nyomasztó hangulata, mint az aktuális lottónyertes köré az alkalmi barátok. Az énekes srác rekedtes orgánuma leginkább Tom Waitsen és olcsó whiskey-n edződött. Valószínűleg már egy tehetségkutató előválogatóján is eltanácsolná a zsűri az énekléstől, egyszerűen azért, mert a hangja nem alkalmas arra, hogy csontig rágott popdalokat énekeljen el, de ezeket a keserű dalokat annyira szívvel-lélekkel adja elő, hogy újra és újra bele-

borzongok. A nyolc tagnak és a hangszeres egész tárházának köszönhetően a zene részletgazdag, tömör, de mégis alázatos, az egészből sugárzik a hangulat mellett egyfajta legjobb mértékre törekvés is. Ez az a lemez, amit akkor is élvezhetsz, ha átjönnek a haverjaid sörözni és beszélgetni, és akkor is, ha egy üveg borral egyedül bezárkózol egy lakásba.

fk



Zene
folk/alt-country

Remek, keserű hangulatú folklemez délről.

5/5

Geck-O A New Wave

HA VAN EMBER, AKIT A SAJÁT ZENEI SZCÉNÁJA SEM IGAZÁN TUD HOVA TENNI, AKKOR AZ A 26 ÉVES RIK VAN DAM. Geck-O néven hardstyle körökben ismert (Defqon.1-től Tomorrowlandig), Geck-E alias alatt pedig egészen különös dolgokat művel, például minimal technót kever hardtrance hangzással, és rápakol egy 80's space diszkót. Vagy hardstyle-t játszik 125 bpm-en triballel és funkyval keverve. Esetleg reggel leül, délutánig megír egy zenét, este pedig kiteszi mint free download. Aztán csinál egy hibátlan old school breakbeat – amit Junkie XL is megkönnyezne –, de csak azért, hogy utána áttekerhesse az egészet egy elementáris hardstyle kalapálásba. Két szám közé aztán becsempész némi narrált úrutazást, és mindent szépen bekeretezi egy (debüt) konceptalbumba (most már fixen Geck-O név alá olvadva), teletűzdeli mindenféle zenei meglepetéssel,

megfűszerezi rengeteg humorral és a hardstyle műfajtól csöppet sem távoli végtelen szinpadiaassággal, majd megjelenés előtt két nappal feltolja az egészet YouTube-ra, tökéletes minőségben. Én meg csak annyit tudok mondani, hogy Geck-O a legjobb dolog, ami a hard dance műfajban történt az utóbbi tíz évben.

NINTh



Zene
hard dance/
experimental

A hard dance újhulláma.

5/5

VÁSÁROLD LE GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RESZLETEK:
GAMESTAR.HU/DELTAVISION

GAMESTAR-KEDVEZMÉNY
FELHASZNÁLVA

Megjelenik április 17-én

KÖVRSZÁM



BATTLEFIELD HARDLINE

Az idei évet már el is könyvelhetjük a késések évének. A Battlefield Hardline is többször csúszott, de végre úgy tűnik, hogy tényleg megkapjuk a Dead Space fejlesztőinek első lövöldéjét. Kiderül, mennyire volt jó ötlet zsarukra cserélni a katonákat. Az új epizód a klasszikus háborús színterek helyett az utcára visz bennünket, ahol rendőrökként kell megmentenünk az ártatlan civileket. Hogy ez önmagában mennyire rázza fel a már túl jól ismert Battlefield formulát, arról a jövő hónapban beszélünk.



BLOODBORNE

A Dark Souls sorozat alkotói ezúttal zárólag PS4-re megjelenő akciójátékkal jelentkeznek, ami legalább olyan izgalmasnak és sötétnek ígérkezik, mint elődei. Már csak azt kell kiderítenünk, hogy miben nyújt majd többet azoknál.



PILLARS OF ETERNITY

Az Obsidian Entertainment saját munkái általában felemásra sikeredtek, ám a folytatásokhoz mindig is értettek. A Pillars of Eternity az Icewind Dale és a Baldur's Gate szellemi örökösének készül. Meglátjuk, hogy ezzel mit tudnak kezdeni a srácok.



RIDE

Nem árasztanak el minket a motoros versenyjátékok, ezért vagyunk nagyon kíváncsiak arra, hogy a RIDE mit tud majd a több mint 100 motor felvonultatásán kívül. Rengeteg pálya és helyszín vár ránk, és reméljük, egyiken sem hasal majd el a Milestone versenyzője.



ORI AND THE BLIND FOREST

Az Ori and the Blind Forest abban a pillanatban titkos favoritunk lett, ahogy megláttuk róla az első trailert. Alig várjuk, hogy belecsoppenhessünk ebbe a csodálatosnak tűnő világba, és elmeséljük nektek, hogy mit találtunk ott.

GameStar
TELJES JÁTÉK

15
ÉVES
A
GAMESTAR

ITT VANNAK 2015 LEGJOBAN VÁRT JÁTÉKAI!

[Kattints a részletekért!](#)

MEGLEPETÉS!

Április havi teljes játékunk kiléte még két-séges, mondhatnók, kétesélyes, tehát ismét esdve kérjük a nyájas olvasót, legyen türellemmel addig, amíg a birtokunkba kerül némi átadható információ. Látogassátok sűrűn a GSO-t, ahol majd időben felfedjük, mi vár rátok a következő lapszám digitális mellékletén. Egy dolgot megígérhetünk, mindent elköve-tünk, hogy ne kelljen csalódotok.



2015

GameStar

– Mikor
je m

**ÚJRA
KAPHATÓ!**

– Köszönöm,
nir b kérdésem.

TWISTER
MEDIA

FourFourTwo

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



www.FourFourTwo.hu

“Mélyreható lazulás”

KOTAKU



18

www.pegi.info

PlayStation Plus

Online többjátékos szórakozás
a PlayStation Plus-szal

Bloodborne™

Vadássz a rémálmaidra

FROM SOFTWARE

A Demon Souls™ és a Dark Souls™
alkotóitól

PS4™

