

TELJES
JÁTÉK

THE LORD OF THE RINGS:
WAR IN THE NORTH



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

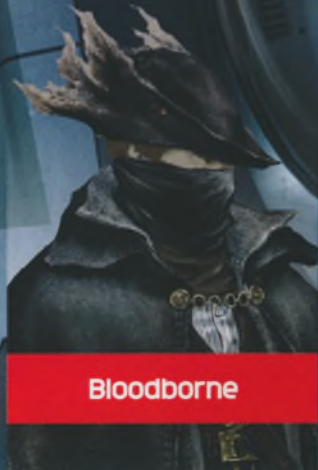
2015/04

STAR CITIZEN STAR CITIZEN

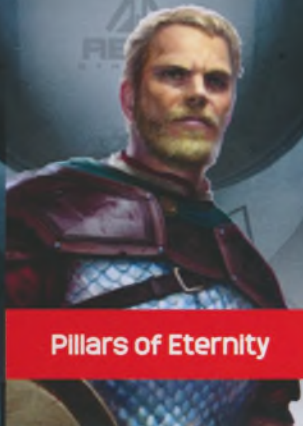
77 MILLIÓ DOLLÁR EGYETLEN ÖTLETBŐL - EXKLUZÍV INTERJÚ CHRIS „COMMANDER” ROBERTSSZEL



Battlefield
Hardline



Bloodborne



Pillars of Eternity



Metal Gear Solid V:
The Phantom Pain

www.gamestar.hu
2015/04 1995 Ft



9 771787 902009 15004

„Ez az új generáció” | IGN

TÖBB MINT 200
ELNYERT DÍJ

THE WITCHER[®] WILD HUNT

A VILÁGNAK NEM HŐS KELL,
HANEM EGY PROFI

2015. MÁJUS 19.



XBOX ONE PS4 PC DVD-ROM

18

THEWITCHER.COM

f /THEWITCHER

t /WITCHERGAME

y /WITCHERGAME

The Witcher[®] is a trademark of CD PROJEKT S. A. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. PS4 and PlayStation[®] registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, PS4 is a trademark of the same company. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

CENEGA

CD PROJEKT RED

www.pegi.info

IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lőránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu

Szerkesztők:

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

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

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

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

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Bátly Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Borsos Gyula (Gulius) gulius@gamestar.hu

Dragon György (Gyu)

Erdel Patrik (Paca) pacaa@gamestar.hu

Erdős Márton (Simánmartin) merdos@gamestar.hu

Gócza Gergely gocza@gamestar.hu

Koleszár Anita (Kox) kox@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jledneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (Imolnar) jmolnar@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu

Somogyi Réka (Somi) rsomogyi@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stoki) 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: Bohn Andrea - abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: project029.com/mediaajanlat;

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

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők

terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügy-

félszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország

bármelyik postáján (információ: +36 80 444

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

hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hír-

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

tel: +36 1 477 6300).

A GameStar régebbi számai, és ajándék tárgyai

megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon

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

valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honla-

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

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik

pentekén.

GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft,

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

9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei sze-

rint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldé-

sét, megőrzését. A GameStarban megjelenő val-

lamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban),

minden megjelent képet, táblázatot, aktiváló

kódot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos

terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználá-

suk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével tör-

ténhet. A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb kö-

rültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelős-

éget nem vállal.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

print-audit

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

eSet



CÍMLAPSZTORI

» 16



SZIASZTOK!

MÁR ITT TOPOROG A JÓ IDŐ A SZERKESZTŐSÉGI KÜSZÖB ELŐTT, S VELE EGYÜTT MEGÉRKEZ-

TEK RÉGÓTA VÁRT JÁTÉKAINK IS.

Ennyi 90% feletti értékelést ritkán látok egyetlen lapszámban. Az igazat megvallva csak az igazán kiemelkedő címeknél szeretjük osztogatni a magas pontszámokat, ezért egyesével megnéztem az érintetteket. Bármennyire is szerettem volna, nem tudtam belekötni egyik kolléga ítéletébe sem, saját kategóriájukon belül tényleg nagyon komoly játékok jelentek meg most tavasszal. A *Pillars of Eternity* megjelenése óta Chavát csak nyomokban látjuk; idejének tetemes részét az Obsidian által megálmodott fantasyvilágban tölti, és amikor bent van a szerkesztőségben, akkor is csak sóhajtozik, hogy milyen lassan halad, és már mennyi órát belepakolt a történetbe. Közben persze furán csillog a szeme. Ismerem ezt az érzést, évekkel ezelőtt pont ugyanígy néztem én is, amikor a *Baldur's Gate* második része megjelent, és elmerültem a kalandok tengerében.

Régi vágyunk teljesült, amikor kiderült, hogy készíthetünk egy 45 per-

ces videointerjút a *Wing Commander* sorozat megálmodójával, Chris Robertsszel. Egy hihetetlenül energikus és jó fej embert ismertünk meg személyében, aki mindenféle sztár-allűr nélkül avatott be minket a *Star Citizen* kulisszatitkaiba. Szokásunkhoz híven áprilisban kezdjük el toborozni a nyári GameStar-táborba a résztvevőket, érdemes gyorsan jelentkezni, mert korlátozott számban vannak csak férőhelyek, és ezek vésszes gyorsasággal telnek be. Erősen ajánlom továbbá mostani teljes játékunkat, a *War in the North*; a Steam-kód ellenőrzése után még egy óráig a játékban ragadtam; hihetetlenül addiktív a program, főként akkor, ha két barátodat is meghívod Középföldre orkokat megszárolni. Ne felejtsetd el az április végi PlayIT-t sem, a GameStar csapata természetesen teljes létszámban ott lesz – gyere el a standunkhoz, ahol garantáltan mindig lesz valami klassz történet, amiből nem szeretnél kimaradni. Nagyon szépen köszönjük, hogy áprilisban is minket választottál, viszlát, a következő hónapban!

Mocsy

TARTALOM



STAR CITIZEN

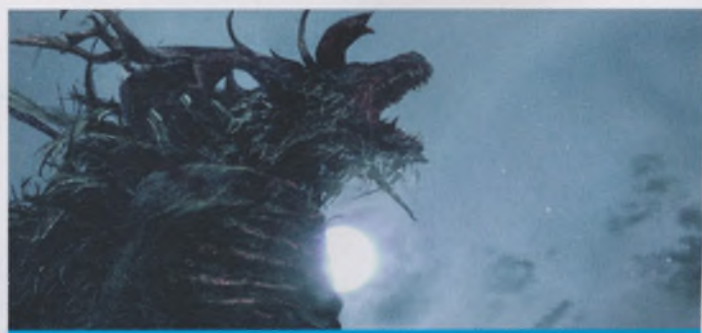
16

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN 22



BATTLEFIELD HARDLINE

34



BLOODBORNE

40



ORI AND THE BLIND FOREST

48



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

52



RIDE

56



HAND OF FATE

58



REKLAJZS



SID MEIER'S STARSHIPS

60



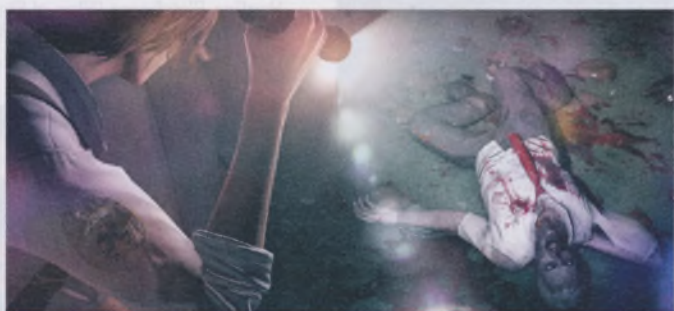
WORLD OF SUBWAYS 4 -
NEW YORK LINE 7

65



LIFE IS STRANGE:
EPISODE 2 -
OUT OF TIME

72



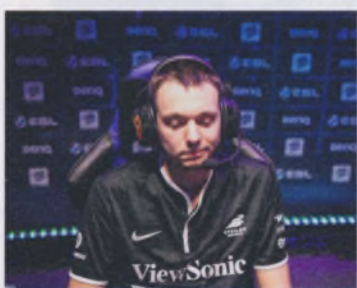
THE EVIL WITHIN: THE ASSIGNMENT

74



ÍGY TUNINGOLUNK MI

88



E-SPORT - FOGADÁSOK
ÉS BOTRÁNYOK

104



TELJES JÁTÉK THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

EGYÜTT KELL KÜZDENED-
TEK, VAGY EGEDÜL HAL-
TOK MEG EZEN A GRAN-
DIÓZUS KÜLDETÉSEN A GYŰ-
RŰ HÁBORÚJÁBAN – hirdeti a
hivatalos leírás, és valóban, itt bi-
zony kökemény kooperatív feladat-
megoldásra lesz szükség, külön-
ben annyi a Gyűrű Szövetségének.
Míg ugyanis Frodóék Mordor fe-
lé veszik útjukat, Északon sötét fel-

legyek gyülekeznek, amiket három-
fős csapatunkkal kell eloszlatnunk:
egy törp, egy tünde és egy em-
ber bőrébe bújva vesszük fel a har-
cot Szauron csatlósai ellen. Véres
csaták, szerepjátékos elemek, re-
mek látványvilág és a filmhez méltó
hangok várnak titeket a War in
the Northban, amit Teomusnak kö-
szönhetően magyar felirattal izgul-
hatunk végig.

A játék aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 16 STAR CITIZEN
- 22 METAL GEAR SOLID V: THE
PHANTOM PAIN
- 26 FINAL FANTASY XV
- 28 ROCK BAND 4
- 30 ASTEROIDS: OUTPOST

TESZT

- 34 BATTLEFIELD HARDLINE
- 40 BLOODBORNE
- 44 PILLARS OF ETERNITY
- 48 ORI AND THE BLIND FOREST
- 50 CITIES SKYLINES
- 52 RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
- 54 FINAL FANTASY TYPE 0 HD
- 56 RIDE
- 58 HAND OF FATE
- 60 SID MEIER'S STARSHIPS
- 61 BLOODSPORTS.TV
- 62 DRIZZLEPATH
- 64 DEAD SYNCRONICITY: TOMORROW
COMES TODAY
- 65 WORLD OF SUBWAYS 4 -
NEW YORK LINE 7
- 66 DRAGON AGE: INQUISITION - JAWS
OF HAKKON
- 67 GAME OF THRONES: THE SWORD
IN THE DARKNESS
- 68 BORDERLANDS: THE HANDSOME
COLLECTION
- 69 TALES FROM THE BORDERLANDS:
EPISODE 2 - ATLAS MUGGED
- 70 INFINITE CRISIS
- 72 LIFE IS STRANGE: EPISODE 2 -
OUT OF TIME
- 73 OLLIOLLI2
- 74 THE EVIL WITHIN: THE
ASSIGNMENT
- 75 HOTLINE MIAMI 2: WRONG
NUMBER
- 76 DREAMFALL CHAPTERS - BOOK
TWO: REBELS
- 78 WOOLFE: THE RED HOOD DIARIES
- 79 TRAPPED DEAD: LOCKDOWN
- 80 FORZA HORIZON 2 PRESENTS
FAST & FURIOUS
- 80 NIGHTBANES
- 82 ADVENTURES OF POCO ECO -
LOST SOUNDS
- 82 CRIMINEL
- 83 DUNGEON HUNTER 5
- 83 MAGIC TOUCH: WIZARD FOR HIRE
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 86 HÍREK
- 88 ÍGY TUNINGOLUNK MI
- 92 PIACTÉR
- 96 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 98 ÍGY JÁTSZOTOK TI - II. RÉSZ
- 102 A GAME OVER VÉGE
- 104 E-SPORT - FOGADÁSOK ÉS
BOTRÁNYOK
- 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 oldalon aktiváljátok a lap alján található egyedi kódot, és már élvezhetitek is az új felület előnyeit.

TELJES JÁTÉK



THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

GSTV



BATTLEFIELD HARDLINE

GSTV



BLOODBORNE

EXTRA: FilmMagazin 2015. április

GSTV



PILLARS OF ETERNITY

További videók: Ori and the Blind Forest, Slender: The Arrival, kerekasztal-beszélgetés

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják 2015. április 15-től 2015. május 31-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassatok el az agnitum.hu/gamestar oldalra, és írjátok be az aktuális havi kódot. Antivirus Pro: **DNI3D-JCP9H-CK4CW-G8CSC-W88B7**, Security Suite Pro: **6876X-375W8-WC48S-4GC4S-AJZNS** Az ekkor kapott újabb kódot másoljátok be a program indításakor megjelenő [Kulcs megadása] gombra kattintva. Probléma esetén: support@agnitum.hu.



ESET SMART SECURITY (2U8BSTPH)

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatóságos védelemre. Ezt a GameStar olvasóink az ESS programcsomag kínálja, ami egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Mindössze annyit kell tennetek érte, hogy feltelepítitek az ESET oldalán található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogattok az eset.hu/gamestar címre. Itt szükségetek lesz a havi kódra, amivel 2015. április 11-től május 31-ig használhatjátok a program licencét.



ESET MOBILE SECURITY (49MHYZ6)

Az ESET Mobile Security gyors és megbízható védelmet kínál a vírusok, trójaiak és rootkíték ellen, alacsony rendszerterhelésének köszönhetően pedig nem lassítja le a készüléket. A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmét is ingyenesen használhatják egészen 2015. május 31-ig. A regisztrációhoz látogassatok el a pcworld.hu/esetmobile weboldalra, majd adjátok meg a szükséges adatokat: nevet, e-mail címet és az aktuális havi kódot. Probléma esetén a support@siccontact.hu címen kérhető segítség.

MAGYARÍTÁSOK: BioShock: Infinite Season Pass, Civilization: Beyond Earth, The Evil Within, The Lord of the Rings: War in the North

HÁTTÉRKÉPEK: Battlefield Hardline, RIDE, Star Citizen

DEMÓK: In Between, Factor 2

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

MEET THE TEAM

Milyen kickstarteres játékot támogatnál gondolkodás nélkül?



MOCSY

VÁLASZ: Noha nem vagyok nagy híve annak, hogy láthatatlanban pénzt adjak idegeneknek, David Bradley, a Wizardry sorozat emblematisz tervezője biztosan kapna tőlem néhány zöldhasút egy modern szerepjátékra.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

World of Warcraft: Warlords of Draenor

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

The Witcher 3: Wild Hunt



MAZUR

VÁLASZ: Van néhány örök kedvenc, aminek hiába várok a folytatására, pedig ha csak ezen múlna egy új No One Lives Forever, a Beyond Good & Evil 2, Freespace 3 vagy Anachronox 2, akkor már rántanám is elő a bankkártyámat.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Bloodborne

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

The Witcher 3: Wild Hunt



DAEV

VÁLASZ: Az Armikrogon nem kellett sokat gondolkodnom, de ha valaki úgy döntene, hogy csinál a Call of Duty 2-ből egy HD remake-et, az is számíthatna a pénzemre.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Bloodborne, Tomb Raider

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Mortal Kombat X



STÖKI

VÁLASZ: Psychonauts 2 Tim Schafer-től. Egyik örök kedvencem, mindig is sajnáltam, hogy nem volt folytatása.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

A Bloodborne-nal párhuzamosan szervezetemben egy kutatás-orszrulett is zajlik.

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Wiedźmin 3: Dziki Gon – az angol címe most nem jut eszembe.



PACA

VÁLASZ: Elvből nem támogatok félkész projekteket, mert bár néhány elkészül, és meg is éri a pénzt, egyelőre még túl sok olyan van, amiből nem lesz semmi. Egy nagy klaszikus folytatása azért lehet, hogy elcsábítana.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Battlefield Hardline, Resident Evil: Revelations 2

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Wolfenstein: The Old Blood



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Egy Populous 3(ilyen sorsszámú márpedig nincs)-ért a medencecsontomat is odaadnám. Van elég uszoda Magyarországon, keresnek magamnak idővel másikat.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Guild Wars 2, Medieval 2: Total War

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Guild Wars 2: Heart of Thorns



RG

VÁLASZ: Talán nem én vagyok az egyetlen ember, aki nem hajlandó előre fizetni, pusztán ígéretekre alapozva. Tudom, ezért tart itt ez az ország.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

RIDE, Zombie Army Trilogy

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Mafia 3



KACI

VÁLASZ: Egy új Deus Ex epizód láttán valószínűleg habzó szájjal dobálnám a pénzt a monitorhoz. Ezt akár fenyegetésnek is veheti a Square Enix.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

World of Warcraft, Hearthstone

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Mortal Kombat X



CHAVALIER

VÁLASZ: Egy System Shock 3 talán rávehetne arra, hogy kockáztassam a pénzem. Igaz, az eddigi kickstarteres próbálkozások közül mindegyik jól sikerült, amelyikre kíváncsi voltam.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Pillars of Eternity, Halo: The Master Chief Collection

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Wolfenstein: The Old Blood, The Witcher 3: Wild Hunt



HP

VÁLASZ: Mivel nincs egyéniségem, olyan játékot szeretek venni, ami kész van, és elem teszik. Kár, hogy manapság már az sincs kész, amit elem tesznek.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Destiny, Resident Evil: Revelations 2, Need for Speed: Rivals

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Mortal Kombat X



DUDU

VÁLASZ: Egy Lara Croft and the Randomvalami of Randomvalaki típusú Csillagkapu játéknak nagyon örülnék, már csak a coop miatt is.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

FIFA 15, Ori and the Blind Forest

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Project CARS



SIMÁN MARTIN

VÁLASZ: Az ígéretekből már túl sok jött ahhoz, hogy mindenre ráugorjak, de talán egy új Fallout, ami visszakanyarodik az első két részhez, elbizonytalanítana.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Lego Batman 3

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

GTA V PC – mi mást?



BZ

VÁLASZ: Aminek címe: „Támogasd BZ új lemezét!” És nem játék, hanem véresen komoly, csak a hazai Kickstarter-elérés hiánya miatt Indiegogon indítom el szeptemberben. De azért az elbukott Outcast újratámogatnám megint.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Rust, Cities: Skylines, The Dig

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Egye fene, legyen a GTA V.



EPRESPUSZEDLEE

VÁLASZ: Örülnék, ha bejelentené a Full Throttle, a Toonstruck, a Monkey Island folytatását/feldolgozását. Az Armikrog, a Broken Sword ötödik része és a Grim Fandango Remastered kiadása is jó húzás volt.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Ori and the Blind Forest

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Mortal Kombat X



ENDREMAN

VÁLASZ: Mindenképp csak olyat, ami egy, már kihalt vagy kihalófélben lévő játékstílust éleszt fel. Ha valaki fel tudná éleszteni a 90-es évek LucasArts játékeinak szellemiségét, biztosan adakoznék számukra.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Destiny, Pillars of Eternity, Bloodborne

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

The Witcher 3: Wild Hunt



SÖMI

VÁLASZ: Talán egy Vampire The Masquerade-kalapoásra adnék pénzt. Jó volna, ha az a játék (világ) végre kapna egy remek feldolgozást.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Might and Magic Heroes VI, Rayman Legends, Mortal Kombat IX

MELYIK TAVASZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Mortal Kombat X

ARÉNA



Írjatok! arena@gamestar.hu

PLAYIT-CSODÁVAL TELÍTETT, BOLONDOS ÁPRILIST MINDENKINEK

Még gépelem ezeket a sorokat, de már enyhe súlyként nehezedik a vállamra a felismerés, hogy mennyit fogunk melőzni a ránk váró PlayIT rendezvényeken. Idén a GameStar a GameNightot viszi ki Magyarországra legnagyobb gamereseményére, lesz sok ajándék, verseny, móka, kacagás, cukorka, nyalóka, papucs orrán bojt. Ráadásul a nagyszínpad is a miénk, elfoglaltuk, kicsire nem adunk. Édes teher ez, hiszen amikor beront a tömeg, és beüt az adrenalin, akkor érezzük, hogy megint egy csodás nap elé nézünk veletek.



És most beszéljünk kicsit rólam. Képzeljétek, az elmúlt hónapban hiába vártam a leveleket, alig jött néhány. Megint a GSO-ra tettem ki egy rövid felhívást, hogy milyen csodás olvasó az a GameStar-olvasó, aki köröml is pár sort az Aréna rovatba, mert 1.) hagyományt tart életben; 2.) csipkebokor vessző; 3.) örömet okoz egy szerkesztőnek; 4.) nyomot hagy papíron, hogy emlékezzen rá a történelem. Ennél kicsit egyszerűbben fogalmaztam meg talán. A lényeg az, hogy fejéhez kapott a tisztelt publikum, és megdobált levéllel, amit egyrészt nagyon köszönök így utólag is, másrészt meg ejnye, no, ne kelljen már mindig online felhívást közzé tenni, mikor ennyi csodás író lapul meg a horizonton. Volt persze olyan is, aki felvetette, hogy ne csodálkozzak, mert hát a „régis szép időkből”, amikor még Bad Sectorból volt a kerítés is, és hát Gyu nélkül sem ugyanolyan, de sajnos én még emlékszem, hogy ő is szenvedett a levélírók hanyatlása miatt. Az internet elkényelmesített mindenkiket (mondja ezt egy online főszerkesztő, hehe), más idők járnak egyébként is, de nem adom fel, mert láthatóan még mindig működik a levél, csak akarni kell. Meg néha szólni nektek, hogy ne felejtsetek el, ez a rovat rólatok szól, értetek van. Én ezt szeretem benne a legjobban, és ezt szerettem akkor is, amikor még Gyu sorait olvastam az akkori olvasóállomány leveleivel tűzdelve. Szóval ismét Aréna, ti írjátok, ne szokjatok le róla!

SOROZATOT NÉZEK

Üdv, HP és puszi, Vanda!

Üdv neked is.

(Hejhó! – V.)

Sorozatot nézek.

Én is. Elég sokat.

Magamhoz veszek egy tányért, felpakolom kajával, behuppanok a székbe, és indulhat a sorozatnézés. Chrome indít, YouTube, és klikk a feliratkozásokra. Új rész a GameStartból, és még egy pár másik csatornára is kerültek fel videók. Kilátásban pár óra nézni való. Videó indít, full képernyő, lazulás. Tévém már két hete nem is volt bekapcsolva, és ma sem lesz.

Én azért még nézek tévésorozatokot, de semmi mást. Viszont a youtuber mánia is elkerült; a GameStart nem olyan rossz, de daev nyikorgó ajtózsánér hangfekvése hosszú távon fáraszt. Na jó, csak viccelek, igazából imádom őt. Meg az új frizuráját. Naplementében annyira szép, hogy könnyezzenek a fák, összefutnak az aranyos nyuszik, és szektásodva irigykednek. Julcsi pedig elbőgi magát félpercenként. Jaj, ma genyó vagyok? Lehet, hogy az egész rovatban ilyen leszek? Mocsy, majd levonjuk az oldaldpénzemből, ok?

Fura, de ez tényleg így van nálam. Már annyi csatornára vagyok feliratkozva, hogy kénytelen vagyok sorozatnézés-ként nyilván tartani, hisz rendszeresen várom és nézem az új videókat. Persze nézem a klasszikus értelemben vett sorozatokat is, hiszen megférnek egymás mellett.

Persze, az a jó benne, hogy te magad rakod össze a tartalmat, ezért kellene már ide is egy Netflix vagy

valami hasonló. Tépem a számat már egy ideje ezen, de elnyomja a hangomat a legvidámabb barakk.

Változnak az idők. (realBaffle)

Változnak bizony. És tök jó, hogy nekünk már megadatik ilyen szabadság, nagy becsben kellene tartani.

(Igen, szerintem is tök szuper, hogy a szabadon értelmezett szabadsággal is szabadon élhetünk az élet viszonylag tágas gumiszobájában – V.)

AZ IDŐBEOSZTÁS MŰVÉSZETE

Kedves GameStar! Jómagam egy erős gamer-PC, egy Xbox 360 és egy PS4 tulajdonosa vagyok.

Tehát azon kevés játékosok egyike, aki nem úgy akarja meghatározni magát, hogy mit utál. Dicséretes és ritka kincs vagy.

Elég vegyes stílusban játszom. PC-n Titanfall, Call of Duty és Witcher. Xbox 360-on Gears Of War, Forza és Assassins Creed. PS4-en Destiny, DriveClub és The Last of Us.

Nem nagyon hibázol.

Szóval nagyon sok mindenben szeretek játszani, csak néha nehéz az időbeosztás kidolgozása. Egy ideig azt a megoldást választottam, hogy egy hétig csak PC, aztán másik hét Xbox 360 és harmadik hét PS4. Csak sajnos néha ez a terv káoszba fulladt. Ha pedig követtem azt a tervet, hogy addig nem hagyom ott a konzolt vagy a PC-t, míg végig nem játszottam az adott játékot, akkor volt, hogy kicsit ráuntam az adott játékra. A munkám mellett maximum heti 30 órát szoktam játszani, de van, hogy csak 10-et. Szeretnék tőletek tanácsot kérni egy ideális időbeosztásról, mivel tudom, hogy ti is sokféle platformon játszatok, és még dolgoztok is, biztosan

Én is rá vagyok kattánva a YouTube videókra





Vajon mennyi idő kell erre?

A JÓ JÁTÉK AKKOR IS ÚJRA BESZIPPANT, HA HETEKIG, HÓNAPOKIG PIHENTETED

van valami jó tanácsotok ez ügyben. Köszönöm a segítséget. (Peti)

Az a helyzet, hogy mi sokat játszunk kötelességből, ami nem annyira jó, mint gondolnád. Kicsit olyan, mint amikor te elhatározod, hogy addig nem hagysz ott egy platformot, amíg be nem fejezed az adott játékot. Szerintem ezt nem kell korlátozni, sem irányítani. Az nagyon

hasznos, ha behatárolod, hogy kb. mennyit játszol egy héten ahhoz, hogy az életed többi területe ne lássa ennek kárát. De ha van, ami rabul ejt, akkor azt éld meg. Ha valamit megszűnsz, akkor kapszold ki. Ha három játékot játszánál egyszerre, akkor tedd azt. Ez a kikapcsolódásod, a pihenésed, a „semmi dobozod”, ahol lelazítasz. Én eleve

nem kihívásokat kereső, hanem rekreációs játékos vagyok, ezért nem irányítom a folyamatokat, csak arra figyelek, hogy legyen mindig más is a napomban a játék mellett. De ezen túlmenően szerintem nem annyira fontos tervezni, a lényeg, hogy mindent addig csinálj, amíg élvezed. Ha már frusztrál, vagy unat, akkor engedd el. Ne feszülj rá. A jó játék akkor is újra beszippant, ha hetekig, hónapokig pihenteted.

f Facebook-sarok

Kár hogy a könyvben Triss Merigold már rég meghalt?

Így helyes, az online megmondóemberek szoktak ilyen árnyalt önkifejezési formával élni: „Nem állítom, kérdézem.”

Kössük korhoz a komolyabb cikkeket pls. Rettenet sok itt a hülye aki nem tud nem hogy szöveget érteni, de még olvasni se...

Mintha a szövegértelmezés és az emberi hangú kommentelés kor kérdése lenne. IQ-teszt meg mégsem lehet minden hír előtt.

de ha valakinek nem tetszik nézze a Szulejmánt meg a Maricsujt xDDD biztos élvezetes....(szappan operákat hallgatni meg nézni) És megmagyarázza a biztonság kedvéért a tisztelt kommentelő, hogy mire is utalt, hogy ha valaki nem néz ilyesmit, az is értse, hogy ez most bántó megjegyzés volt.

Íme az első kinemszarjale. Komolyan mondom hogy undorító hogy mindent így felmagasztalnak.

A The Witcher 3 kapcsán befutott tipikus komment; az árral szemben úszó örök lázadó, aki megvet minden gyermeki lelkesedést. Idősebb korban presszóknál ülve „bezzegaz-éidőmbenezik”, onnan lehet felismerni.

Nagyon jo game.. Mar kivitem a storyt mar csak arra varok hogy megteljen a matchmaking es tele legyen online csatakkal Mindig van valaki, aki már megjelenés előtt „kivitte” a játékot. Mindig.

SZEX A JÁTÉKBAN

Hatalmas Tiszteletem Gamer Urak és Hölgyek!

Köszönjük szépen, viszont kívánjuk. Elsőnek firkálok az Aréna rovatba, de valahol el kell kezdeni.

Jó, hogy itt kezdted.

A kérdésem elég érdekes, fura, megbotránkoztató lehet, de kíváncsi vagyok a véleményetekre, meglátásotokra. Szóval nem másról van szó, mint a játékokban levő szex, nemiség és egyéb ilyen dolgok cenzúrázásáról, illetve a mértéktelen erkölcsi normatívák (ha van egy játékban komolyabb szexualitás vagy bármi ilyen jellegű dolog, vagy komolyabb erőszak, akkor némelyik nemzet olyan prüd, hogy képes betiltatni). Mi a véleményetek erről?

Ha követed valamennyire a GameStar magazint, akkor bizonyára felfedezted már a hírek között a régóta futó XXX-rovatot. Ha röhögsz rajta, akkor érted, és talán az álláspontunkat is látod belőle. Hogy látjátok ezeket a dolgokat játékosként és szülőként?

Több GS-tag már aktív szülő (mazur, Mocsy, RG, Mady, Stöki,

hogyan neveket is soroljak), de egyiküktől sem hallottam, hogy valamit betiltatnának. Nyilván sokat segít a helyzetben, hogy van úgynevezett eszük. Arra odafigyelnek, hogy mit mikor és hogyan, de nem a világot akarják megváltoztatni, csak tudatosan élnek benne. Nem akarok a nevükben beszélni, nem elegáns dolog, inkább vegyük úgy, hogy ez az én véleményem.

A szexualitás egy alap dolog az ember életében, és ez a jelenség az összes művészeti formában ott van, és képviselteti magát. Mért kell szemet bántóan cenzúrázni vagy betiltatni? A legismertebb érvet már ismerem ezzel kapcsolatban: „mert gyerekek is játszanak vele.” Na igen, de erre vannak szabályozások, pont ezért. Itt a szülőknek kell résen lenniük; nem biztos ugyan, hogy meg tudják 100%-osan akadályozni, hogy a gyerek kipróbálja, lássa azt a dolgot, amit esetleg nem szeretnének, hogy lásson, de mindenféleképpen a szülők a kulcsszereplők ezen a részen, szerintem.

Nyilván sokan ilyenkor az öncélúságot hozzák fel példaként, vagy esetleg a túlzott pornográf vonalat, ami roncsolhatja a fiatalok önképét, szexuális elvárásait, de erre én is csak azt tudom mondani, hogy ha egy fiatal beszélget otthon a szülővel a szexről, és nem érzi ezt szégyellnivaló dolognak, akkor olyan nagy baj nem történhet.

Egy iskolát kezdő gyerekek nem olyan játékkal kéne játszani, ami felnőtteknek szól, vagy amelyik olyan, a történet szempontjából súlyos vagy morálisan képlékeny helyzetet teremt, amit neki még lehet, hogy nem kéne firtatni.

Pontosan. Viszont teljesen izolálni sem lehet, üvegbúra alatt tartani, egy ilyen megemelkedett ingerküszöbrel bíró világban folyamatos ingernek van kitéve, inkább ezek szűrése és megfelelő értelmezése a nagy kihívás, a csapatot teljesen elzárni úgysem lehet. Elképesztő egyébként, hogy bizonyos emberek mennyi időt és energiát fordítanak arra, hogy gyűlöljenek dolgokat, és megpróbálják betiltatni azokat ahelyett, hogy saját értékrendjük szerint, de boldogan élnének. Mert lehet, csak úgye arra oda kell figyelni, okádni sokkal egyszerűbb.

(Jaj már, elvégre a pszichológusoknak is élniük kell valamiből – V.)

Viszont ha koherens az egész mű megkívánja, és nem pornográf szintű, de azért erősen érzékelhető a szexualitás, nemiség, akkor mért kell belepiszkálni? A kész mű így teljes. Őszintén, nem hiszem, hogy egy értelmes és normálisan neveltetésben részesült, normális értékrenddel ellátott gyerekeknek különösebb problémát okozna

egy-egy ilyen jelenet. Én is, meg velem együtt biztosan sokan vannak olyanok, meg köztetek is, akik fiatalon, vagy nagyon fiatalon játszottak olyan játékokkal, amivel nem lett volna szabad, legalábbis korosztály-besorolás szempontjából.

Persze, és az is igaz, hogy adott korban csak a csöcsöket néztük benne, és az mozgatott, hogy hátha látni valamit. Ez teljesen természetes dolog, kamaszos kíváncsiság, izgalom. Nem szabad féktelelenül tombolni hagyni, de elnyomni sem. Abból csak a baj van.

Csak, hogy megemlítsék egy példát: a GTA V Online-ban, ha női karakterrel van az ember, fűrdőruhában tusol. Mi olyat látna az ember abból a kameraállásból, ami miatt ez indokolt?

A pixellapocka felháborító.

Na de a Simset is sorolhatnám, és még sokkal többet is, de azt hiszem, nem kell különösebben ragoznom.

Nem kell, teljesen egyetértünk.

Szóval ez volna a kérdésem, és csak, hogy tisztázzam a dolgokat, nem va-

gyog azt hiszi, az élet egyetlen helyes módját megtalálta. Puritán lehet valaki akkor is, ha materialista, akkor is, ha idealista, akkor is, ha buddhista vagy talmudista, mert a puritánság nem világszemlélet, hanem temperamentum. Két dolog kell hozzá: bizonyos meghatározott elvek vak hitében való sötét korlátoltság és ugyanezekért az elvekért való eszelős és alattomos harci készség.” – V.)

INKÁBB DEAD MINT ALIVE

Sziasztok GS-esek!

Szia olvasó!

Véleményemet osztanám meg veletek.

Szerencsére pont van itt ez a rovat, amiben megteheted.

Alig vártuk már, hogy kijöjjön PC-re a DoA5. Meg is lett a várva várt pillanat, ám az eredmény nekem kicsit csalódás lett.

Nem csak neked, elég pocskék portot dobott össze a Team Ninja.

Nem maga a játék technikai része miatt, sokkal inkább a hiányossága miatt. Egyszer játszottam Xboxon az elő-

lég komolyan és megfontoltan összerakott programom, de nem így lett sajnós. Az első két-három napban még jó is volt, de csak addig. Eléggyé gyors és összecsapott munkát látok benne. Déja vu érzésem van, kicsit olyan, mint amikor először „játszottam” az Assassin's Creed Unityval. Kellemes húsvéti ünnepeket. **(Zoli)**

Azért a Unityt most megvédem kicsit, igaz, 6-7 hónap kellett hozzá, de végre teljesen késznek tűnik; legalábbis a PlayStation 4-es változat. Egészen szórakoztató és látványos már így, nem receg, nem szagat, nem lassul. Tudom, hogy ez így nem feltétlenül érdem, de jó tudni, hogy mire jön a GOTY kiadás, egy játék már el is készülhet. A DoA5 esetében még ezzel is szkeptikus vagyok sajnós PC-s fronton, de legalább ott a modderek serénykednek (és most nem csak a nude patchekre gondolok).

A DOOM 4 MARGÓJÁRA

Sziasztok, Csaba vagyok **(itt most mindenki a teremben egyszerre:**

„Szia Csaba”), jelenleg nagyon de nagyon várom a régi kedvenc játékom negyedik részét, na, kitalárod, mi az?

Szerencsére egy levél olvasása közben nem annyira kell megerőltetnem magam a fejtöréssel, a ráérzéssel, elég csak egy kicsit puszkáznom, és máris jószokat megszégyenítő módon írhatom ide, hogy bizony a Doom 4-ről fogunk beszélgetni. Most tekerd be pénzbe a hajszáladat, és leveszem rólad a rontást.

Hát a Doom 4.

(DRÁMAI FORDULAT)

De a bemutató trailer óta nincs semmi hír róla, remélem, hogy nem lesz „Cancelled”.

Nem hiszem.

Ezen felül várom a GTA V-öt már elég régóta, nem tudom, miért húzzák-halasztják.

És mire ezeket a sorokat olvassátok, már jó eséllyel kint is van. Azt pedig, hogy miért húzzák, halasztják, már leírtam az előző havi Arénában, gyors összefoglaló: üzleti okok.

Mostanában egyre többet gondolok rá, hogy játékefejlesztő vagy dizájnerek, mert egyik játékefejlesztő csapat sem tud csinálni a poszt-apokaliptikus témában Elfogadható Atmoszférikus Túlélős Gammát **(ez munkácim, vajon azért írtad nagybetűvel?)**, valahogy mindegyiknél azt érzem, hogy összecsapott dolog az egész.

Mondjuk ezt a problémát nem oldaná meg, ha te fejlesztő vagy dizájnerek lennétek, több faktoron múlik ez, de értem én a tehetetlenség dühét. Én inkább nagyon gazdag



VERS MINDEGY, KINEK

Kedves GameStar!

Olvastam, hogy Gyúnak csináltak egy megemlékezést, de mivel nem tudok elmenni, és eszembe jutott pár sor, ezért én így szeretnék megemlékezni Gyúróról.

Kedves Gyú!

Bár sajnós nem ismerhettem, Haláloz híre mégis megütötte szívemet.

Még szerettem volna beszélgetni egy jóízűt veled Mielőtt helyedet az édenben megleled.

De most már mindegy, Kívánságom be nem teljesülhetett

Hiszen itt hagytál bennünket. Bárhol is légy most, remélem jól érzed magadat és nincs már bű, fájdalom mi szívedben, lelkedben megmarad.

(K. Attila)

Gyu nevében is köszönjük a verset!

lennék, és fejlesztetnék magamnak egy olyan játékot, ami tetszik.

(Szerintem legyél inkább DJ, abból olyan kevés van – V.)

Ráadásul túl könnyű mindegyik: early accessben kiadják még 0.20-as verzióban, ami szerintem nevetséges. Ha valaki tudja, hogyan kell jó zombi játékot csinálni, az én vagyok.

Szerintem ezt páran még így gondolják magukról.

Egy cégre nézek fel igazán, az a Vostok Games, a nemrégiben megjelent Survariumon látszik, hogy az nincs összecsapva.

Ebben egyetértünk.

De ugyebár még egyelőre az csak egy PvP lövöldé, nagyon várom a kiteljesedését. **(Paraszó)**

MOST TEKERD BE PÉNZBE A HAJSZÁLADAT, ÉS LEVESZEM RÓLAD A RONTÁST

gyok sem perverz, sem problémás, csak zavar a cenzúra. Köszönöm a lehetőséget, és hogy elolvastátok. Maximális Tisztelem! **(P. Márk)**

Mi köszönjük, hogy írtál, kérlek, ne hagyd abba. Könnyű volt veled egyetértenem, kifejezetten üdítő élmény. Sajnos értelmesebb választ nem tudok adni, sosem lesz olyan, hogy ebben a kérdésben mindenki egyetért, ezzel együtt kell tudni élni. Nyilván én nem akarom másnak megmondani, hogyan szórakozzon, és örülnék, ha nekem sem mondanák meg, de ez nem ilyen egyszerű helyzet.

(Hamvas Bélához fordultam, hogy kisse nyakatekert módon, de válaszoljak arra a kérdésre, miért van cenzúra: „A puritán agresszív ember. Támadásához nem kis részben az ad neki erőt,

ző résszel, szóval nem vagyok profi, de az egyből feltűnt, hogy kaptunk benne egy gyors PS4-portot.

Sőt, még kevesebbet is annál, az effekteket a PS3-as változathoz emelték át, az árnyékokat a PS4-esből, a Soft Engine kimaradt. Nincsenek achievementek, sem saját gombkiosztás, nem támogatja a Steam Cloudot, és jó darabig nem kerül be az online mód. Ugyancsak érthetetlen, hogy két pálya, a Danger Zone és a Crimson is hiányzik, szóval ez nem egy PS4-es port, sokkal rosszabb annál.

Mutatta számomra az, hogy a billentyűkiosztást nem tudtam megváltoztatni, és egy katasztrófa az irányítása. E mellé párosult az online mód kimaradása. Reméltem, hogy lesz egy



Az erőszak oké, a mellek nem?



★ A HÓNAP LEVELE ★

PÁROSAN SZÉP A GAMERÉLET

Sziasztok, Kedves GameStarosok!
Szia, Kedves Olvasó!

Nem is tudom, hol kezdjem el a levelemet, elég sok minden jutott eszembe. Megpróbálok nem csapongani, és összeszedetten írni, ebben az én életem pára is segít majd, mert együtt írjuk nektek ezt a levelet.

Megdöbentően ügyesen gépeltek négy kézzel egyszerre.

Azért csak most szántam/szántuk rá magunkat erre a levélre, mert most jelent meg az új számotok, amiben első utam az Arénához vezetett. Szeretem olvasgatni az ottani írásokat, érdekel, más „gamer” miként éli meg a változásokat. Gondolom, a Valentin napra való tekintettel kerültek most bele a párok levelei, ahol leírják a kis életüket, és hogy miképpen játszanak. **Igen, ez bizony egy márciusi levél, akkor nem fért be a rovatba, de most már muszáj volt helyet szorítanom neki, mert annyira imádom.** Mi is megosztanánk veletek – remélem, nem késő –, nekünk milyen a „gamer” kapcsolatunk.

Én már egy pár éve követlek benneteket gamestar.hu oldalon, lassan egy éve viszont már az újságot is rendszer-

esen vásárolom, ami nagyon jó döntés volt, mert remek írások vannak benne, és már az én kedvesem is egyre sűrűbben a kezébe emeli a szentírást.

Irul-pirul a GS-team.

Magunkról röviden annyit, hogy öt éve járunk, és négy éve élünk együtt. Barátnőm szerencsére nem akkora játéktüggő, mint én, de azért ő se panaszkodhat. Sajnos én néha át tudok esni a ló túloldalára, de próbálok tartani a normákat.

Ahogy mi mindannyian. Persze a csajok is rá tudnak kattanni azért, kicsit ügyesebben, stílusosabban, trendibben teszik, de láttam én már barátnőt hat órán keresztül diablózni, csak mondom.

A kapcsolatunk kezdetén a PC-s korszakomat éltem, így első közös több száz óránkat a *World of Warcraft* és az MMORPG világában töltöttük. Néha mindketten eléggé bele tudunk merülni, és beszippantott a játék. Sajnos ezt azért megsínylette a kapcsolatunk is, de azóta próbálunk mértéket tartani, és olyan játékot keresni – lévén, hogy játékosok vagyunk, és ez az életünk része is –, ami kevesebb időt igényel. Volt egy MOBA (mobás) időszakunk, amikor a *League of Legends* világában kalandoztunk, ez azért nem

kíván annyit időt, mint az MMO, szóval megtaláltuk a „harmóniát”.

Én pont ezért nem játszom ilyeneket, egyszerűen nem merek rákattanni az élményre. Nem tudom, hova vezetne. Keringenek legendák egy WoW-függő GameStar szerkesztőségről, azt ma már senki nem engedhetné meg magának.

Viszont most sikerült beszerezni egy konzolt (PS4), és a cikkeitek alapján vásároltam meg hozzá az első játékot. Újra fellapoztam az összes asztalton tornyosuló GameStart, mert csak átsiklottam fölöttük, ameddig nekem nem volt konzolom. Végül az olvasottak alapján a *Diablo* (amit nagyon szépen köszönök, mert valami fantasztikus játék lett tényleg, hihetetlen élményt ad) és a *Little Big Planet 3* landolt a kosárban.

Jó választás. A sztorialapú játékokra is érdemes rámenni, egy *The Last of Us* például közösen szinte mozis élmény.

Konzolos gamerként teljesen új élményt nyújt összebújva a kanapén punnyadni a tévé előtt – nem pedig a gép előtt feszengve, egymástól ha fél méterre is, de távolabb játszani; sokkal szórakoztatóbb dologként éljük meg mindketten ezt a fajta kockulást.

Persze azért én még mindig többet ülök a tévé előtt, de ha úgy van (és általában úgy van), és a barátnőm nem a gépet nyomkodja, akkor csak oda bújik mellém, és figyel, hogy éppen mit ügyködök, vagy együtt kaszaboljuk a *Diablo* világának szörnyeit.

Ez egy csodás kapcsolat.

Az *LBP3* pedig nagyon jó szórakozás multiplayer módban (extra nehezítés, ha én is játszom, helyesebben végigbénázom a pályákat, és hátráltatom a srácokat – barátnő).

Ne aggódj, kedves barátnő, minden gamerfiú imádja, ha a szerelme mellette bénázik a pályán, mert közösen eltöltött idő, és boldogok vagyunk, ha a párunkat leköti az, amiért mi lelkesedünk. Aztán majd ha eleget gyakorolsz, lenyomod a fickód, egyre ügyesebb leszel, ő meg egyre idegesebb.

Na, azt hiszem, picit hosszúra nyúlt, ha az újságba nem is kerül be, remélem, azért néhány kellemes percet tudtunk szerezni nektek a levéllel.

(V. Bence)

Bekerültetek, látod, csak kis késséssel. Nagyon jók lehettek így együtt, sok jó játékot kívánok még így coopban, legyetek nagyon boldogok!



ÖSSZETÖRT SZÍV

Itt a tavasz, felébredt szunnyadó testem téli álmából, dolgoznak a hormonok, mire is vágyik ilyenkor egy fiatalember?

GameStar-előfizetésre.

Nem, nem feltétlenül egy kecskére, hanem egy lányra.

Ja, a kecske volt a második gondolatom. Az előfizetés után.

De a kecskével ellentétben a lányok szívéhez nem két fej káposzta vezet, ezért első tavaszi próbálkozásom kemény pofára eséssel végződött. Mi

marad így, ami meg tudná gyógyítani összetört szívemet? Hát csakis a *Dragon Ball Xenoverse* az új DLC-vel!

Mint egy reklámszöveg, olyan ez most.

De komolyan mondom, lassan sírva fakadok a parallel questektől. Az internet határtalanságának köszönhetően könnyen és biztosan tájékozódhatom: „Győzd le Dermesztőt 3 perc alatt, és küzdj meg egy másik Time Patrollerrel.” Mit tesz ilyenkor a falusi parasztember? Fogja Raditzot, és bedarálja 17 másodperc alatt a szerencsétlen bolondot, de

nem, nem itt, és nem most! Miért? Hát ilyet elfelejteni! Ez a *Dragon Ball*, ahol 4 perc alatt robban fel a Namek 25 részen keresztül, szóval 17 másodperc alatt Dermesztő nem mondja el a monológját, ezért csak sima Finish lett a küldetés, nem Ultimate Finish, így se Death Slicer, se egy király Z-soul. Hol az igazság?

Várj, még próbálok megfejteni, amit írsz.

Küldetés újra, semmi. Ismét interneten kutakodom, hogy most vagy én nem tudom, mennyi az a három perc, vagy valami mást rontok el, amikor is ezt találtam: „It is literally random. There is nothing more to understand.” Vagyis minden teljesen véletlenszerű! Erre mondtam azt, hogy köszí, és inkább mégiscsak ráírtam a lányra, aki kikosarazott, lehet, szegény lelkem is kicsit random, de legalább tudja, hogy 17 másodperc kevesebb, mint 180.

Ez most akkora magas labda volt a „gyorslövétű” poénkodáshoz, hogy le se csapom. Ennél nagyobb úriember vagyok. Nézem, ahogy villámgyorsan elpattog a labdád. Érted: villámgyorsan. Ezzel együtt nagyon sok szerencsét kívánok a lányhoz, és igen, ebben a játékban is teljesen random minden, de ha ügyesen játszol, azért semmi sem remény-

telen. Na, írjak még ilyen üres, közheyes hasonlatokkal teli választ, vagy fejezzem be? Befejezem.

És itt a ráadás, egy szombati Digital Painting, az érzés amikor a leány elmegy, és még csak Ultimate Finishre se sikerül a küldetés. (Gy.)

Ez ütős lett, gratulálok. Most pedig irány a csaj után, vagy keress egy olyat, aki értékeli az ilyen kiváló művészeket.

Külön örülök neki, hogy most maradt még rengeteg levél, és köztük több olyan is, amit még nagyon szívesen betettem volna. Azt hiszem, rendszeresítem ezt az online toborzást, de azért nagyon boldoggá tennétek, ha magatoktól is írnátok, mesélnétek, kérdeznétek, megmondanátok az ügyvánt. Mert az bizony jó. És ami teljesíti az élményt, az a közös kis szeánszunk, ha úgy tetszik, ivós játékkunk, ahol ti magasba emelitek a poharat (természetesen újságvásárlásra készen állva), én pedig ünnepélyesen kikiáltom, hogy „Vegyetek GameStart!”

HP

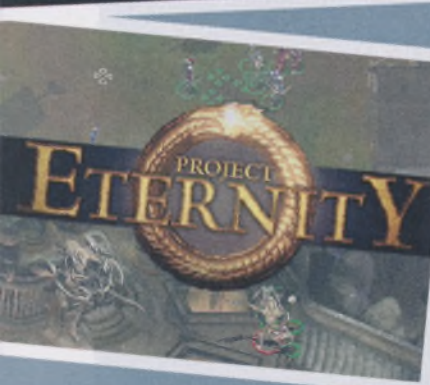
HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL



BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 16 STAR CITIZEN
- 22 METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
- 26 FINAL FANTASY XV
- 28 ROCK BAND 4
- 30 ASTEROIDS: OUTPOST



Az egyiknek sikerül, a másiknak nem

KICKSTARTEREREK TÜNDÖKLÉSE ÉS BUKÁSA

AZ EDDIGI LEGDURVÁBB KICKSTARTER-ÉV 2012 VOLT. Elképesztő mennyiségű pénz áramlott néhány hónap alatt olyan címekbe, amelyeknek máskülönben esélyük sem lett volna elkészülni. Az áprilisi GameStarban két olyan játékkal is foglalkozunk, melyek a három évvel ezelőtti gyűjtésnek köszönhetik anyagi hátterüket, illetve annak egy részét. A *Star Citizen* és a *Pillars of Eternity* a Kickstarter-korszak hősei; nekik bejött az élet, de sokan nem voltak ilyen szerencsések.

AZ ÖRÖKKÉVALÓSÁG PROJEKT (PROJECT ETERNITY)

Nem tévedés, eredetileg ez volt a *Pillars of Eternity* munkacíme. Az Obsidian tulajdonképpen ennek köszönheti létét; szegényebbek lennének egy zseniális fejlesztőcsapattal, ha nem sikerült volna 2012-ben a Kickstarter. Közel 4 millió dollárt sikerült összeszedniük, ezzel minden idők

(legalábbis mostanáig) második legnagyobb kickstarteres gyűjtését tudhatják magukénak, ha a videojátékokat nézzük. Érdekes módon az első helyen most is egy szerepjáték tanyázik, ez pedig nem más, mint az inXile Entertainment félkész RPG-je, a *Torment: Tides of Numenera*. Aki arra fogadott, hogy ez a *Planescape Torment* szellemi örököse, az jól tippelt, a *Bard's tale* játékokról elhíresült Brian Fargo és az inXile Entertainment készíti el ezt a nem hivatalos folytatást.

MIRE ELÉG 4 MILLIÓ DOLLÁR?

Első hallásra irgalmatlanul sok pénznek tűnik 4 millió dollár (kicsivel több, mint 1 milliárd forint), de érdemes belemenni a részletekbe. Egy szerepjáték elkészítése nagy munka, manapság már nem lehet egy ilyen volumenű játékot összedobni a garázsban főiskolás haverokkal az esti sörözés közben. Itt bizony komoly emberek komoly munkájáról van szó, akik éve-

ken keresztül azon dolgoznak főállásban, hogy végre elkészülhessen álmaik játéka. Tegyük fel, hogy 50 ember dolgozik teljes munkaidőben. Ezekbe beletartoznak a grafikusok, a programozók, a játéktervezők, a zeneszerzők, az animátorok és persze a tesztelők. Amerikában az átlagfizetés ezekben a munkakörökben 4-6 ezer dollár; kis számolással gyorsan kiderül, hogy ez a 4 millió dollár (két és fél év fejlesztési idővel számolva) bizony a munkabérek felére sem elegendő, és akkor még nem beszéltünk az egyéb költségekről. Le a kalappal tehát az Obsidian előtt, erőn felül teljesítettek az elmúlt két és fél évben.

CSILLAGPOLGÁR

Rendkívül érdekesen alakul a finanszírozása minden idők egyik legambiciózusabb játékának, a *Star Citizen*-nek. A Chris Roberts nevéhez köthető játék összesen 2 millió dollárt tudott csak összeszedni, viszont nagyon jó

33 AMERIKÁBAN AZ ÁTLAGFIZETÉS A JÁTÉKFEJLESZTŐ-MUNKAKÖRÖKBEN OLYAN 4-6 EZER DOLLÁR; 4 MILLIÓ DOLLÁR BIZONY A MUNKABÉREK FELÉRE SEM ELEGENDŐ



HA TE MONDOD

Tim Schafer kreatív igazgató, Double Fine Production:
„Az a baj, hogy túl sok játékot csináltam életemben.”



érzékel elindítottak egy párhuzamos finanszírozási modellt is saját weboldalukon keresztül. Ennek köszönhetően most már 76 millió dollárnál tartanak, s ha minden jól megy, akkor ez a szám az év végére háromjegyzűvé húzhat minden különösebb erőfeszítés nélkül. Ekkora összeg persze kihozza az állatot az emberből; nagyon sok támadás éri a fejlesztőket, hogy parasztkiválás az egész, és ellopják az összegyűjtött pénzt. Ezeknek az állításoknak ellentmond az a tény, hogy ha a rendszerességgel jönnek ki a frissítések a játékokhoz. A támogatók már hónapok óta próbálhatnak az elkészült modulokat, tehát szép lassan összeáll a kép, és ha minden igaz, akkor az év vége előtt már az egyjátékos hadjárat bizonyos részeit is berepülhetjük. A munka tehát jó mederben folyik, egyelőre nem látszanak sikkasztásra utaló jelek, Chris Roberts nem vett magának méregdrága sportocsi, vagy egy szigetet.

SCHAFER PÉNZBEN FÜRDIK
 Mérheterlenül tisztelem Tim Schafer-t és eddigi munkásságát, de a *Broken Age* messze nem nyújtott akkora katarzist, mint mondjuk évekkel ezelőtt a *Day of the Tentacle* vagy a *Grim Fandango*. Tudom, hogy változnak az idők, de emellett az is látszik, hogy a point-and-click műfajban még egy olyan zseninek is nehéz kiemelkedőt alkotni, mint Schafer. Ráadásul a pénz is nagyon gyors ütemben fogyott, a 3,5 millió dollárt pillanatok alatt elköltötték; jelen pillanatban ott tartunk, hogy kénytelenek két részre bontani a játékot, hogy elkészülhessenek. Az Act 1 tavaly év elején már meg is jelent, de a teljes játék befejezéséhez szükség volt az első rész után befolyt bevételre. Tim teljes mértékben vállalta a felelősséget, elmondta, hogy leginkább miatta lett ilyen terjedelmes a *Broken Age*; egyszerűen túl sok mindent akart belepa-

kolni a játékba, és nem tudott magának megálljt parancsolni. Az internetes gyűlölködők őt is megtalálták; többször felröppent a hír, hogy elfogyott a pénz, és ezért kell félbevágni a játékot. Szeméremre vetették azt is, hogy a közvéleményt egyáltalán nem tájékoztatták semmiről. Az igazság viszont az, hogy a támogatók folyamatosan kapták az információkat egy belső rendszeren keresztül, így ők pontosan tudták, mikor mi történik. A támadásokat kivédendő átláthatóbbá akarják tenni második kickstarteres játékuk, a *Massive Chalice* menetét, az új rendszerben a külvilág is ugyanannyi részletet tud meg, mint a fizetős rajongók.

KARD KI KARDI

Nem minden történet végződik a Kickstarteren úgy, mint egy tündérmese. Hiába jön össze a pénz, egy rosszul menedzselte cég pillanatok

alatt feléli, amit a támogatók összedobtak. Az egyik legelrettetőbb példa az a kártyajáték (*Clang*), amit egy viszonylag sikeres sci-fi író indított el (Neal Stephenson). Több mint 500 ezer dollárt szedett össze (kb. 140 millió forint), de csak a prototípusig jutott el, ami ráadásul baromi unalmas lett. Érdekes módon a támogatók nagy része nem a bebukott pár dollárját sajnálta, inkább azért reklamáltak, hogy mennyire amatőr volt a kommunikáció, és egyáltalán nem látták, mire is ment el a pénzük. A Kickstarter tehát nem csodaszer, sok az elbukott játék, és csak nagyon kevés csapatnak sikerül elég pénzt összegyűjtenie. Egyedül talán az oldal üzemeltetőinek jött be maradéktalanul a dolog, hiszen ők 5%-ot automatikusan megkapnak a sikeres projektek után. Nem kell tőlük irigyelni, megdolgoznak a pénzükért, nélkülük esélye sem lenne az indie címeknek.

Előzetes

HÍREK

Mi a legnépszerűbb?

TOPLISTÁK MINDENFELÉ

Ebben a hónapban még nem érzékeljük a *Grand Theft Auto V* megjelenésének piaci határait, de jól látható, hogy a hazai használtjáték-piacon már jól pörög a konzolos verzió, hiszen többeket vonz a csodás látványt ígérő PC-s verzió eljövetele. Meglátjuk majd, hogy mennyire lesz sikeres a rajt, most még a márciusi adatokat láthatjuk a magyar eladásokról, illetve a brit piacról már az április első hetében mért eladásokat is megosztjuk veletek, hogy lássátok, mit is vesznek örömmel angol testvéreink. Emellett ebben a hónapban Somi kollégánk osztja meg veletek, mi is az a tíz játék, amit szerinte nagyon érdemes várni. Márpedig ő ritkán téved.

TOP 10 ELADOTT JÁTÉK MAGYARORSZÁGON MÁRCIUSBAN

(Hogy tudjuk, mit vett a magyar)

1. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
2. BATTLEFIELD HARDLINE
3. BLOODBORNE
4. DYING LIGHT
5. ASSASSIN'S CREED: ROGUE
6. TITANFALL
7. FIFA 15
8. CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
9. THE SIMS 4
10. GRAND THEFT AUTO V

TOP 10 ELADOTT HASZNÁLT JÁTÉK MAGYARORSZÁGON MÁRCIUSBAN

(Mert nem csak az új a kelendő)

1. GRAND THEFT AUTO V
2. GRAN TURISMO 5
3. FAR CRY 4
4. GEARS OF WAR
5. BATTLEFIELD 3
6. FAR CRY 3
7. BATTLEFIELD 4
8. WATCH DOGS
9. DRIVECLUB
10. THE LAST OF US

TOP 10 ELADOTT JÁTÉK ANGLIÁBAN ÁPRILIS ELEJÉN

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

1. BATTLEFIELD HARDLINE
2. GTA V
3. BLOODBORNE
4. FIFA 15
5. FAR CRY 4
6. CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
7. BORDERLANDS: THE HANDSOME COLLECTION
8. DARK SOULS 2: SCHOLAR OF THE FIRST SIN
9. DYING LIGHT
10. DESTINY

TOP 10 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉK SOMI SZERINT

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

1. THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING 3
2. MORTAL KOMBAT X
3. THE WITCHER 3: WILD HUNT
4. OVERWATCH
5. MAD MAX
6. SYBERIA 3
7. FIREWATCH
8. DEAD ISLAND 2
9. PILLARS OF ETERNITY BELOW



A GameStar erkölcsrendészeti figyelője



XXX ROVAT

Erőszakos játékoktól nemesre edződött szívünk hevesen dobog, hogy végre sikerült valódi mozgalommá emelni a GameStar erkölcsrendészeti figyelőjét, és bebizonyítani, hogy a legtöbb, pusztán harcias játékban ott lapul a gaz, cseles erotika, amely észrevehetetlenül mérgezi az ifjak elméjét. Most éppen Béla, az erőszakos nevű felhasználónk mutatta be a bizonyítékát annak, hogy a Ubisoft egyenesen achievement formájában jutalmazza, ha letaperoljuk a szerencsétlenül elhullott katonát; mintha csak amolyan mellékes jutalmazási motivációs rendszerrel terelnék a gyanútlan felhasználót a felelőtlen tapogatódzás felé. Felháborító és izléstelen jelenség ez, ami ellen természetesen tiltakozunk, és köszönjük Béla (az erőszakos) közbenjárását, aki címét most hivatalosan is kiérdemelte. Küldjétek ti is felháborító XXX pillanatot az arena@gamestar.hu címre, hogy közösen lépjünk fel az erkölcsbomlasztó játékipar ellen.

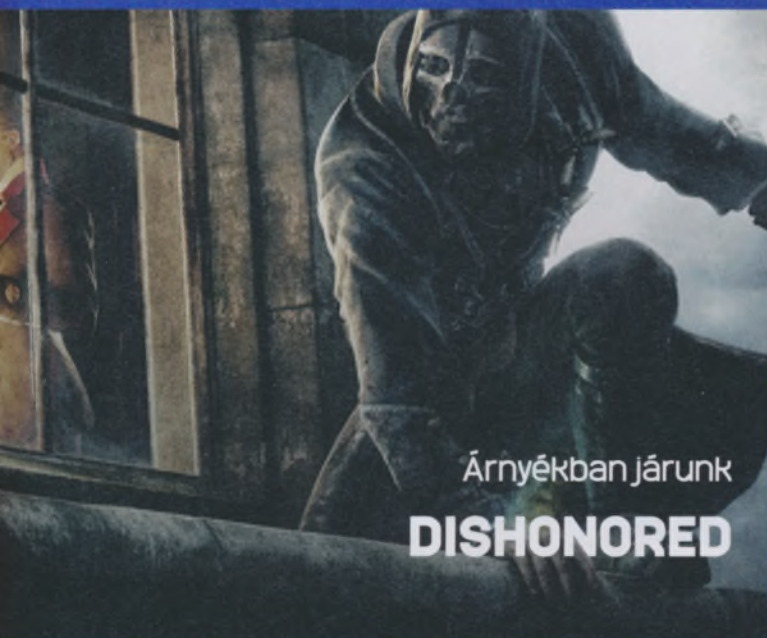
Három napig akarták bejelenteni

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

A Square Enix április 6-án indított el egy háromnapos interaktív livestreamet, amelynek keretében egy új címet akartak leleplezni. Maga a műsor elég unalmas volt, szerencsére még a harmadik nap előtt lelepleződött a *Deus Ex: Mankind Divided*, amely az Eidos Montreal irodájából érkezik majd hozzánk. Lapzártánk pillanatában viszonylag kevés a hivatalos infó, annyit tudni, hogy a *Human Revolution* három lehetséges befejezésének következményei nem köszönnek majd vissza, de a sztoriról nem derült még ki

semmi. Egyelőre annyit tudunk, hogy a játék PC-re, PlayStation 4-re és Xbox One-ra jelenik meg, a főszereplő pedig a már jól ismert Adam Jensen lesz. A világ több pontjára, köztük Prágába is eljutunk, miközben Victor Marchenkót, az Augmented Rights Coalition egyik terroristáját üldözzük. Itt is opcionális a lopakodás vagy a nyílt harc, de fejlettebb MI vár majd minket a kanyarban, szóval érdemes lesz vigyázni. Következő hónapban már többet tudunk számíthatok egy kiadás előzetesre a GameStar magazinban.





Árnyékban járunk
DISHONORED

Valamivel több mint két évvel ezelőtt meglepetésként érkezett a PlayStation 3-as Dishonored, az Arx Fatalis és a Dark Messiah of Might and Magic játékokat fejlesztő Arkane Studios újdonsága, és újoncként több nagydíjat is maga mögé utasítva nyert év-játéka kitüntetést, valamint más rangos díjakat. A történet során Corvot, a Dunwall városát irányító császár nő egyik testvérét irányítjuk, ám amikor az uralkodót meggyilkolják, és minden jel arra mutat, hogy ő a tettes, kénytelen bérgyilkosként végére járni az ügynek. Az egyes pályarészekben saját vérmérsékletünknek megfelelően juthatunk túl, többféle taktikát választhatunk ellenfeleink likvidálásához, de minden szempontból a lopakodás a legkifizetőbb – már csak azért is, mert tettenk befolyásolják a sztorit.

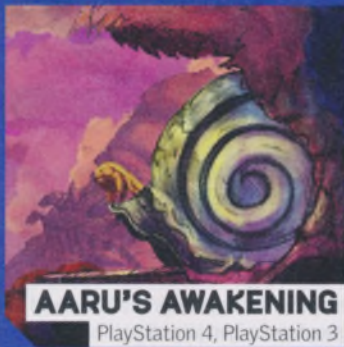
E havi kiemelt PlayStation 4-es játékunk a viszonylag friss Never Alone, amely az alaszkaí őslakosok kultúrájával ismertet meg minket. A közép-pontban egy Nuna nevű lány és sarki rókája állnak, akik együttes erővel oldják meg az előttük álló feladványokat, összesen nyolc fejezetet keresztül. Aki egyedül játszik, váltogathat közöttük, ahogy a helyzet kívánja, de ha mellé szegődik valaki, egyszerűen akár ketten is nekivághatnak a kalandoknak.



A Tower of Guns egy érdekes kezdeményezés, amely nem próbál nagyra törni, csupán szórakoztatni és kikapcsolni. Amikor az embernek van egy kis elütni való ideje (például ebédszünetben), beülhet a játék elé, és végig-lovöldözhet egy akadályokkal és ellenfelekkel teli, teljesen véletlenszerűen generált pályán. A játék lehet, hogy nem a legszebb, de talán épp ezért tudja olyan mesterien visszahozni a klasszikus FPS-ek hangulát, melyek megszerettették velünk a műfajt.



Mint oly sok más független fejlesztés, ez is egy iskolai projektnek indult, majd valami sokkal nagyobb lett belőle. Az Aaru's Awakening sajátos stílusa abból fakad, hogy az egészet kézzel rajzolták. Maga a játék egy oldalnézetes platformer, amelyben a főhős teleportálási és egyéb képességeit kihasználva kell túljutni az akadályokon, gyakran a másodperc töredéke alatt eldöntve, mi lesz a következő lépés. PS4-re és PS3-ra egyaránt elérhető, próbáljátok ki!



A PlayStation egyik legnépszerűbb exkluzív sorozata, a Killzone világában többször, többféleképpen elmerülhettünk már. A Mercenary egy amolyan mellékszál: az első három epizód idejében játszódik, és az ISA egy zsoldosa, Arran Danner szemszögéből mutatja be azokat az eseményeket, amiket a Killzone, a Killzone: Liberation és a Killzone 2 során korábban átélhettünk egyszer. Rendhagyó módon itt a Helghast erők oldalán is harcolunk.



Akinek nem kenyeré az akció, és inkább a gondolkodást preferálja, annak tökéletes választás a MonsterBag. Egy kis kék szörnyet irányítva, észrevétel nélkül kell eljutnunk a célhoz, barátunkhoz, egy Nia nevű lányhoz. Útunk során emberekkel találkozunk, akik természetesen nem barátian viszonyulnak hozzánk, így mindig figyelniük kell, merre néznek, hogyan viselkednek, és ezek tudatában hogyan tudnánk elkerülni őket. Aranyos, izgalmas, semmiképp ne hagyjátok ki!



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. PlayStation 4-esként elengedhetetlenek a játékok többjátékos módjának használatához, de mindenki másnak is érdemes ajánlott.



Előzetes

STAR CITIZEN

Az FC7 Hornet az egyik legnépszerűbb hajó a Star Citizenben, de aki ilyet szeretne, annak mélyen a zsebébe kell nyúlnia (40 ezer forint körül lehet megvenni)



Megérint a múlt

STAR CITIZEN

HUSZONÖT ÉVVEL EZELEŐTT, A SZÁMÍTÓGÉPEK HÖSKORÁBAN MÉG EGYÁLTALÁN NEM VOLTAK EGYEDURALKODÓK A PC-K. A Commodore

Amiga 500-as például komoly konkurenciát állított az akkori 286-os asztali gépeknek. Ezen nem szabad csodálkozni, hiszen egy „combosabb” 286-os konfiguráció 1 MB RAM-ból, 40 MB-os merevlemezéből és 4,7 MHz-es processzorból állt. Ilyen paraméterekkel próbálta megverni minden idők egyik legnépszerűbb hobbi-gépét. A verseny tehát nagyon szoros volt; majd két évig eszembe sem jutott, hogy megválhatnék az Amiga 500-as gépemtől. Aztán elkövettem azt az orbitális hibát, hogy a Szabó Pál Művelődési Házban (az akkori hobbi-számítógépes közösség központjában) megnéztem a *Wing Commander* második részét az ez idő tájt csúcskategóriának számító 386-os PC-n. A fantasztikus zene, a történetvezetés és az adrenalinpumpáló űrharc lenyűgözött; ezen a ponton,



INFO

Kiadó **Cloud Imperium Games**
Fejlesztő **Cloud Imperium Games**
Platform **PC**

Röviden Nyitott világú szimulátor, amelyben az FPS-akció jól megfér a történet-alapú űrkampánnyal. Megjelenés **2016/2017** PEGI **12+**

határoztam el, hogy áttérek a sötét oldalra, és PC-s leszek (azóta is büntudatot érzek, amikor a legjobb barátom szemébe nézek).

ÚJ VILÁGOKAT ALKOTOTT

A *Wing Commander* sorozatot jegyző Chris Roberts (jegyezzük meg!) neve igen jól csendgett akkoriban, a *Wing Commander* első része letarolta a piacot, minden létező díjat besöpört. A *Time* magazin még húsz évvel a megjelenés után is bevásárolta minden idők száz legjobb játéka közé, ami nem kis elismerés. A széria sikere meglepően sokáig kitartott, és Chris Roberts még a negyedik rész munkálataiban is aktívan részt vett. Emellett persze időnként kikacsintott más világokra is, így készült el a zseniális *Strike Commander* és a *Privateer* is, amelyek örök kedvencei maradnak minden akció-szimulátor rajongónak. 1996-ban azonban tele lett Roberts hócipője, vette az űrsisakját, és otthagya az Origin Systemst. Kalandos pályafutása ezután indult be igazán; próbálkozott a filmzéssel, lepaktált a Microsofttal, de egy idő után feladta a kilátástalan küzdelmet az öltönyös-nyakkendőös kiadókkal, és elhatározta, hogy saját kezébe veszi (illetve a játé-

rajongókéba) cége jövőjét. Soha nem hozott még ilyen jó döntést.

DÖL A LÉ

2012-ben a Roberts Space Industry weboldalával közösségi gyűjtésbe kezdett, és nagyon gyorsan összekalapozott 4 millió dollárt; ennyi pénz még a tengerentúlon is egész szép eredménynek számít. A rajongók nyomásának engedve elindított egy Kickstarter-programot is, amelyen gyűjtött még 2 millió dollárt. A pénzcsap azonban ezután sem apadt el, a saját oldalukon megkezdett gyűjtés tovább folytatódott, és elképesztő eredményeket produkált. Roberts kiváló üzleti érzékről tett tanúbizonyságot, amikor folytatta a gyűjtést, és újabb célokkal igyekezett rábírní az elhanyagolt szimulátorrajongókat, hogy adakozzanak néhány dollárt. 2013-ban azt nyilatkozta: amennyiben elérik a 23 millió dollárt, nem lesz szükség külső kiadó bevonására. A stratégia bevált, az azóta eltelt három évben hihetetlen mennyiségű pénz folyt be; most, 2015 márciusában 76 millió dollárnál tartanak, és egyelőre nincs jele annak, hogy elállna a pénzeső. Amennyiben ilyen ütemben megy minden tovább, minden esély



MINÉL NAGYOBB HAJÓT BIRTOKLUNK, ANNÁL NAGYOBB ÉS IMPOZÁNSABB LESZ A PARKOLÓNK



HA TE MONDOD

Chris Roberts videójáték-tervező, Star Citizen:
„Sokszor neveznek csalónak az internetes fórumokon. Csaló az, aki beszedi a pénzt, aztán lelép vele. Mi kéthetente új tartalmat rakunk a Star Citizenbe, ez pedig nagyon sok pénzbe kerül. Így aztán én vagyok minden idők egyik legbénább csalója.”

megvan arra, hogy az év végére elérje a büvös 100 millió dolláros tőkét a *Star Citizen*. Ennyi pénzből pedig már igazán pofás és kreatív PC-s játékot lehet készíteni.

MODULÁRIS ÉPÍTMÉNY

A *Star Citizen* egy nyitott világú űrszimulátor, de moduláris felépítésének köszönhetően nem csak ennyit kapnak a rajongók. A hangármodul készült el először: itt tárolhatjuk hajónkat, illetve megszerzett javainkat. Minél nagyobb hajót birtoklunk, annál nagyobb és impozánsabb lesz parkolónk. Kezdszkor ugyan még nem hivatkozhatunk vele, de a tervek szerint később lehetőségünk lesz arra, hogy barátainkat is meghívhassuk, csodálják meg menő űrflojtánkat. Néhány héttel ezelőtt első kézből tapasztalhattuk meg, milyen a hangármodul. A CryEngine 3-ra épülő engine teljesen korrekt, hangulatos, ahogy FPS nézetben körbefutjuk a vadászgépjűnköt, és megcsodáljuk a szárnyak végében található lézerágyúkat. Aka-

dásnak semmi nyomát nem tapasztaltuk, sőt az erősen alfa-állapot ellenére sem történt egyetlen fagyás sem a durván egyhetes tesztidőszak alatt. Egy kicsit zavart, hogy nem lehetett elléptetni az animációt, amely megmutatta, hogyan mászunk be a pilótafülkébe, de gond nélkül együtt tudtunk ezzel élni (bár gondolom, a végleges verzióban azonnal bepattanhatunk majd a hajónkba). Az animációk nagyon jók; pilótánk űrruhája teljesen olyan, mint a *Crysis* nanoöltözéke – valószínűleg nem véletlenül. A fejlesztőcsapat egyik része mostanában az *Arena Commander* modul befejezésével és tesztelésével foglalkozdik. Most először nyílt alkalmam ténylegesen repülni a *Star Citizen*nel, és be kell vallanom, szerelem első látásra. A tesztidőszak alatt mindössze egyetlen pályát próbálhattunk ki, de az elképesztő volt. Egy felrobbant hold maradványai között kellett repülnünk, hatalmas szikladarabok között, amelyek nem csak díszletként szolgáltak. Egészen meg lehetett őket közelíteni, tel-

jesen beilleszthetők voltak a repülési stratégiába. Egérrel és billentyűzettel irányítottam a játékot, de csatarendbe állíthatunk egy pofás HOTAS rendszert (Hands On Throttle-And-Stick, például botkormány) is; magától értetődően azzal az igazi. Ám a készítők komoly figyelmet szenteltek annak, hogy a játékosok egyforma eséllyel induljanak harcba: a repülés kormányal egyszerűbb, a célzás viszont jóval nehezebb. Ennek ellensúlyozására találták ki azokat a fegyvereket, amelyek automatikus rásegítéssel operálnak; ezek persze kevésbé erősek, mint a fix lézerágyúk, de valamit valamiért. A szétrobbantott hold darabjai között repülve ellenséges drónokat kell darabokra robbantani, melyek hullámban érkeznek, és a gép irányította társainkat igyekeznek izekre robbantani. A harc löképpen nehéz, a negyedik hullám után már kiemelt figyelmet szentel az MI szerény személyünknek, és ha egyszer a hátunk mögé kerülnek, nagyon nehéz megszabadulni a minket üldöző vadászoktól.



ELECTRONIC ACCESS

Baráti fricska az egykor jobb napokat megélt kiadóóriásnak, akit csak a fejlesztők gyilkosaként emlegetnek (Westwood, Origin Systems, Bullfrog...). Az *Electronic Access* a jövőben működő kiadó, aki igyekszik ugyan visszakerülni az élvonalba, de nem jön nekik össze szinte semmi. Az Origin Systems megvette a céget, és „lefokozta”; most már az a fő funkciója, hogy az *Arena Commander* virtuális tárgyait árulja virtuális valutáért (REC), REC-et bárki szerezhet, mindössze annyit kell tennie, hogy játssz az *Arena Commander*en keresztül a többi játékkal. Megfelelő mennyiségű token összegyűjtése után bármelyik űrhajót, fegyvert és felszerelést kipróbálhatjuk egy teljes napig.

Előzetes

STAR CITIZEN



A hangármodul már működik, ráadásul a legújabb verzióban már az összes animációt is lecserélték

Teljesen korrekt ízelítőt kaptunk, de csak egy cseppet a tengerből, ennél jóval többet szerettünk volna. Egyelőre nem működik a multis rész, pedig az lesz majd az igazán nagy móka, mikor egy ötletes pályán 10-15 ember űrhajója ugrik egymásnak.

A FIZIKA A GYENGÉK FEGYVERE

A készítőket nem igazán érdekelte az egyetemes fizika, szóval nem kell meglepődni azon, hogy lézereinknek hangja van az űrben, illetve labdaként pattanunk le a nagyobb szikladarabokról ütközéskor. A nyílt bétában ugyan nem lehetett kipróbálni, de attól még a játék része a légköri repülés. Láttunk versenyjátékként felfogható játékmódot is, ami engem az X-Wing legendás gyakorló pályájára emlékeztetett, amelyen időre kell átrepülnünk a lebegő akadályok között. Ezeket a módokat ugyan egyedül is

TÚL A JÁTÉKON

A Wing Commander franchise nemcsak videojátékokból állt. Az egész estés mozifilm mellett (most ennek a minőségéről ne nyissunk vitát) készült belőle rajzfilm, gyűjtögetős kártyajáték, számos regény, illetve még műanyag akciófigurákat is a piacra dobtak.

teljesíthetjük, de sokkal izgalmasabb társainkkal együtt. A pilótára most is hat majd a nehézkedési erő, ezért időnként elsötétedik látómezőnk, és homályosan érzékeljük csak a külvilágot.

A GameStar tesztgépén egészen korrektül futott az alfa, maximális grafikai beállítások mellett sem esett soha 60 fps alá a sebesség. Összességében elmondható, hogy látszik már rajta a rengeteg beleölt munkaóra és a több százezer korai tesztelő munkája. Mostanában mutatták be az új sebességmodellét is; a rendkívül aprólékos és látványos rendszer teljesen új megközelítésben mutatja be, mit lehet kihozni a témából. Egy kiállításon maga Chris Roberts demonstrálta, hogyan lehet apró darabokra robbantani egy űrhajót. A becsapódó lövedékek megpörkölik a festést, majd kisebb-nagyobb darabokat szakítanak le a hajótestből. Chris félig viccesen még azt is megjegyezte, hogy a profi játékosok talán még arra is képesek lesznek, hogy a nevüket lézérágyúval beírják az ellenséges hajó törzsébe. Biztosan

lesz olyan örült, aki megteszi. Megszállottakból ugyanis nincs hiány; a cikk írásának pillanatában már majdnem 800 ezer játékos adományozott pénzt a projektre, és a kör folyamatosan bővül.

MIT HOZ A JÖVŐ?

A hangár és az arénamód után az FPS-részt készítik el, amelyből szintén láthattunk már ízelítőt. Kicsit olyan nekem, mintha a Halo és a Crysis 3 szerelemgyereke lenne, de egyáltalán nem rossz, sőt meg merem kockáztatni, hogy ez a megoldás a következő lépés a játékok fejlődésében. Eddig még nagyon kevés játék próbálkozott az ilyen hibrid megoldásokkal, talán a Star Citizen lesz az első olyan komoly játék, amelyben az űrharcot kombinálják az első nézetes akcióval, és az egészet megfelelően egy nyitott világu, folyamatosan változó univerzummal. Ambitíózus tervek, az biztos, de úgy látszik, igény mutatkozik ezekre a komplex megoldásokra – hiszen eddig 76 milliárdnyi érv szól mellette (dollarban, persze).



A STAR CITIZEN MINDEN IDŐK EGYIK LEGAMBICÍÓZUSABB JÁTÉKA, ÉVEKBE TELIK, MIRE A TELJES UNIVERZUMOT MEGISMÉRJÜK ÉS BELAKJUK



HA TE MONDOD

Erin Roberts kreatív igazgató, Cloud Imperium Games: „Azt akartuk elérni, hogy az űrben legyenek olyan objektumok, melyekbe be lehet repülni, illetve használhatjuk a nyakunkban lühegő ellenséges vadászgépek lerázására. A gép irányította gépek az összes ilyen trükköt ismerni és alkalmazni fogják ellenünk.”



HAJÓK ÉS AZ ÁRAK

Jelenleg majdnem 50 különböző hajóról tudunk, amelyek bejárják majd a Star Citizen univerzumát. Ezek között megtaláljuk az apró, egyszemélyes vadászgépeket, a hatalmas csatahajókat, a felderítő és a kereskedőhajókat. Ezek egy részét meg is vásárolhatjuk. Az árak elég borsosak, 40 és 400 dollár között vásárolhatunk magunknak virtuális játkészert. Van, hogy az ember szeretne kitűnni a tömegből, de 100 ezer forintot kifizetni egy digitális űrhajóért túlzás.

FPS-módban a fegyverek mellett még a páncélatot is mi választhatjuk ki (a küzdelem a törvényen kívüliek és a katonaság között zajlik). Könnyű páncélatban gyorsak vagyunk, de csak korlátozott mértékben hordhatunk fegyvert, míg a nehéz páncélos katonák csak cammognak, de felvehetik a nehéztüzérséget, amivel elég csak az ellenség közelébe pörkölni, máris győztünk. Újdonság még a zéró gravitációs mód: súlytalanságban kell a csapatunkat győzelemre segíteni. Aki látta a Végjáték című közepesen szórakoztató sci-fi filmet, az el tudja képzelni, miről szól ez a játékmód.

Itt persze nincs még vége a történetnek, hiszen a tervek és az ígéretek között szerepel egy bitang hosszú kampány is, amelyben a *Wing Commander* sorozatra rendkívüli módon hajazó, történet vezérelt játékot kapunk. A fejlesztők tervei szerint még az év vége előtt megjelenik a Squadron 42 (ez az egyjátékos rész neve) húsz küldetése, a végleges verzióhoz pedig hetven küldetést ígérnek, persze ez még változhat az év folyamán. Szintén 2015 végére tervezik a nyitott világu univerzum első sze-

letkéjének megmutatását. Ez feltehetően először csak néhány csillagrendszer jelent majd, ahol szabadon repkedhetünk, bolygókra szállhatunk le, és kereskedhetünk.

Nem kell ennyit várni viszont az Arena Commander második tesztfázisára, amikor már azt a funkciót is letesztelhetjük, amelyben az űrhajók munkaadóit egyszerre lakhatjuk be a barátainkkal. Úgy kell elképzelni a dolgot, mint mondjuk az Ezeréves Solyom esetében, amikor Csubi vezette az űrhajót, Han és Luke meg a lézerlövegek fülkéjében vadászott a birodalmi gépekre. A *Star Citizen* minden idők egyik legambiciózusabb játéka, évekre telik, mire a teljes univerzumot megismerjük és belakjuk. Amit eddig láttunk, az nagyon tetszett. Teljes szívből szorítunk Chris Robertsnek, hogy képes legyen végigvezényelni egy ilyen gigantikus vállalkozást, és megmutassa, hogy igenis van igény a minőségi PC-s játékokra, még így 10-15 évvel a PC-s aranykor után is.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/star-citizen

Előzetes

STAR CITIZEN



Interjú a legsikeresebb közösségi gyűjtővel

CHRIS ROBERTS, AZ IGAZI ŪRMILLIOMOS



CHRIS ROBERTS NAGY ARC. MUNKÁSSÁGA ALAPJÁN EZT MÁR RÉGÓTA TUDTUK, DE ÁLMUNKBAN SEM GONDOLTUK VOLNA, HOGY ILYEN KÖNYNYEN BELEMEGY EGY SZEMÉLYES INTERJÚBA, RÁADÁSUL ÚGY, HOGY ELŐTTE NÉHÁNY NAP-AL INDÍTOTTUK EL A FOLYAMATOT. Nélkülözött minden sztárallúrt, a megbesélt időpontban ott volt a számítógépe előtt, és első csemetésre felvette a virtuális telefonkagylót. Azután meg elkezdett beszélni, de olyan lelkesedéssel, hogy már az első kérdés megválaszolása közben láttuk: az a 45 perc, amit ránk szánt szigorúan beosztott idejéből, messze nem lesz elég összeállított kérdéseink megválaszolására. Ráadásul nem voltak előre letiltott kérdések és témakörök, bármit kérdezhettünk a legendás fejlesztőtől. Ki is használtuk a lehetőséget.

GameStar: Szeretnénk megköszönni, hogy időt szakítottál ránk, igazán értékeljük. Tudnod kell, hogy nekünk, veterán játékosoknak te valószínűleg hős vagy, a Wing Commander, a Strike Commander, a Starlancer, a Freelancer fiatalkorunk legjobb játéka közé tartoznak; sokan emlékeznek még a PC-k aranykorára, amikor Chris Roberts játéka voltak a tápláléklánc csúcsán.

Chris Roberts: Nagyon köszönöm, igazán kedves tőled, én is imádtam azt az időszakot.

GS: A Star Citizen minden idők egyik legsikeresebb közösségi gyűjtését tudhatja magáénak. Amikor elkezdtétek a kalapozást, mi volt az az összeg, amire már elégedetten rábólintottál volna?

CR: Jóval Tim Schafert megelőzve elkezdett körvonalazódni bennem a gondolat, hogy készítenék egy nyitott világú űrepszét PC-re. A kiadókat szerettem volna kihagyni a történetből, mivel nyilvánvaló volt számomra, hogy őket egyáltalán nem érdekli már a PC, ráadásul ezek a kiadók nem is nagyon tudják elérni azt a PC-közösséget, akit egy Star Citizen kaliberű játék érdekelhet. Az eredeti terv az volt, hogy magánbefektetőktől összeszedjük azt a 14-15 millió dollárt, amely már elég lett volna ahhoz, hogy egy egyszerűsített Star Citizen elkészülhessen; itt most egy Freelancer vagy Privateer méretű játékra kell gondolni, csak éppen multiplayer lehetőséggel. Jó egy évet dolgoztam a közösségi gyűjtéshez használt prototípuson, de ez messze nem volt olyan ambiciózus, mint ahol most tart a fejlesztés. Hasonló méretű játékok akartunk, mint az Elite, kivéve persze az FPS módot, ami nálunk alapból be volt tervezve, az Elite-ben meg ugye szó sem volt soha ilyen tartalomról. A mostani forrásokkal azonban egy egészen más játékot vagyunk képesek létrehozni, ráadásul jól megcsinálni. Nem kell kompromisszumokat kötnünk, nem kell foltogatnunk a játékot, az egészet egyben tudjuk megtervezni és kivitelezni.

GS: Említetted az Elite: Dangerous, David Braben nagyszerű játékát. Mi a véleményed erről az űrszimulátorról?

CR: Igazából csak néhány órát tudtam foglalkozni vele, ez messze nem annyira, amennyit szerettem volna eltölteni benne. Természetesen én is a támogatók között voltam, illetve ajánlottam az ismerőseimnek. Személy szerint egy sokkal részletesebben kidolgozott világot hoztam volna létre, kevesebb csillagrendszerrel, de jóval részletgazdagabb környezettel, ugyanakkor jól tudom, hogy ez mennyi munka. Több mint 300 ember dolgozik nagyon keményen a Star Citizenen, sokszor túlórának és hétvégézésnek, így pontosan tisztában vagyok azzal, mekkora munka lenne benépesíteni azt a 400 milliárd csillagot. Pont ezért törekszem egy kisebb, de kidolgozottabb univerzum megalkotására, mert számomra nem az fontos, hogy több milliárd csillagrendszer közül választhassak, inkább azt szeretném megoldani, hogy leszállhassunk a bolygófelszínre, illetve körbejárhassuk az űrhajómat, ha éppen ahhoz van kedvem. Ez az oka annak, hogy inkább csak százas nagyságrendben gondolkozunk (csillagrendszerben), de így oda tudunk figyelni azokra az extra részletekre is, amelyek igazán számítanak.

GS: Ezek szerint sokan dolgoznak a Star Citizenen. Mégis mennyire bővíthet ez a szám, amikor a ké-

sőbbi modulok is bekerülnek a játékba?

CR: Természetesen egyre több és több munka szakad a nyakunkba, de szerencsés helyzetben vagyunk, mert a közösségnek hála folyamatosan érkeznek új bevételek, melyekből embereket tudunk felvenni. A terv az, hogy ne csak néhány héti játsszanak az emberek a Star Citizenen, hanem évekig, pont úgy, ahogy mondjuk a World of Warcrafttal vagy az EVE Online-nal. Ehhez persze egy nagyon jól képzett gárdára lesz szükség, de megbirkózunk ezzel a feladattal is. A mostani 300 feletti létszám soknak tűnhet, de egy ekkora munkánál egyáltalán nem az.

GS: Korábban rengeteg Commander játékot és spin-offot készítettél. Melyik a kedvenced, és miért?

CR: Ez nagyon nehéz kérdés. Az első, ami eszembe jut, a Wing Commander sorozat első része; az volt a nagy kedvenc, ott minden egyes elem remekül illeszkedett egymáshoz, soha nem gondolkoztam azon, hogy valamilyen másféleképpen csináltam volna. Technikailag viszont egyértelműen a Strike Commanderre vagyok a legbüszkébb, amit teljesen új alapokra építettünk fel. Olyan új megoldásokkal dobtuk fel a látványt, mint például a valódi idejű texture mapping – nem sok játékban alkalmazták ezt a megoldást azokban az időkben. Tulajdonképpen arra a 3D-s motorra épült az összes többi 3D-s játékunk. Mond-



hatjuk úgy, hogy a Strike Commander messze megelőzte a korát, ezért is az egyik nagy kedvencem mind a mai napig. A Wing Commander III szintén emlékezetes állomása az életnek; technikailag ugyan nem hozott sok újat, de a történetmesélésben kiemelkedett az akkori játékok közül. Ez volt az a játék, amiben a rajzfilmes megoldást felváltották az élőszereplős betétek. Ugyanígy említhetném a Privateer-t is, amivel behoztuk a nyitott világot. Elég nehéz választani, kicsit úgy érzem magam, mint amikor megkérdezik, hogy melyik a kedvenc gyermekem, hiszen közülük sem tudnék választani.

GS: Lesznek mikrotranzakciós elemek a játékban a megvásárolható hajókon kívül?

CR: A Star Citizenben csomagokat vásárolhatunk. Nagyon hasonlít arra a megoldásra, amit a Guild Wars honosított meg: kifizeted az alapsomagot, és onnantól kezdve egy csomó mindenhez ingyen hozzájutsz. Ha többet akarsz, akkor viszont lehetőség van nagyobb csomagot választani, amivel még több tartalomhoz juthatsz hozzá. Nem lesz előfizetés, viszont vásárolhatnak a játékosok virtuális, csak ebben a játékban használható fizetőeszközt (UEC) – amit persze a játékban teljesített küldetések után is megkaphatnak, viszont úgy sokkal több időt el kell tölteniük abban a virtuális univerzumban. A Star Citizen nem

a hagyományos F2P modellel követi, igyekszünk minden igényt kielégíteni. Akinek van pénze, de kevés az ideje, az egyszerűen megveszi valamelyik csomagunkat pénzéért, és azonnal elér mindent. A laposabb pénztárcájú játékosok is elérhetnek mindent, ehhez viszont sok időt el kell tölteniük a játékban. Sok kritikát kapunk azért, mert egyesek szerint virtuális űrhajóink meglehetősen drágák, de nem szabad megfeledezni arról, hogy a szerverek fenntartása nagyon sok pénzbe kerül, amit az eladásokból kell finanszíroznunk minden hónapban.

GS: Nagyon sokan gondolják úgy, hogy a játékipar súlyos gondokkal küszködik. Az olyan nagy sorozatok, mint a Call of Duty, az Assassin's Creed vagy a FIFA megölik a kreativitást, nem történik komoly fejlődés a játékiparban. Szerinted a Star Citizen, illetve a hasonló összetettségű játékok a PC-s játékipar megmentői lehetnek?

CR: Egy biztos: a Star Citizen egyedül lesz. Nálunk nincsenek részvényesek, nem liheg egyetlen nagy kiadó sem a nyakunkban; de nem vagyok illuzionista, aki néhány bűvös varázsszóval előteremt 77 millió dollárt, és lerakja az asztalra. Ez a gamerek igazí ereje, nekik köszönhetjük mindazt, amit elértünk; több százezer PC-s játékos nyilvánította ki akaratát arról, hogy milyen játékkal szeretne játszani

a jövőben. Nem akarnak kompromisszumokat kötni, nem vágnak alacsony költségvetésű, technikailag visszamaradott játékokra, és nem akarják, hogy az EA vagy az Activision beleszóljon a munkába; ők egy korrekt munkát várnak el, olyat, amivel akár tíz évvel később is nagyszerűen eltölthetik szabadidejüket. Emellett persze nem halnak ki a nagy sorozatok sem, mindig lesz igény és kereslet a legújabb Call of Dutyra vagy Maddenre. (Persze az is hozzátartozik az igazsághoz, hogy ezek a játékok nem mindig voltak ilyen sikeresek. Amikor megjelent PC-re a Call of Duty első része, nem tudta megverni a Wing Commander eladásait.) Fontos, hogy közvetlen összeköttetés legyen a játékkészítők és a játékosok között, csak így lehet elérni, hogy megjelenhessenek olyan játékok, amelyek nagyobb kockázatot jelentenek, vagy mondjuk a kevésbé népszerű kategóriában is labdába rúghassanak a jelöltek.

GS: A fórumokon rendszeresen napvilágot látnak olyan hozzászólások, melyek azzal gyanúsítanak meg, hogy a támogatók pénzéből sportautókat, illetve trópusi szigeteket vásárolsz. Van erőd mosolyogni ezeken a vádakon, vagy inkább bosszantanak ezek a beszélősök?

CR: Tudod, a helyükön kell kezelni ezeket az embereket, végül is az internetről beszélünk. Különbséget kell tennünk a Star Citizen közösségének ak-

tív tagjai, illetve azok között, akik csak a nagy szalagcímetek látják, miszerint 77 millió dollár jött már össze a játékra. Sokan nem hiszik el, hogy ez a pénz tényleg a játék fejlesztésére megy el, pedig 300-nál is többen dolgoznak a játékon, meg lehet nézni az interneten, mennyi az átlagos fizetés ebben az iparágban. És akkor még nem számoltuk az egyéb költségeket, az adókat, illetve a külföldi irodák költségeit. Ki lehet számolni, mennyi pénz megy el havonta. Pokolian rossz csaló vagyok, ha ilyen lekövethető költségekbe verem a céget minden hónapban. Tudom jól, hogy nem fogom megváltoztatni ezeket az embereket, ők csak valami nagy dolgot látnak, és azt mindenáron szeretnék lehúzni a saját szintjükre. A tények azonban makacs dolgok; folyamatosan frissül a játék, alakulnak az új modulok, és ennek kézzelfogható eredménye van. Nem csalás és nem ámtítás, alakul a játék, folyamatosan kerül be az új tartalom. Az internetes trollkodás mindig is ilyen volt, ehhez már hozzászokhattunk – nekem személy szerint sokkal nagyobb gondot jelentene, ha az aktív Star Citizen-közösség megunná a játékot és elvesztené az érdeklődését, na az volna az igazán nagy gond; szerencsére szó sincs erről. Válaszolva a kérdésemre, már nem húzom fel magam ezeken a beszélősökon.

GS: Chris, nagyon szépen köszönjük, hogy időt szakítottál ránk, sok sikert kívánunk a továbbiakban.

Előzetes

METAL GEAR SOLID V:
THE PHANTOM PAIN



A sima hegymászó-felszerelés Snake-nek smafu, inkább ember nagyságú mordályokat szállóztat meg a hegyoldalon



A közben elférő csúzlík mellett ilyen, lépegetőnek álcázott puskákkal is levezethetjük a felgyülemlett agressziót

Snake most már arra kűszik, amerre csak akar

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

EGY ALATTOMOS KIS KÉTÉLŰ KARD AZ ELŐÉTEL. HA OLYAN ELVISELHETETLENŰL ROSSZ, MINT A SÜTEMÉNYEKBE SÜTÖTT MAZSOLA VAGY A TŰLSÓZOTT TEJBERIZS, AKKOR A TELJES ASZTALTÁRSASÁG EGYÖNTETŰEN FOGJA ELTOLNI MAGÁTÓL, ÉS A FOLYTATÁSRA SEM LESZ KÍVÁNCSI. Ha viszont olyan ízletes és finom, hogy a szánkban spontán parádé kerekedik tőle, akkor hajlamos lesz mindenki addig repetázni, amíg garatig nem töltődik. És mi van akkor, ha odavagyunk érte, fül-ladásig ennénk, de csak egy kiskanállal kaptunk? Pontosan ez az igazán halálos része ennek a szégyenletes szablyának: a csillogó hegye, amivel egy éve Hideo Kojima mellbe szűrt minket.

NEM ŰLTE MEG A GYOMRUNKAT

Senkinek sem kell bemutatni az említett úriembert. Akinek igen, annak most nem kezdünk el hosszasan ömlengeni. Elég annyit tudnia, hogy ha ő az időszámításunk kezdetén élt volna, akkor most nem arról olvasnánk abban a vaskos könyvben, hogy miért boldogok a lelki szegények, és hogy hogyan lehet a vízen sétálni. Hanem arról regélnének a lapok, hogy abban az időben egy olyan videojátékkal nyomta a fél Közél-Kelet, melyben egy Snake nevű szandálos figura hülyére veszi a teljes római katonaságot és az őrséget, miközben besurran Cézár

INFO

Kiadó Konami
Fejlesztő Kojima Productions
Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Röviden A sorozatban most először nyitott világú pályákon lopakodhatunk, így Snake gyilkos képességeit a mi leleményességünkkel vértelmezhetjük fel.
Megjelenés 2015. szeptember
PEGI 18+

ÁLL A BÁL

Kojima Hideo már 1986-ban a Konaminál dolgozott. Váratlan és letaglózó volt a hír, hogy a lassan három évtizedes együttműködés ellenére végleg elválnak útjaik – a köztük lévő szerződés csupán ez év decemberéig szól. Az okokat nem tudni, de egy belső munkatárs nem olyan rég megerősítette a lesújtó információt. Jó darabig csak néhány apró jelből lehetett sejteni, hogy a közeljövőben nagy változásra kerülhet sor a kiadónál, most pedig már nyíltan verbuválnak csapatot egy újragondolt Metal Gear sorozathoz. Nem tudjuk, milyen hangulatban folyhatnak az MGS új epizódjának munkálatai ebben a felemás helyzetben, amit még bizarrabbá tesz, hogy a vezető fejlesztők jogkörét korlátozták. Aggodalomra viszont semmi ok, Kojima megnyugtatta rajongóit, hogy a *The Phantom Pain* megjelenése a körülmények ellenére nem fog csúszni, és mindent megtesz azért, hogy az eddigi legjobb rész kerülhessen a piacra. Reméljük, látványos búcsút tervez!



Nagyon fogjuk szeretni ezt a játékot. Nagyon-nagyon...



Az elmaradhatatlan kémkellék; Snake olyan lenne kartondoboz nélkül, mint Stan Pan nélkül!



EBBEN A FELVONÁSBAN IS HASZNÁLHATUNK PAPIRDOBOZOKAT A SETTENKEDÉSHEZ, MINT A METAL GEAR UNIVERZUM LEGFONTOSABB KÖZLEKEDŐESZKÖZÉT

hálótermébe, és elemeli annak aranyzegélyes palástját. (De hiszen akkoriban még nem is volt áram! Volt, csak még nem találták meg a konnektorokat.) Egyszóval megkerülhetetlen ikon a játékfejlesztés színpadán a figura, és minden olyan alkotás, amin rajta van a mancsa lenyomata, biztos siker lesz. A rajongók népes tábora már biztos vásárlóerő bármilyen *Metal Gear* felvonásra, de az új részeken egyértelműen látszik, hogy egy nagyobb réteg felé is nyitnak a készítőik. Ezt már a tavaly márciusban megjelent, *Ground Zeroes* alcímet viselő epizód is élesen bizonyította, és akik játszottak vele, azok ízelítőt kaphattak abból, hogy milyen is lesz a szeptemberben debütáló legújabb kaland. A világ legrágább demójának csúfolt *Ground Zeroes* egyetlen igazán kézzelfogható csalódása és pófán penderítése az volt, hogy körülbelül két óra alatt végigrohant vagy lopakodott rajta az ember, és ha nem fülött hozzá a foga, hogy a felszabaduló lehetőségeken is átrágja magát, akkor egy délelőtt alatt betette, kivette (most hagyjátok abba a rosszra gondolást), és felrakta a játék lemezét a polcra. És miután még a legrosszindulatúbb hangulatkeltők is jól sikerült eresztésként aposztrofálták a GZ-t, a játék végeztével ott állt mindenki felizgatva, felhúzva, felhervelve – főleg az utolsó képsorokat látva –, de sehol a folytatás. Ez fáj. Most már tudjuk, hogy idén iskolakezdekő megkapjuk a mokkalánányi előétel mellé a főfogást is, és talán, ismétlem, talán elfelejtjük, hogy másfél évig belelöktek és bent hagytak minket a gödörben. A belekénysze-

ritett kräterrabságban állodogálva felsikíthat a kérdés, hogy érdemes-e a *The Phantom Pain* megérkezése előtt beruháznia a pötlömnyi *Ground Zeroes*ba azoknak, akiknek kimaradt? Nem feltétlenül szükséges, de a két történet szorosan egymáshoz kapcsolódik – ráadásul mentéseinket is átmentelhetjük –, ezért mindenképpen érdemes pénzt és azt a parányi időt beletaposni.

ÉBREDÉS UTÁNI SZÁJJSZAG

Egy évvel a megjelenés után nem félek enyhén spoilerezni, de ha még tervbe van véve a *Ground Zeroes*, akkor most körülbelül két-ujjnyi sort hagyjal ki. A rövid, de sikeres kimenekítési akció után Naked Snake (szemben csengő nevén Big Boss) egy végzetesnek tűnő helikopterincidens miatt hosszú kómába esik. Kilencévnnyi kényszeredett alvás után megszaggatott, sebekkel borított testtel ébred fel egy olyan világban, amely teljesen megváltozott körülötte. Közel egy évtizedes „tehetetlen távolléte” után rögtön a tetek mezejére lép, és a hangzatos nevű Diamond Dogs zsoldosközönségére élére áll, hogy rendbe tegye az összekuszálódott dolgokat. A sorozatra mindig is jellemző volt az erős történetmesélés – tele fordulatokkal, ármánnyal és árulásokkal –, így biztosak lehetünk abban, hogy most is elbűvölik a nagyközönséget a sztori papírra vetői. Az első szembeütő átalakulás már itt tapasztalható lesz. Ha szeretnünk volna játszani és filmet nézni egy időben, akkor elég volt bepattintani valamelyik *Metal Gear* részt, ugyanis több órányi, gyakran 20-30 perces

SUTHERLAND HANGJÁN

Snake hangját a nagy sikerű, 24 című sorozat sztárja, a mi szeretett Jack Bauerünk, Kiefer Sutherland adja kölcsön. Nála kézenfekvőbb szinkront nem is találhattak volna a készítőik.

bejátszásokkal szórakoztatott, olykor fárasztott minket. Most viszont kevesebb lesz a mozi, cserébe sokkal többet kell majd hősiünket egzeciroztatni. Azt hiszem, ezzel mindannyian boldogan kiegyezünk. A lineárisabb játékmenetet is elfelejtjük, hangos csattanással landol a kuka legalján. Hatalmas, nyitott világ vár Snake-re, amit keresztül-kasul szabadon bebarangolhatunk vele, így nem erőszakolnak bele egy sodró lendületű cselekménybe, hanem a saját tempóinkban haladva göngyölíthetjük fel az eseményeket, és görbíthetjük ki a kialakult helyzetek körüli kérdőjeleket. Sokkal komolyabb és feszültebb színezetet kapott a cselekmény, a készítőik nem félnek olyan tabutémákat feszegetni a soron következő epizódokban, amelyek mellett csak úgy szó nélkül elbattyognak majd a játékosok és a gyermekek lelki egészségéért és békéjéért aggódó szülők. Elég csak a *Ground Zeroes* végére gondolni – és itt most megint lépjen pár sort az, aki nem szeretné tudni –, amikor egy ifjú hölgy beleiben turkálnak, miközben egy fiatal fiú nézi a barbár műtétyszerűséget. Hiába na, a katonai élet nem a virágok locsolgatásáról és a gyümölcsfák megmetszéséről szól, hanem a fájdalomról és a veszteségekről, amit a *The Phantom Pain*ben úgy látunk majd meg, ahogy eddig még soha a sorozatban.

Előzetes

METAL GEAR SOLID V:
THE PHANTOM PAIN



NEM CSAK KÍGYÓK ÉLNEK A VADONBAN

(PUNISHED) SNAKE

Big Boss már sokféle nevet kapott. Most ez a legújabb. Katonai előéletét több oldalon keresztül esztelhetnénk. Ebben a részben hosszán (kilenc évig) tartó kómából ébred egy kórházban. Súlyos sérüléseiből felépült, de elvesztette bal karját, ezért művégtagot kapott, és egy repesz ékelődött a homlokába. Hamar összeszedi magát, és megkérgesedett lélekkel áll a Diamond Dogs zsoldos csapat élére.



KAZUHIRA MILLER

Snake oldalán áll majd ismét, de most sokkal komorabb kijelétben. Rengeteg szörnyűségen ment keresztül, és most bosszúra szomjazik. Jobb karját és bal lábát már nem kaphatja vissza, de megfizet mindazoknak, akik miatt már soha nem lehet teljes ember.



OCELOT

Újabb visszatérő a sokak által kedvelt karakter. Volt már harmas ügynök is, de ebben a részben Snake segítségére lesz. Persze nem lehet tudni, milyen önis érdekek állnak szolgálatszerzése mögött.



QUIET

Új karakter. A tökéletes nő – gyönyörű, jól áll kezében a puska, és egy kukkot sem szól. Jó adottságokkal bíró mesterlövész, akit főhősnőként emlegetnek – Stephanie Joosten alakítja. Kérdés, hogy a közönség mennyire fogadja majd be őt, de szerintem jók az esélyei.



SKULL FACE

Kifejezetten veszélyes és szadista karakter (elvileg magyar származású), akit a Ground Zeroes részben ismerhettünk meg. Égési sérüléseit és deformitását még gyermekként szerzte. Az XOF titkos katonai csoport parancsnoka (Snake egykori FOX-egységére emlékeztet).



CODE TALKER

Öregember, akit szintén fontos karakterként aposztrofáltak. Sok mindent nem tudunk róla, de azt igen, hogy több mint százéves. Arcának mocapjéhez profi maszkmestereket fogadtak fel.



ELI

Szintén új arc az MGS fedélzetén. Keveset tudunk róla is, de a legtöbben Liquid Snake karakterét látják benne. Kijelét homály fedi, és a készítő is úgy nyilatkozta, hogy nem beszélhetnek róla. Meglepetés lesz.



DR. EMMERICH

Gépezésmérnök. A Peace Walker projekt kidolgozója. Az egyik részben toloszékbe került, de itt újra két lábon jár egy mechanikus külső váznak köszönhetően. Létfenttartású információk birtokában van, melyekre Big Boss is igényt tart.



A KÉSZÍTŐK NEM FÉLNEK OLYAN TABUTÉMÁKAT FEŠZEGETNI A SORON KÖVETKEZŐ EPIZÓDBAN, MELYEK MELLETT CSAK ÚGY SZÓ NÉLKÜL ELBATTYOGNAK MAJD A JÁTEKOSOK

AMIKOR VEDLIK EGY KÍGYÓ

A legnagyobb és legtöbb változás a már említett nyitott világból sarjad. Az alkotás fő gerincét most is a lopakodás alkotja. Az összes árnyékos hely és minden olyan kiszögellés, földkupac vagy bokor, ami eltakar a vizslató szemek elől, kebelcimboránk lesz, de senki sem fogja majd a kezünket és húzza oda, hogy „most használd ezt” vagy „bújj el ide”. Ha akarjuk, észrevétlenül, néma gyilkosként osonhatunk, de akár bele is állhatunk egy-egy komolyabb adok-kapokba. Teljesen ránk lesz bízva, miként birkózunk meg az élénk gördülő nehézségekkel. Azért jó, ha észben tartjuk, hogy Snake szuper katona, talán még Chuck Norrisnak is ki és meg tudná suttymban fészülni és mosni a haját, de rajta sem hajlik el a vascső, és acélos kis teste a felé röpködő golyókat sem tűri a végtelenségig. Persze a terepviszonyoktól és a helyszínektől is függ, hogy milyen stílusban terjesztjük majd a halál ígését. Alkalmunk lesz tanulmányozni az erőszakosabbik botanikát Afrika sűrű dzsungelében, a hasunkat süttetni Afanisztán kopár, sziklálakkal szegélyezett tájain, vagy különböző létesítmények biztonsági rendszereit kijátszani. A jelenleg elérhető videókat látva gyakran keveredünk nyílt konfliktusokba is,

például mikor sietősen kell a lábunkat szedni egy szakajtónyi mérges vitézrel a hátunkban, de adódnak situációk, amikor kulcsfontosságú, hogy szinte fű alatt kúszva jussunk be valahová és utána az előre megtervezett menekülési útvonalon osonjunk el. Az biztos, hogy kilóban lehet majd mérni az izgalmakat, és mindenki nagy öröme ebben a felvonásban is használhatunk papírdobozokat a settenkedéshez, mint a Metal Gear univerzum legfontosabb közlekedőeszközét. A komplexebb struktúra számos dologra kihatással lesz. Nem csak mi tudunk mindent kihasználni és reagálni az eseményekre, hanem ellenlábasaink is éberek lesznek, ráadásul a dinamikus változó időjárás és napszakok akár az ő malmukra is hajthatják a vizet. Például egy velősebb homokvihárban könnyebben hibázhatunk, és hagyhatunk magunk után olyan nyomokat, amiket felfedezve felbolydult méhkaszként szakadnak a nyakunkba. Csak aztán nehogy elmerengjünk a táj szépségén közben!

A GYÖNYÖRŰ HÜLLŐ

Snake végre belekúszott az új generációs konzolok belsejébe, és az elvártaknak megfelelően olyan szépen áll rajta a gatya, mint David Hasselhoff mellkasán a mellszőr. Ha szabad ilyet monda-



Snake nem tétovázik felvenni egy méltatlanul eldobott GameStar újságot, amit aztán egy fadoboz árnyékában át is nyálaz. Talán még az Aréna rovatba is ír pár kedves gondolatot, HP nagy örömeire



HA TE MONDOD

Hideo Kojima Igazgató, Kojima Productions: „Megkértem Yojiit, a művészeti vezetőnket, hogy készítsen erotikusabb karaktereket azért, hogy a játék szereplői kedveltek legyenek a cosplayerek körében. Ő szívesen meg is tette.”



ni férfiú létemre, akkor már a *Ground Zeroes* is több mint helyes volt, köszönhetően a Kojima Productions belső fejlesztésű Fox Engine-jének. Igyekszem felidézni magamban azokat a pillanatok, amikor először szembesültem egy-egy korábbi résszel a különböző hardvereken, és soha nem tudtam becsmérő szavakat találni a látványra. Erre mindig nagyon adtak a készítők, és ha nem tesznek a következő hónapokban narancssárga pixelpillangókat a dzsungelbe vagy rózsaszín, kockaszerű köszáli kecskéket a kopár tájakra, akkor már most borítékolható, hogy a látványt a kritikákban a játék erényei közé sorolják majd. Rendesen igénybe veszi a grafika az új keletű hardvereket, de azoknak sem kell komolyabb minőségromlástól tartaniuk, akik Xbox 360-on vagy PS3-on pörgetik majd a kalandot. A holdvilágban megcsillanó vízcseppek Big Boss ruháján persze nem lesznek annyira realizisztikusak, mint fiatalabb és korszerűbb testvéreiken, de úgy érzem, hogy ezen a fronton sem lesz panasz. A PC lovagrend örökös tagjai pedig kimonodtan bizakodók lehetnek, ugyanis annyira jól sikerült a *Ground Zeroes* optimalizálása számítógépekre, hogy ha a „boldogság” résznél nyitjuk ki az értelmező kézikönyvtárt, akkor ezentúl a Fox Engine-t találjuk majd ott.

SOK KÍGYÓ DISZNÓT GYŐZ

De mit ér hosszú távon egy történetorientált gyönyörű tyutyerka, ahol annyit szaladgálhatunk, mint Forest Gump, ha nem jön velünk szembe egy másik játékos, hogy kilyuggasson minket? Sokat, de online funkcióval kívánatosabb lesz, mint nutellás magyorrókrémmel megkent kenyér tetején egy tábla csoki. A Kojima productions sajátossága, hogy a mai trendeknek hátat fordítva nem rántanak le minden részletet a nevük alatt készülődő alkotásról – piros pont és puzsi a pocijukra ezért –, így csak nagy körvonalakban kaptunk betekintést eddig a multi mókába. Annyi már bizonyos, hogy személyre szabottan kicicomázhatjuk saját harcosunkat, és többemagunkkal rohanhatjuk le mások bázisát, amit ők bősz elánnal próbálnak megvédeni. A fagyit természetesen visszanyal, mert a mi felépített támaszpontunkat is megtalálhatjuk a bitorló hordák. A bemutatók során lejött, hogy nagy jelentősége lesz az egységes csapatmunkának és a precízen kivitelezett taktikai összhangnak. Mindezt sikerült jól érzékeltetniük a látványos prezentációban, de ez egy fegyelmezetten megkomponált csata volt, kíváncsiak leszünk, hús-vér halandókkal milyen élményt nyújt.

MÉG FÉL ÉV

Biztos vagyok abban, hogy a rajongók környezetében rohamosan fogynak a centik, és már mindent vágnak, amit csak érnek, de akik kicsit is kedvelik az akciós-lopalkodós műfajt, azok sem fognak fitymálónan legyinteni a *Metal Gear Solid 5: The Phantom Painre*. Az aprólékosan újragondolt játéktérnek köszönhetően gyökeresen megváltoznak majd a játékszabályok, és ha hihetünk Kojima mesternek, akkor fordulópontjához érkezett a széria, és az eddiginél is jobb irányba halad tovább. A megjelenésig viszont még sok víz lefolyik a Szumidán, és jelenleg olyan hangos ajtócsapkodás megy a Konami háza táján, hogy a legtöbb sajtóorgánium a róluk szóló hírektől hangos (erről a témáról bővebben a cikkben található csinos kis dobozban olvashattok), de pánikra semmi ok, és az eszeveszett fosztogatást is napoljátok el, mert ez a botrány semmilyen negatív hatással nem lesz a következő *Metal Gear* részre. Szép is lenne. Snake a tarkójukig rúgná a tomporukat.

Nightwolf-Eprespuszedlee

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/metal-gear-solid-5-the-phantom-pain

Előzetes

FINAL FANTASY XV

GameStar
KIPRÓBÁLTUK

Nagy a romantika, már csak egy barátó hiányzik

Az autópályán padlógázzal... a roncsautóval majdnem százal

Hiába tündér, ingyen nem szerel a drága

Ezt a péklapátot tudtam megvenni a zsoldból

Ideje lenne már újra chocobőnyeregbe pattanni

FINAL FANTASY XV

INFO

Kiadó Square Enix
Fejlesztő Square Enix
Platform PlayStation 4, Xbox One

Röviden Tíz év után csak egy demóra futotta a Square-től, de legalább tudjuk, hogy készül a következő nagy FF cím. Megjelenés N/A

NINCSENEK TÚLZOTTAN JÓ HELYZETBEN MANAPSÁG A FINAL FANTASY-RAJONGÓK.

A nagy öregek hiába mesélik lelkesen az újoncnak, hogy mekkora élménnyel ajándékozta meg őket a ködös múltban a patinás hírű sorozat, amikor manapság mindenki az *FF XIII* buktáját emlegeti kaján vigyorral az arcán. Hiába emlékszünk a grandiózus sztorikra, az iszonyatosan eltalált szereplőkre, a nem ritkán drámai fordulatokra, ezek az élmények mit sem mondanak a mai játékosoknak. A Square Enix pedig nem sieti el a dolgokat, lassan 11 éve nem jelent meg olyan *Final Fantasy* játék, amelyre méltán ráaggathatnánk az „Év RPG-je” kitűzöt. A sorozat 13. része a megújodás szellemében készült, és bár annyira azért nem rossz, mint ahogy azt a nagy többség hiszi, messze nem volt olyan színvonalas, mint a sorozat jobban sikerült darabjai. A Square Enix pedig csak hallgat, csöndesen variál a háttérben, és formálgatja a sorozat legújabb epizódját – lassan 11 éve.

Bizony, a *Final Fantasy XV* 2006 óta készület, így talán legjobban a *Half Life 3*-hoz lehetne hasonlítani, de most változott a helyzet, hiszen az *FF XV* esetében legalább megnézhetjük, hol tartanak a srácok. Eleinte a *XIII* amolyan mellékhatásnak indult, de később teljes értékű folytatássá nőtte ki magát, sőt ez lesz az a rész

– legalábbis a Square Enix reményei szerint –, amely visszahozza a kissé lekonyult franchise régi hírnevét. Ennek érdekében teljesen más élményre fókuszálnak a programozó bácsik, a sztori sötét léssen, karaktereink egymással való kapcsolatára épít majdan (mondjuk az eddig is fontos volt, szerintem), és úgy egyáltalán eltűnik majd a habos japán feeling. Ezt a reklámszöveget közölte a Square Enix a nagyjérdeművel, és hogy lássuk, nem csak a levegőbe beszéltek, kiadtak egy demót is, igazukat bizonyítandó.

IN MEDIAS RES

Fura dolog egy ilyen hands-on műsorszám, mert ugyebár úgy kell írni egy játékról, ha annak csak egy kis részletével ismerkedhettünk meg. Ez mondjuk egy lövöldénél még nem akkora probléma, mert hamar kiderül, ha gagyi a fedezékrendszer, és a puskák hangjai sem az igaziak, de egy RPG esetében árnyaltabb a helyzet... ahogy Mordin mondaná: „problematic.” Mert ugyebár ideális esetben arról volna szó, hogy a hihetlenül jó sztori magába szippant hetekre, a fantasztikus harcrendszer kiismerése legalábbis napokig tart, a szemképrázoló grafika pedig pompás keretet képez a fentiek köré. Itt viszont csak egy kis szöveges hangulatkeltőt kapunk, és némi magyarázkodást a Square részéről, amit majd a végén kivesszék picit.

A demókód megérkezése után rögtön elkaptam az RPG-láz, nejemet elhelyeztem a sarokban, majd nagy lelkesen bepötyögtem a varázslatos számsort a PS4-be. Aztán el is mentem aludni, mert a csoda-PSN közölte, hogy manapság 3,5 gigányi cucc letöltése 18 órát vesz igénybe. Na, de jobb is. Reggel aztán persze minden szebb; elindult a demó, felcsendült az első dallam, és én már tudtam, hogy minden rendben lesz.

Kissé hosszadalmas töltögetés után egy sátorban kezdődik kalandunk, ahol négy bájos... kemény... emós... férfiember ébrednek. Felütésnek elég közepes, mondjuk úgy: nem voltam kíváncsi, miként keveredtek a skacok ilyen helyzetbe. A jó meleg (nyehé) sátrat elhagyva rögtön szembeötlök, hogy az *FF XV* bizony szép lesz. Ez már igazi next-gen látvány, kérem. Mesészép táj, a háttérben dinószzerű ormótlanság lübbol a tóban (ami szintén szép, meg realisztikus, meg minden), mi pedig végre szaladgálhatunk a mezőn. Gyorsan nézzünk is körbe, amikor is kiderül, miért nincs még a polcokon a játék.

Jó szándékkal is alulról sűröljük a 24 fps-t, ami azért elég szomorú, de persze a Square Enix simán megígérte, hogy a végző verzió röccenés nélkül fut majd 60 fps-sel, full HD felbontás mellett. A szaggatás ellenére mentem tovább, mert bár a sztoriról semmi nem derült ki, azt legalább megtudtam, hogy kocsink lerobbant, ezért



Csak hősiezen, hátulról



Na, ezekkel nem böllenkedünk

” A SQUARE UGYANIS, MIUTÁN KIADTA A SZÖSSZENETET, KÖZÖLTE, HOGY A GRAFIKÁT NE NÉZZÜK, MERT TOTÁL NEM ÍGY NÉZ MAJD KI

FEJ(L)ET(T)LENSÉG

Nagy fejetlenség uralkodik a Square Enix háza táján. Az FF XV fejlesztése bizonyára nem haladt túl jól, mert pár év szenvedés után áthozták a Kingdom Hearts 3 vezetőjét, hogy rázza gatyába a jónépet, aztán eszükbe jutott, hogy akkor meg a másik cím nem készül el soha, így némi morfondírozás után a Type O-val bizonyított Hajime Tabatára bízta a játékot.



kényszerültünk az út mellett táborozni. Főhősünk valami hercegcsóka, tehát nyilvánvaló, hogy le van gatyásodva, viszont gépjárművünket nem szerelik ingyen, ergo menjünk, vadásszuk le a környék legveszedelmesebb szörnyetegét, mert azért védjék jár. Mondom, nehéz a tesztelő élete, ha RPG-ről kell előzetest írnia. Bandukolás közben a játék szépen bevezet az irányítás apró-cseprő dolgaiba, úgymint küldetések helyszínének megtalálása a menüből előhívható térkép segítségével, fegyvereink igazgatása, valamint társaink dirigálása. Mondjuk az tetszett, hogy végre nem csak egy szereplő van a terepen, szimbolizálva a partyt, hanem csapatunk összes tagja ott kóricál körülöttünk. Persze mindig útban lesznek, ha éppen felszededegetnénk valamit, de legalább szólnak nekik is, mikor bármi érdekeset, netán fontosat látnak.

CSIHI-PUHA

Mivel az FF sorozatnak fontos része a harc, nem túl meglepő módon hamar ellenfelekkel találkoztunk az egyébként békés környezetben. Nosza, kard ki kard – gondoltam én –, aztán majd ügyes taktikával vacsorát készítek a kardfogú patkányokból. De nem. A harc ugyanis szintén az innováció áldozatává vált, azaz teljesen real-time. Ez

mondjuk még nem lenne, akkora baj, de a harc ötödik másodpercében kiderült, hogy az irányítással komoly gondok vannak. A kamera sebességét az ópiummal kábított tetűhez tudnám hasonlítani, ami sebtiben heveny káromkodásra készített. Az animációkkal nincs nagy baj, viszont amennyiben elkezdünk egy mozdulatsort, azt hercegünk be is fejezi, és mivel a kamerát körbeforgatni képtelenség, én legtöbbször a legközelebbi bokrot csépeltem. (Viszont mekkora sikerélmény volt, ha véletlenül az egyik dög így is nekiszaladt valamelyik fegyveremnek!) A harcrendszer megújítása amúgy érdekesnek tűnik: főhősünk négy-ötféle támadásmóddal rendelkezik, amelyek mindegyikéhez külön fegyvert állíthatunk be. Azaz kezdünk mondjuk egy gyors vágással, amire legkisebb kardunkat használjuk, eztán jön a nagy suhintás, amire használhatunk kétkézes kardot, majd a földre került dögöt kivégezzük utolsó mozdulatunkkal, amihez dárdát használunk. Hercegünk minden fegyvert egy pillanat alatt megidéz, a fenti kombó folyékonyan zajlik, fennakadás nélkül. Érdekes dolgokat lehet majd produkálni, az biztos, de a kamerát tessék megszerelni, mert ez így, ebben a formában használhatatlan.

VÉG(R)E

Faramuci helyzet állt elő ezzel az FF XV demóval, kérem alássan: a Square ugyanis, miután kiadta a szösszennetet, közölte, hogy a grafikát ne nézzük, mert totál nem így néz majd ki, ez még valami alfa-motor csak. A harcrendszert se nagyon teszteljük, mert nem elég, hogy a demó alatt nincsenek varázslatok, de a vég-ső verzió teljesen másképpen működik (majd). Láthatunk pár chocobót, amiket elvileg meglovagolhatnánk, de persze a demóban nem. Mondjuk van benne egy szép nagy szörny, amit összehangolt csapatmunkával kell le vadászni, ám akkor kiderült, hogy MI még nincs... A szinkron szintén említést sem érdemel; nem rossz, de nem is jó, viszont nagy eséllyel ez sem a végleges... Akkor már csak az lenne a kérdésem: mi a búbanatos fenéről kelene itt most értekezni? Mert ez a demó minden, csak nem előzetes, tehát értelmetlen volt kiadni. Ráadásul csak az próbálhatja ki, aki megveszi az FF Type O-t. Na, az legalább egy jó kis játék.

Gulius

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/final-fantasy-xv

Előzetes

ROCK BAND 4



Green Day: Rock Band



LEGO Rock Band



A dobos, a gitárosok és az énekes marad, a billentyűs megy



Újra turnézunk

ROCK BAND 4

TÍZ ÉVEL EZELTŐTT ÚJ FEJZET NYÍLT A RITMUSJÁTÉKOK TÖRTÉNELMÉBEN: A HARMONIX ÉS AZ EGYEDI VIDEOJÁTÉKOS KONTROLLEREKBEK UNAZÓ REDOCTANE GONDOLT EGY MÉRZSET, ÉS KÖZÖS ERŐVEL, EGYMILLIÓ DOLLÁRBÓL ELKÉSZÍTETTE AZ ELSŐ GUITAR HERO JÁTÉKOT, amitől mindannyian, zenei előképzettség nélkül, akár kifejezett ritmusérzék hiányában is elhíhetjük magunkról, hogy rockszatórok vagyunk. Egy műanyag gitár, öt sáv, rengeteg kiváló zene, és indulhatott a buli. 2007-ben a fejlesztőcsapat és a sorozat útja különvált: a RedOctane-t – a Guitar Hero jogaival együtt – az Activision vette meg, a Harmonix pedig az MTV Gameshez szerződött, hogy ott a Rock Banddel emelje a tétet, és a gitárok mellé a dobos, valamint az éneket is társítsa. Az elképesztő sikert mindkét csapat igyekezett meglovagolni, az Activision sokkal lelkesebben fejté azt a bizonyos tehenet; ez vezetett 2010-ben a kifulladásához, az eladások rohamos csökkenéséhez, és végül ahhoz az ötéves hiatushoz, ami idén a végéhez ér. (Igaz, a Harmonix egészen 2013-ig hetente bővítette új számokkal a kínálatot.) A visszatérést már régóta pedzegették, 2015 januárjában új DLC-k jöttek a Rock Band 3-hoz, megjelent egy-két sokat sejtető kérdőív, míg végül a csapat megadta magát, és bejelentette a Rock Band 4-et. Ennek kapcsán beszélgettünk Daniel Sussman termék-

menedzserrel, aki elárulta, milyen irányban terveznek elindulni, hogyan látják a széria jövőjét, mit hoznak vissza, és mit hagynak hátra végérvényesen.

SOK NEHÉZ NAP ÉJSZAKÁJA

A Harmonix tavaly sem pihent, két év után új életet lehelte a Dance Central sorozatba a Spotlighittal, elkészített egy platformert A City Sleeps néven, egy mobiljátékot, a Record Runt, valamint a kinectes Fantasia: Music Evolvedot, és bejelentette az Amplitude rebootot, illetve a Chroma nevű FPS-t, melynek alfa-tesztjére korábban lehetett már jelentkezni. Nem sok független stúdió képes ennyi újdonságot ilyen rövid idő alatt kitermelni magából, ezért feltettük a kérdést, hány ember alkotja a csapatot, és hogyan tudnak mindent kézben tartani: „Nos, jelen pillanatban nem dolgozunk a Chromán. Az Amplitude-ot fejlesztjük, a Rock Band 4-et gőzerővel csináljuk, és van még néhány csapatunk, akik be nem jelentett projekteken dolgoznak. Összesen valahol 100-125 emberrel dolgozunk, plusz vannak néhányan, akik megbízás alapján, külsőként segítenek” – hangzott a válasz. Nem meglepő, hogy a Rock Band 4-en van a hangsúly, elvégre ez az, amit a legtöbb rajongó évek óta hangosan követel.

A játékot 2014 tavasza óta fejlesztik, akkor kezdtek el a prototípusokkal kísérletezni, és még nem is tudták, hogy abból végül a Rock Band 4 születik meg. Júliusban összeállítottak egy kreatív csapatot, augusztus-

ra meghatározták az irányvonalakat, megálmodták a sorozat folytatását, és azóta sodródni az árral. „Annyira keményen dolgoztunk az elmúlt néhány hónapban, hogy nehéz visszaemlékezni. Egy évvel ezelőtt még három-négyfős csapatok munkálgattak rajta, aztán ezek 8-9 főre híztak, míg nem kialakult a nagy csapat, amely jelenleg is fejleszti a játékot. Nagyon elfoglaltak voltunk az utóbbi hét hónapban, nem beszélve az elmúlt két évben folyamatosan érkező DLC-kről. Igazából soha nem is álltunk le, soha nem volt olyan, hogy ne gondolkodjunk rajta. Más játékokkal játszottunk, és közben azon gondolkodtunk, mit lehetne átvinni a Rock Bandbe. Az egyik érdekesség, ami tavasz táján történt, hogy miközben fejlesztettük a prototípusokat, újra pörgettük a Rock Band 1-et, 2-t, 3-at, és akkor jöttem rá, hogy abból, amit tavasszal elkezdtünk, egy igazi folytatás készülhet. Nagy móka volt a Rock Band 3-mal játszani, és arra gondoltam, 'hé, ez a játék igazán szórakoztató', de közben az járt a fejemben, hogy tudjuk mi ezt jobban is csinálni, hiszen adott a tapasztalat, és az, amit játék közben tanultunk. Mint amikor valamit újrajátszol három év után, és egyes elemek örültségnek tűnnek” – mondta Daniel.

NÉGYEN, MINT A ROCKEREK

Míg a Rock Band 3-at egyszerre heten is játszhatták (három énekes, két gitáros, egy dobos, egy billentyűs), a Rock Band 4-ben csökken a maximális létszám. Miközben

INFO

Kiadó Harmonix/
Mad Catz
Fejlesztő Harmonix
Platform
PlayStation 4,
Xbox One
Röviden A Harmonix elérkezettnek látta az időt, hogy újraélessze a Rock Band sorozatot, de most másképp vág-nak neki a dolognak. Megjelenés 2015
PEGI N/A



PRÓBÁLTAD MÁR?

Saját tapasztalatból tudjuk, hogy a Rock Band varázsa még nem múlt el; minden rendezvényünkön, a GameNighton, a PlayIT-n és a GameStar-táborban is szünet nélkül pörögnek a számok, és nincs perc, amikor bármely hangszer félredobva pihen. Ha te is kipróbálnád, gyere el valamelyik eseményre!



SZIMBIÓZIS

Kétféle Rock Band-játékos létezik: az egyik mereven bámulja a képernyőt, minden erejével koncentrálni, hogy ne rontsa el, és nem igazán látszik rajta, hogy élvezné; a másik beleéli magát a játékba, táncol, énekel, zúz, ahogy illik. Ezt a Harmonix is felismerte, és dolgoznak azon, hogy a két csoportot közelebb hozzák egymáshoz. Szeretnék, ha azok a játékosok, akiket eddig annyira nem érdekelt a pontszám, elkezdenének azzal is foglalkozni, és azok, akik csak a pontszámra koncentrálnak, kicsit jobban átélnék a játékot. Bár a nagy leleplezést az E3-ra tartogatják, annyit azért megtudhattunk, hogy elsődleges szempont a zenekar tagjai közti kapcsolat erősítése, amire korábban, úgy érzik, nem fektettek elég nagy hangsúlyt.

Egyelőre a kooperációt tartják szem előtt, de nem zárkoznak el a kompetitív módoktól sem. A Rock Band 3-ból hiányoztak a gitár- és dobparabajok, de a fejlesztők itt már kísérletezgetnek, hogyan férnének bele az új elképzelésbe. Ha megjelenéskor nem is, az elkövetkezendő öt-hat évben bekerülhet, hiszen a Rock Band 4 valójában nem egy szimpla játék, hanem egy platform lesz, amivel a jelenlegi konzolgeneráció teljes életciklusára terveznek, és mindvégig figyelnek a felhasználók visszajelzéseire, folyamatosan adják hozzá az új funkciókat, új tartalmakat, és azt fejlesztik, amire igény van. Hosszú szünet után tehát újraéled a zenés ritmusjátékok hosszú téli álmot alvó mífaja, és várhatóan az Activision is lépni fog erre a Guitar Hero feltámasztásával. Pár hónap múlva többet tudunk majd, de amit eddig hallottunk, az önmagában is biztató.

Paca

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/rock-band-4

AZ EDDIGI ÁLLOMÁSOK

Igaz, hogy eddig csak három fő játék jelent meg a Rock Band sorozatban, de ez messze nem minden: számcsoportok, egy konkrét banda munkásságát feldolgozó játékok, LEGO Freddy Mercury; íme a széria történelme röviden.



ROCK BAND (2007)

Itt kezdődött el minden: egy gitáros, egy basszeres, egy dobos és egy énekes állhatott ki a nappali közepére, hogy 58 számot zúzzon le, akár egyhuzamban. A játékban amellelt, hogy kedvüncnkre játszhattunk, 17 város 41 koncerthelyszínét is bejárhattuk saját, személyre szabott bandánkkal a Band World Tour módban.

ROCK BAND 2 (2009)

A megkezdett úton haladva a Rock Band 2 új, vezeték nélküli perifériákat, új játékmódokat, rengeteg finomítást és összesen több mint 80 dalt hozott (a több mint 1000 DLC-t nem számolva). Megjelentek a külön megvásárolható cinek a dobhoz, illetve a profiknak szánt Ion dobszett, ami egyébként hagyományos, elektromos dobként is használható, és az elég elszántak megtanulhattak vele dobolni.



THE BEATLES: ROCK BAND (2009)

Merész próbálkozás volt belevágni a csak Beatles számokat tartalmazó The Beatles: Rock Band fejlesztésébe, de a csapat mindent beleadott, nem érte be pusztán a dalokkal. Új kinézet, három vokálsáv és a zenekar történelmét bemutató sztori mód is került bele, ráadásul a játékhoz (igen drágán) egyedi, a banda tagjainak egykori hangszereit mintázó perifériákat is vásárolhattunk. Jobban talán nem is sikerülhetett volna.

GREEN DAY: ROCK BAND (2010)

A Beatles után egy akkoriban divatos zenekar, a Green Day is sorra került, de a Green Day: Rock Band lényegesen kevesebb újítással érkezett. Nem voltak egyedi perifériák, kevésbé szólt a rajongók szívéhez, és még kevésbé azokéhoz, akik először hallottak a zenekarról. Talán ez volt az oka annak, hogy bár tervezték, a Pearl Jam, a U2, a Rhapsody, a Queen, a Pink Floyd és a Led Zepplin sem kapta meg saját játékát.



LEGO ROCK BAND (2009)

Kifacsarva a népszerűségéből, amit lehetett, a TT Gameszel együttműködésben megszületett a LEGO Rock Band, mellyel a fiatalabb korosztályt célozták meg. Populárisabb zenék kerültek a listára, és amit lehetett, legósítottak. Bár a Queen: Rock Bandból semmi nem lett, a zenekar tagjainak legő-másait viszont láthattuk ebben.

ROCK BAND 3 (2010)

A sorozat itt ért a csúcspontjára, és amit a Rock Band 3 kínált, talán több is volt a kellelénél: megjelentek a zenetanulást elősegítő Pro hangszerek, illetve legfontosabb újjáélesztőként a szintetizátor, ami értelemszerűen nem működött minden dallal, és talán pont emiatt nem is lett igazán népszerű. A Rock Band 3 lett a tökéletes platform, többet nem is kívánhattunk volna annál, amit kínált, az éveken át hetente frissülő számkínálat pedig segített sokáig életben tartani.



ROCK BAND BLITZ (2012)

A 2012-ben megjelent Blitz kilóg a többi közül: egyedi perifériák helyett hagyományos kontrollerekkel töltek az ügyességi játékot, amiben sávról sávra kalandozva játszhattuk el a dalokat. Nem a pontosság, hanem a minél nagyobb pontszám elérése volt a cél, és így teljesen más élményt nyújtott a széria további tagjainál.

Előzetes

ASTEROIDS: OUTPOST



Egyelőre nem tolong a nép a szervereken



Ez a gép a mi kis webáruházunk és barkácsboltunk egyszerre

NANOPICK
Small Mining Tool
Use the NanoPick to mine one from Asteroids you've shot down.

QUANTUM TUNNELLER
Large Mining Tool
Craft this tool at the console to mine the rocks even faster. Up close, this thing speeds Miners.

ARMENP
Assault Rifle / Sniper Rifle
This weapon is your defense against unfriendly Miners. Hit X to switch between modes.

REPAIR TOOL
Fix whatever's broken
Shoot a damaged Base piece to repair its functionality.

BIG TURRET
Use the Big Turret to shoot down Asteroids, then go out and mine them. Use Console to command Turret.

BUILD MENU
Hit the B key at any time to enter the Build Menu and add pieces to your Base.

JETPACK
Hold Spacebar to use your Jetpack.

CONSOLES

Tutorial helyett gyorsstalpaló

EARLY ACCESS

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

A játék, ahol az a jó, ha leszakad az ég

ASTEROIDS: OUTPOST

INFO

Kiadó Atari
Fejlesztő Salty Games
Platform PC
Röviden A klasszikusra csak címében emlékeztető űrbányász-szimulátor, amiben a túlélés a tét. PEGI N/A

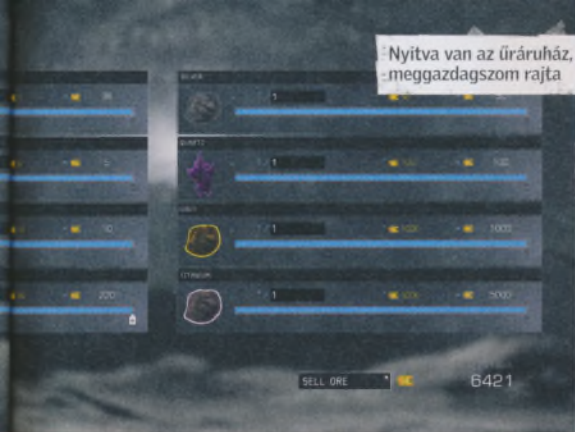
FELROBBANT FÖLÖTTÜNK EGY METEOR. MÁRMINT TÉNYLEG, ÉPP AKKOR, AMIKOR EZT A CIKKET VÉGLEGESÍTETTEM; MISKOLC FÖLÖTT TÍZ KILOMÉTERREL CSATTANT AZ ÉG. Még jó, hogy van légkörünk, amely megállíthatja az égből hulló sziklákat – az általam kipróbált *Asteroids: Outpost*ban ugyanis nincs semmi ilyesmi, szabadon zuhog ránk a kőeső, ami egyszerre áldás és átok. Ahogy ez a korai hozzáférési játék is.

AZ ÉGI JÓ DOLGOKBÓL NEM MARADT SEMMI?
Amikor először hallottam hírért a játéknak, valahogy úgy vezették fel, mint az 1979-ben (!) megjelent, klasszikus *Asteroids* átültetését modern, 3D-s, MMO-környezetbe. Néztém is nagyokat, mert ugye a néhány vonalból megrajzolt ősjáték egyedi ötletet villantott ugyan kölyökkoromban, de mai szemmel nézve egyszerű, mint a faék, így fogalmam sem volt, mit eredményez a modernizálás. Szerencsére a címen és a potyogó űrsziklákon kívül az égvilágon semmi nem közös a két játékban. Az *Asteroids: Outpost* inkább egy a manapság egyre

divatosabb sandbox túlélőjátékok közül, amelyben gyűjtögetéssel, craftolással és némi egymás elleni harccal telnek a gép előtti órák. Először kiválasztunk egy csinos szervert, majd az azon generált bolygó felszínén elfoglalunk egy, még üres területet. Ez lesz a mi kis bányásztelekünk (más horgászteleket tart, vagy épp bulizósat, nekünk azonban mindig is fura izlésünk volt). A gyorsan bejárható földdarabon kezdetben egy bázisunk van, amelyre egyetlen löveget helyezhetünk el. Ezután máris huppanhatunk a tényleges játékba, áttérünk fps módba, és kezdődhet a túlélés.

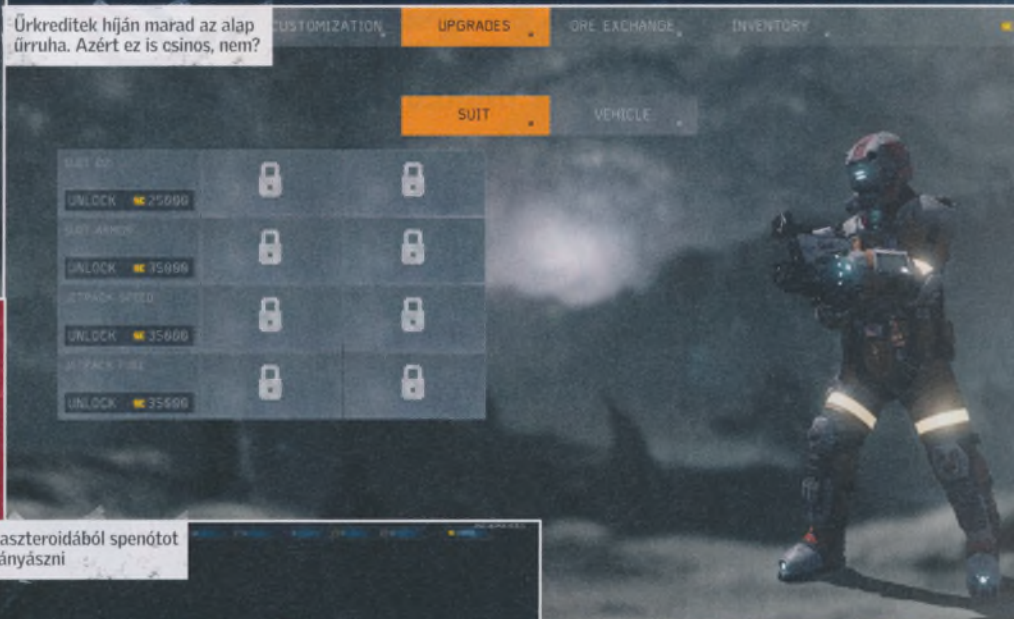
AZÉRT TŰLÉLŐ, MERT TŰLÉLŐ
A bázis apró és kényelmetlen, a benti löveget a bolygó nem létező atmoszférájától a minden oldal felé nyíló ajtókon feszülő erőter választja el. Ahogy kilépünk a felszínre, máris látjuk, hogy aszteroidák tucatjai zuhannak felénk: alapesetben nem kell betojni, a löveg a bázist veszélyeztetőket automatikusan kilövi. Viszont mi magunk még erősen nyamvadéknak tűnünk az egy szál űrruhánkban, néhány gyenge fegyverrel, miközben az oxigénünk kevesebb, mint egy percig elég. Rohanjunk

inkább vissza a bázisra, ugyanis ott kezdődik a móka. A túléléshez ugyanis bányászunk kell, méghozzá nem a természetlen bolygófelszín alól, hanem a leőtt meteorokból. Ehhez viszont nekünk kell irányítani a löveget, mert ha automata módban löki ki egy sziklát, az szimplán eltűnik, míg ha mi magunk puffantunk le egyet, akkor színváltó módba kapcsolva lepottyan a közelben, kibányászásra várva (hogy ezt a kettősséget mivel magyarázzák a készítők, arról fogalmam sincs, egy aszteroida biztos megérzi, hogy gép lött-e rá vagy ember, és ennek megfelelően viselkedik holtában, ugyebár). Lényeg a lényeg, ha már annyit puffogtatunk, hogy ennyivel a sajószentmotorosi búcsúban még a hárompálcás plüsspingvint is megnyertük volna, ideje kimeni, és kitermelni a pottyadékok hasznos tartalmát. Ehhez fegyvereink közül kettőt használhatunk, amelyeket kifejezetten sziklakoppantásra és ércrepszítésre találtak ki. Szaladjunk oda a legközelebbi színes kavicszhoz (a színek sokat elárulnak arról, milyen nyersanyag lapul a kavicsban), fogjuk rá valamelyik bányászpuskát, és sorozzuk meg. Az így kinyert



Nyitva van az űrúrház, meggazdagszom rajta

Űrkreditek híján marad az alap űrruha. Azért ez is csinos, nem?



Ebből az aszteroidából sponót fogunk bányászni



HARDVER
Windows 7 (SP1); Intel Core i3 CPU; 4 GB RAM; GeForce GTX 275

- jó ötlet az űrbe helyezett túlélés
- craftolhatunk orrvérzésig
- a tolerálhatónál több a bug
- kevés a játékos a szervereken
- ezért még limitált a játékelmény

BZ
Majd lehet jó is, de még kő egyszerű.

70-80 közé várjuk

” LÉGKÖR NÉLKÜL VAJON MIÉRT CSINÁL ÚGY MINDEN ASZTEROIDA A KILÖVÉSKOR, HOGY ZZZ BÁNG TYIÚ PUFF

anyag (kinyersanyag?) automatikusan a hátizsákunkba kerül, és már szö-kellhetünk is vissza a bázisra, mert az oxigén bizony kezdetben maximum egy-két, a közelben lezuhant szikla ki-fejtéséhez elég.

KRAFT VÖRLDOFVAR NÉLKÜL

Gyorsan rájöhetünk, hogy ezzel a fel-szereléssel alig vagyunk előrébb, mint a Rust átlagos, pucér kezdőjátékosa az egy szál kódarabjával. Lőszerünk rohamosan fogy, oxigénünk még ha-marabb elillan, így épphogy pár lépés-re vagyunk jók a környéken. Épp ezért a következő teendő az, hogy a begyűjtött érceket eladjuk, vagy valami szé-pet építünk belőlük magunknak. Erre szolgál a bázis másik „beülős” gépezete, a Nyersanyag-cserélő Ter-minál. Itt érhetjük el egyrészt azt a képernyőt, amelyen fajtánként külön-féle áron eladhatjuk bányászatunk eredményét, amiért jöfőle summa űti űrúrház markunkat. Ezután pedig me-hetünk a másik képernyőre, ami új cuccok vásárlását, illetve a meglévők felturbózását kínálja, persze pénzért. Tehát inentől elvileg jön a túlélőjá-ték-sablon újabb fejezete, amikor egy-re több és jobb cuccunk lesz, amivel

egyre több és jobb cucc összeszedé-sére lesz lehetőségünk. Mindenképp rá kell gyúrni az oxigéntank növelé-sére, hogy tovább tartózkodhassunk odakint, jobb fegyvereket és persze löszert kell szerezni, és nem árt ki-csít odacsapnunk a hátunkon találha-tó jetpacknek sem, amely kezdetben csak néhány ványadt ugrásra ad lehe-tőséget. Később aztán olyan fejleszté-seket is elérhetünk, mint a járművek vagy a bázis sérüléseit kijavító eszköz.

A MAGÁNYOS BÁNYÁSZ BAL LADÁJA

A játék legnagyobb rákfenéje, hogy egyelőre a kutya sem játszik vele. Ugyanis a végtelen lövők-kimegyek-bányászok-eladok-fejleszték ciklusokat pont az tenné izgalmassá, hogy a környékünkön lakó további bányá-szok megpróbálnak tisztességtelen úton meggazdagodni, tehát űrszklák helyett minket lyukasztanak ki, és ér-csek helyett a cuccainkra pályáznak. A szerverek viszont konganak az üres-ségtől – eleve még csak amerikaiakat dob fel a rendszer, az európai kiszol-gálók még elérhetetlenek. Ráadásul itt jön a korai hozzáférésből fakadó hiányosság: az általam kipróbált build

még egy csomó befejezetlen lehetőséggel és buggal „kedveskedett”. Egy idő után, amikor már elég oxigén-nel és megfelelő tüzerővel rendelke-tem az egyre monotonabbá váló bá-nyászat után, elindultam a legköze-lebbi szomszéd telek irányába, hogy még ha nincs is „otthon” a kolléga, majd jól kirabolom. Elvben nagy aka-dályá nem is lett volna a dolognak, a bázisba simán bejutottam, a leve-gőt bent tartó erőterem kívül semmi nem tartott vissza. Azonban rémül-ten vettem tudomásul, hogy valami-ért az ő levegője nekem nem elég jó, hiába voltam odabent, az oxigénszín-tem csak csökkent tovább – ott is ful-ladtam meg szégyenszemre a szomszéd „nagy szobájában”. Szóval egy-részt van még erősen reszelni való a játék különféle funkcióin, és az is fon-tos, hogy megfelelő „sűrűségű” játé-kos híján a lehetőségek fele egyálta-lán nem használható ki, így viszont hamar unalomba fullad a bányászati célú célba lövés.

INKÁBB ESZTER, AIDA, MINT EGY ASZTEROIDA

Grafikailag egyébként átlagosan tel-jesít az Asteroids: Outpost, amiből

early access lévén nem szabad túl sok következtetést levonni, hiszen akár háromszor is átfaraghatják a teljes motort még a végleges meg-jelenésig. Az összkép persze egyéb-ként is sivár, a kis bázison kívül csak a kietlen felszín, a csillagokkal tele-szórt ég és a potyogó sziklák várnak ránk, ezeket viszont legalább korrek-tül kidolgozták. A hangokba persze megint szívesen belekötnék: légkör nélkül vajon miért csinál úgy min-den aszteroida a kilövéskor, hogy zzz báng tyiú puff, de ezzel az erővel a sci-fi játékok és filmek 90 százalékát ostorozhatnám.

Elsőre nem is merek véleményt mondani, nagyon korai még ez a be-tekintő. Lehetőség van a játékban bőven, de további játékosok nélkül még csak a felszínt kapargatjuk (szó szerint). Néhány hónap múlva visz-szatérek, és megnézem, van-e már több izgalom annál, mint amikor es-ernyő híján a fejemen landol egy több tonnás űrkavics.

BZ

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/asteroids-outpost

Powered by

ASUS[®]
IN SEARCH OF INCREDIBLE



**THE CHOICE OF
CHAMPIONS**

**A LEGJOBB HÉT
AZ IDEI NYÁRON!**

**GameStar
TÁBOR**

Helyszín:

Velence, IFI szálló

Időpont:

2015. július 19-26.

Résztevő:

**60 fő táborszó
és a GameStar csapata**

Még több nap,
még több játék,
még több nyeremény,
még nagyobb buli!



Garantált ajándék
a hipergyorsaknak
május 31-ig*

*Az ajándék Genius KM6230 gameregér és billentyűzet szettet a tábor első napján kapják meg azok, akik 2015. május 31-ig befizetik a teljes részvételi díjat.

2015

Ár: **49 900 Ft**

Tartalma:

napi háromszori étkezés,
szállás 4-10 fős szobákban,
internet-hozzáférés, hálózatképzés,
részvétel a versenyeken, értékes
nyereményekkel.

Jelentkezni lehet:

Kovács Judit

e-mail: jkovacs@project029.hu

telefon: 06-1-577-4373

További információk:

www.gamestar.hu/gstabor

Gold partner



Bronz partner

ZyXEL

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 34 BATTLEFIELD HARDLINE
- 40 BLOODBORNE
- 44 PILLARS OF ETERNITY
- 48 ORI AND THE BLIND FOREST
- 50 CITIES SKYLINES
- 52 RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
- 54 FINAL FANTASY TYPE 0 HD
- 56 RIDE
- 58 HAND OF FATE
- 60 SID MEIER'S STARSHIPS
- 61 BLOODSPORTS.TV
- 62 DRIZZLEPATH
- 64 DEAD SYNCHRONICITY: TOMORROW COMES TODAY
- 65 WORLD OF SUBWAYS 4 - NEW YORK LINE 7
- 66 DRAGON AGE: INQUISITION - JAWS OF HAKKON
- 67 GAME OF THRONES: THE SWORD IN THE DARKNESS
- 68 BORDERLANDS: THE HANDSOME COLLECTION
- 69 TALES FROM THE BORDERLANDS: EPISODE 2 - ATLAS MUGGED
- 70 INFINITE CRISIS
- 72 LIFE IS STRANGE: EPISODE 2 - OUT OF TIME
- 73 OLLIOLLI2
- 74 THE EVIL WITHIN: THE ASSIGNMENT
- 75 HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER
- 76 DREAMFALL CHAPTERS - BOOK TWO: REBELS
- 78 WOOLFE: THE RED HOOD DIARIES
- 79 TRAPPED DEAD: LOCKDOWN
- 80 FORZA HORIZON 2 PRESENTS FAST & FURIOUS
- 80 NIGHTBANES
- 82 ADVENTURES OF POCO ECO - LOST SOUNDS
- 82 CRIMINEL
- 83 DUNGEON HUNTER 5
- 83 MAGIC TOUCH: WIZARD FOR HIRE
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Visceral Games**
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**
Röviden Katonák helyett rendőrök és bűnözők csapnak össze a Battlefield sorozat mellékszálaban.
PEGI 18+

BELÉPSZ EGY TEREMBE. HÁROM, ÁLLIG FELFEGYVERZETT BŰNÖZŐ ÁLL VELED SZEMBEN, MÍG NEKED CSAK EGY PISZTOLYOD, EGY SOKKOLÓD ÉS EGY JELVÉNYED VAN. Talán még egy fél csomag rágógumi, de úgy döntesz, az most nem használna, ha megkínálnád őket vele, úgyhogy maradsz a további opcióidnál. Ha lősz, észrevesznek, szétszednek. Ha sokkolót használsz, azt még tovább tart újratölteni. Ezért berontasz, előkapod a jelvényed... a három rosszarcú pedig eldobja a fegyverét, és feltartott kezekkel várja, hogy megbilincsed őket. Tulajdonképpen ez a Battlefield Hardline.

A játék ugyanis nem hordozza magán az eddigi Battlefield játékok minden jegyét, és nem is váltja ki a Battlefield 4-et. A Battlefield 4 tovább él és virul, de most már azok is lehetőséget kapnak belépni ebbe a csodálatos, összedőlő darukkal, hatalmas homokviharokkal, előbb tüzelő, aztán kérdező rendőrökkel teli világba, akiknek már elégük van abból, hogy mindig csak a katonák harcolnak. A Hardline más - de ez egyáltalán nem baj, sőt: végre kaptunk valami frisset, amihez hasonló játékban még csak néhány alkalommal láttunk. Mármint ami a kampányt illeti - a többjátékos mód azért ismerős lesz.



Az egyik legmókásabb jármű a játékban a mocsárjáró

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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

Utcai harc

BATTLEFIELD HARDLINE

CSAK A FÁNK MEG A KÁVÉ

A *Hardline* két játék egyben, ráadásul a két szegmens – annak ellenére, hogy mindkettő a rendőrök és bűnözők összecsapásaira épül – játékménetében, hangulatában is nagyon különbözik. Kezdjük a hangsúlyosabb szegmessel, a kampánnyal; annak, aki megveszi, egyébként is érdemes először ebben elmélnie. Nem az az újdonság, hogy van kampány, inkább az, hogy milyen. Őszintén szólva én ettől vártam többet, alapvetően is hiánypótló ez a zsarú témaválasztás, ráadásul a *Visceral Games* filmszerű élményt ígért, és tudjuk, hogy ebben ők egy kicsit gyakorlottabban, mint a *DICE*. (Emlékszünk még a *Battlefield 4* kampányára, ugye? Persze, hogy nem.) Viszont fel voltam készülve arra is, hogy a sztorit telezsúfolják kli-sékkal, jön a klasszikus jó zsarú-rossz zsarú vállalat, egy komoly tűzharc után találunk egy csomó kokaint és pénzt, a főszeplőket a nagy fogás miatt előléptetik (vagy az egyikőjük nagy sírás-rívás közepette meghal, a másik meg alkoholba fojtja bánatát, és sokkal kevésbé lesz kegyes a maffiózókkal), és mindenki boldog, Amerika újra megmenekült, mehetünk

virágmintás ingben mojitót szűrőszelgetni a miami naplementében. Ami szintén oké lett volna, de szerencsére ez itt most nem egészen így megy.

A sztori mind a tíz (prológuossal együtt tizenegy) epizódját tartogat valami nagy csavart, de végig követhető, soha nem kavarodik bele önmagába, és nincs olyan sem, hogy egy komoly lelkizés után örültek módjára, gépfegyverrel rontunk be valahova. Sőt, ez alapvetően is ritka, lelkizés ide vagy oda: a *Hardline* kampány ugyanis igazából egy lopakodós akciójáték, és ez a játékménet sokkal jobban illik a témájához. Míg egy állig páncélozott katonáról simán elhiszük, hogy gond nélkül kinyír hetven embert egymaga, addig egy golyóálló mellényen kívül más, védelmet szolgáló felszerelést nem viselő nyomozónál ez azért már elég meredek lenne. Néha azért még így is meredek, de többnyire rendben van.

Van még egy dolog, amire sem a *Visceral*, sem a *Battlefield* sorozatot ismerve nem számítottam: a *Hardline* vicces. Nem kínosan, jópofizósan, az akció hevében oda-mondósan „menő” beszélősök hangzanak el; a karakterek ugratják egymást a legváratlanabb pillanatokban, vagy felismerve az egyes szituációk abszurditását, vicces megjegyzést tesznek, hogy ne csak a játékos érezze, az ajtók berúgása és pajszzerral nyitogatása helyett egyszer meg lehetne próbálni például a kilincset használni. (Pajszert egyébként mindig van hősünknel, nyilván alaptartozék ez egy rendőrnél.)

NINCS KEDVEM A PAPIRÓKKAL FOGLALKOZNI

A teljes, hét-nyolc órás játékidő alatt talán öt olyan szituáció adódott, amit nem tud-

A HARDLINE KAMPÁNYA IGAZÁBÓL EGY LOPAKODÓS AKCIÓJÁTÉK, ÉS EZ A JÁTÉKMENET SOKKAL JOBBAN ILLIK A TÉMÁJÁHOZ

Van dinó

Pár éve – mióta az Activision pr-ese megkérdezte egy fórumon, hogy mi hiányzik a Call of Duty játékokból, és sokan azt válaszolták, hogy dinoszauruszok – minden Battlefield játékban találunk dinót valamilyen formában. Itt úgy, hogy ha rendőrként hajlandók vagyunk beáldozni az egyik kutyu helyét, dinómaszkban játszhatunk. A bűnözőknek farkasmaszk jutott.

AZ EGYIK LEGJÖBBET HASZNÁLT ELEM A JELVÉNYVILLANTÁS, AMIVEL EGYSZERRE LEGFELJEBB HÁROM FICKÓT TUDUNK HATÁSTALANÍTANI

tam lopakodással megoldani. Egy átlagos helyzetben látunk néhány rosszarcut, akik egy helyben állva pásztázzák a terepet. Mi egy minitérképen látjuk a látóterüket, illetve hogy milyen irányba mozognak, és ennek ismeretében alakíthatjuk ki a megfelelő taktikát. A hatékonyságot elősegítendő használhatjuk az egy gombnyomással előhívható szkennert, amivel megjelölhetjük az ellenfeleket, a riasztókat (amiket úgy lehet deaktiválni, hogy megkeressük és megnyomjuk a kapcsolót vagy kilőjük az összes hangszórót), és akár a falon át is láthatjuk az ellenfelet. Nem kell *Splinter Cell* vagy *Metal Gear Solid* összetettséggű küldetésekre gondolni, de biztos, hogy egyszer-kétszer minden óvatosság ellenére is beüt a krach (megszólal a riasztó, jön az erősítés), kénytelenek leszünk halálos fegyvert használni – és nem lehetünk biztosak benne, hogy működik. Van köztes megoldás, de ahhoz megint csak ügyesnek kell lenni.

Persze kézenfekvő lenne hangtompító pisztollyal fejbe löni mindenkit, de a *Hardline* jobban díjazza, ha jó zsaruk

módjára inkább letartóztatjuk a delikvensket. Az egyik legtöbbet használt elem a jelvényvillantás, amivel egyszerre legfeljebb három fickót tudunk hatástalanítani (lásd a bevezetőben vázolt szituációt). Kiáltunk egy nagyot, és ahelyett, hogy a kezükben lévő, feltehetően hatásos gépfegyvereket és söréteket Mendoza felé szegezve a másodperc tört része alatt lyuggatnák ki, megadják magukat, és hagyják, hogy miután a földre nyomta az arcukat, rákattintsa csuklójukra a bilincset (és békésen elalszanak ott, helyben). Egy aprócska trükköt azért be kell vetnünk ehhez: miközben kitartott fegyverrel közelítünk a gyanúsítottak felé, váltogatni kell a célpontokat, különben egyikőjüknek támad egy merész ötlete, és nekünk nem marad más választásunk, mint beléjük eresztetni a tárat. A kivitelezés nem nehéz, akár szemből is megközelíthetjük az ellenfeleket, sajnos/szerencsére olyan lassú felfogásúak, hogy nem vágják le a egyből, mi történik. Ha pedig mégis, még mindig ott a sokkoló, ami ugyan nem halálos, de kétségtelenül hatékony.

Néhány zseniális és abszolút indokolt, kicsit lassabb, beszélgetős szegmenstől és a nem olyan izgalmas, de azért jópofa autós részek-től eltekintve szinte mindig ez a feladat, a kampány viszont mégsem válik ettől monotonná, mert a sztori viszi előre az egészet, és a lopakodás amúgy is mindig kifizetődőbb. A fejlesztők torz humorára vall, hogy minél kevesebb az áldozat, annál gyorsabban növekszik az Expert-szint, amivel új, erősebb fegyverek, kiegészítők nyílnak meg. Ezzel egyébként jól bemelegíthetünk a multira: egyrészt



HP a kampányról

Végül is felfogható a *Hardline* egy Battlefield és valami furcsa lopakodós-letartóztatós játék keverékének; gyakorlatilag mindegy, hogyan viselkedünk nyomozóként a kampány során, az eredmény ugyanaz lesz (csak az elért XP nem). A kellően csavaros és ütős dialógokkal telepakolt sztori filmszerű hangulattal ránt magával, szörfözök végig a zsarustorin, de közben nagyon zavar, hogy mindenkit ugyanúgy tartóztatok le (ez volna a lopakodós, ügyeskedős vonal) vagy szedek le (egy kissé középszerű shooterélményt idézve). A játékmenet nem különösebben jó, látszik, hogy a kampány csak a többjátékos móka körítése; de mégis annyira jó ez a köntös, hogy akár el is adhatná magát, ha amúgy nem lenne semmilyen az FPS-élmény maga. A járműves részek viszont kifejezetten tetszettek, ahogy a néha felbukkanó „nem annyira lineáris” pályaelemek is, de összességében egy sima Battlefield-kampányt többre tudtam értékelni játékelmény szempontból. Pedig ez a zsarus vonal jó ötlet, már csak egy kicsit jobb játékot kellene alátámasztani.



Az egyik legjobb újítás a zipline, amivel nagyon gyorsan közlekedhetünk

tesztelgethetjük, melyik fegyver milyen kiegészítővel felel meg a legjobban a mi játéktípusunknak, másrészt kipróbálhatjuk a kutyüket, köztük például a zipline-t (csúszókötél) és a grappling hookot (csáklya), ami pedig idegen a civilbe öltözött zsaruktól.

ÚJRA A SZÍNHELYEN?

Sarkalatos pont az újrajátszhatóság: igazából nem tudom azt mondani, hogy feltétlenül érdemes újrajátszani, hacsak a történet nem tetszett meg valakinek annyira. Minden epizódban megadott számú bizonyíték található, amiket a skennerrel viszonylag könnyű felkutatni, de lehet, hogy az akció hevében otthagynak egyet-kettőt, valamint minden küldetésben vannak körözött személyek, akiket nem mindegy, hogy élve kapunk el, vagy holtan. Végigjátszás után megnyílik az ultra nehéz Hardline mód, úgyhogy aki kihívásra vágyik, azzal végül is próbálkozhat, de a fentiek közül minden teljesíthető, megtalálható első nekifutásra is. Érdemes egyébként szétnézni a pályákon, amennyire csak lehet; a mocsaras pálya egyik szigetén olyan meglepetés vár titeket, amire aligha számítottatok.

CSAK HANG LEGYEN, ÉS FÉNY

Tartalmát tekintve tehát semmi baj nincs az egyjátékos móddal, ki merem jelenteni, hogy ha összeeresztenénk a BF3 és a BF4 kampányával, abszolút ez győzne; nem kiugróan jó, de a közepesnél vagy semlegesnél sokkal jobb. A technológiát tekintve viszont már más a helyzet, és nem a tökéletesen észrevehetetlen felbontásbeli különbségről van szó (PS4-en 900p, Xbox One-on 720p, de ez az élményt egyáltalán nem befolyásolja), hanem egyéb apróságokról. Érdekes, hogy amíg mi irányítunk, stabilan megvan a 60 fps, de amint akár csak egy rövidke scriptelt jelenet jön, a másodpercenkénti képváltási sebesség azonnal 30 alá zuhan. Erre néha még rájön az ugulás és szaggatás (néhány tárgy remegve, szakadozva mozog), aminél sokkal jobbat várnánk egy Battlefield játék esetében, és eddig mindig jobbat is kaptunk. Ugyancsak vicces, hogy minden második letartóztatáskor belelógott a delikvens valamely testrésze a textúra egy elemébe, vagy ő maga lebegett a levegőben, de olyan is előfordult, hogy a fakerítés „vágta félbe”, és míg ő azt hitte, elbújt, én simán szét tudtam löni a térdét.

Azt viszont nem lehet elvitatni, hogy a fények és a hangok terén a Visceral páratlan munkát végzett. Az aszfalton elterülő tócsában megcsillanó éjjeli holdfény, a beszűrődő napsugarak lenyűgözőek, és hiába tűnik úgy, hogy a generációk közti ugrás nem volt olyan nagy, ilyen apróságokon azért meglát-

szik a különbség. Ami a hangokat illeti, a fegyverhangok természetesen a szokásos minőségben kerültek be, az utolsó csőrömpölésig, a léptek zajáig minden-minden autentikus; csak a járművek hangjával nem voltam kibékülve. Ha a Hardline többjátékos módok nélkül, nem Battlefield: Hardline-ként, hanem mondjuk csak simán Hardline-ként jött volna, talán több figyelmet, még érdekesebb sztorit, kevesebb hibát, hosszabb játékidőt kapott volna (7-8 óra nem rossz, de lehetne több). Így viszont érezhető, hogy ez csak kiegészítője a Battlefieldek esetében fontosabb multiplayer módoknak. A játék egyjátékos módjának újrjátszhatósága tehát erősen vitatható, viszont az ember nem is azért vesz Battlefieldet, mert egyedül akar vele játszani. A kampány egynek jó, belemegítésnek, ráhangolódásnak, meg azért, hogy az új kutyúkkal ismerkedjünk egy kicsit, de minden Battlefield erőssége a többjátékos mód, és szerencsére a Hardline is lehetőséget ad arra, hogy változatos módokon eresszünk bele néhány tárat felebarátainkba.

EZ AZ UTCA TÖRVÉNYE

Nyilvánvaló, hogy a katonák nem úgy háborúznak egymással, mint a zsaruk és a bűnözők. Utóbbit nem is hívnam háborúnak, inkább „összecsapásnak”, aminek mi is bármikor szemtanúi lehetnénk a hétköznapiakban (egy bankrablás, egy kisebb faluban lezajló tűzharc nem idegen a valóságtól). A hangulatot még inkább oldják az állandó beszélgetések, főleg a bűnözők részéről, akik teljesen lazán kezelik az egész helyzetet, mintha nem épp a hazájukat testükkel védelmező családapákat mérszárólnának le. Egyébként erről jut eszembe: miért nincsenek női karakterek egyik oldalon sem, ha a kampányban ott volt Khai, a magabiztos nyomozónő?

Egy kicsit a lazaságot erősítik az új kutyú is, különösképp a csáklya és a csúszókötél. Előbbit a legtöbb épület oldalára felölehetjük, hogy így olyan helyeket érzünk el, amelyeket más-hogy nem tudnánk, vagy csak szimplán gyorsabb így megközelíteni; a kötélen épp ennek ellenkezőjére alkalmas, azaz háztetőkről, dombokról tudunk lecsúszni vele alacsonyabb területekre. Ennek elsősorban a Bank Job pályán vesszük hasznát; a csáklyával könnyen feljuthatunk a bank tetejére, a csúszókötéllel pedig a parkolóház-ból tudunk pillanatok alatt ugyanoda ájtutni. A legjobb, hogy ha kilőttünk egy kötelet, azt bárki használhatja, így míg mi például ezt a két kutyúval visszuk magunkkal, a többiek hozhatnak mást. Szintén újdonság a sokkoló, ami hatékony, de lassú újratöltése és kis hatótávolsága miatt nem vált-

PRIUSZ

A Hardline kampányának szereplői ismerősek lehetnek: népszerű sorozatszínészekről van szó, akiknek a játékok világa sem idegen. Ha nem tudjátok, hof láttátok már őket, ime, itt egy kis segítség:



Nicholas Gonzalez (Nick Mendoza)

Gonzalez 1998 óta színészkedik, első komolyabb, állandó szerepét a Latin pofonok című sorozatban kapta. Játszott még a Narancsvidékben, a Melrose Place-ben, a Sleepy Hollowban, egy-egy epizód erejéig a Grace Klinikában, a True Bloodban, a CSI: Miami-ban, a Két pasi meg egy kicsiben, és feltűnt a Modern családban is. Neki ez az első videojátékos szerepe, de valószínűleg nem az utolsó.



Benito Martinez (Julian Dawes)

Ő már otthonosabban mozog a játékok világában: a Black Ops II Manuel Noriegáját és az Army of Two: The Devil's Cartel Bautistáját is neki köszönhetjük, továbbá a Metal Gear Rising: Revengeance-ben és a Vanquishben is szinkronizált. A Kemény motorosok sorozatban Luis, a Kártyavárban Hector, az Odaátban Edgar szerepét töltötte be.



Kelly Hu (Khai Minh Dao)

Kiseb televíziós epizódszerepei után a Nash Bridgesben, a Sunset Beachben, a Harc törvényében és a Vámpirnaplóban játszott huzamosabb ideig, de kalandozott a rajzfilmsorozatok, filmek és a videojátékok területén is. Láthatuk a Skorpiókirályban, az X-Men 2-ben, hallhattuk hangját a Pókember legújabb kalandjaiban, és az összesen 12 játékból, amiben alakított, talán a Sleeping Dogs Jane Tengje, a Batman: Arkham Origins Lady Shivája és a Red Alert 3 Suki Toyamája maradt meg leginkább.



Adam J. Harrington (Tyson Latchford)

Szintén nem ma kezdte a szakmát, lassan húsz éve aktív. Ő is sorozatokban kezdte, a Whistlerben, a Maffiadoktorban és a The Secret Circle-ben játszott a legtovább, de négy epizód erejéig a Dexterben is feltűnt. Egyszer szerepelt eddig

videojátékban, ő volt Roy Earle detektív az L.A. Noire-ban.



Travis Willingham (Carl Stoddard)

Travis Willingham kivételesen tényleg elsősorban szinkronszínész, élőszereplős sorozatban alig-alig láthatuk (ő alakította a Szókés egyik részében az „1-es katonát”, biztos mindnyájan emlékeztek). Ugyanakkor önéletrajzában közel 90 játékot találhatunk, a Saints Row: Gat out of Hellben ő volt a Sátán, a Lego Batman 3-ban Superman, a Far Cry 4-ben Paul „De Pleur” Harmon, az Aliens: Colonial Marinesban O’Neil, a Street Fighter sorozatban pedig Guile.



Eugene Byrd (Marcus „Boomer” Boone)

A Dr. Csont-rajongók egyből felkapják a fejüket: Dr. Clark Edison szerepében hét éven át figyelhattuk őt. Külön vicces, hogy a Robot Chickenben ő volt a Foo Fighters énekes, Dave Grohl hangja – nehéz lett volna Grohltól

ennyire különböző embert találni. A nyolc mérföld című filmben is játszott, videojátékok közül pedig a Driver: Parallel Linesban, a Scarface-ben és a Kinect Sports: Season Two-ban szinkronizált.

Egy szál pisztollyal bevenni egy drogtanyát... csak a Battlefieldben



Gaben másvéleménye a multiplayererről

Az eddigi BF-hagyománytól eltérően a Visceral merészen a rendőr kontra bűnöző vonalon próbálja felfrissíteni a sorozatot. Sok hardcore fannak (köztük nekem is) ez egy kicsit idegen annyi katonáskodás után. A biztos alapokon nyugvó játékményt olyan módokkal bővítették, mint például a Hotwire, amit inkább egy új generációs GTA-s autósüldözéseken nevelkedett tud igazán értékelni. A kiemelendő Blood Money mód élvezetes percei után viszont a Conquest már-már unalmasnak hat.

A Hardline-ban nagyobb hangsúlyt fektettek a gyalogos harcokra, mint a járművesekre. A járművek sebezhetőbbek, mint eddig bármikor, már kézfegyverekkel is kárt tudunk okozni bennük. Kevesebb fegyver közül választhatunk, de ezt a beígért DLC-k bizonyára orvosolni fogják. A játékméchanika nem változott, viszont a kisebb pályák eredményeként a nagyobb mézárások frusztrálóan hathatnak 64 játékos esetén. A pörgősebb, több vertikálitást hozó pályák nagyobb figyelmet igényelnek. A többnyire stabil netkódtnak köszönhetően kevesebb a lag. Sajnálatos, hogy a Hacker mód kevésbé tesz hozzá a játékhoz, mint anno a Commander mód tett. Sok panasz éri a spawnpontok helyzetét főleg TDM módban. Bugok terén a végső játék sokat köszönhet a játékosok visszajelzéseinek, de a Visceralnak sok javítani valója lesz még. Végeredményben a BFH kétségkívül szórakoztató és lendületes lett, hibáival együtt.



ja ki a pisztolyt, még akkor sem, ha egy lövés elég vele.

SZÁGULDUNK...

A *Hardline* legtöbbet mutogatott és véleményem szerint legizgalmasabb, legkülönlegesebb, legérdekesebb módja a Hotwire; tulajdonképpen a klasszikus Conquesthez hasonlóan működik (ami egyébként szintén visszatért, a Conquest Smallban 32+2, a Conquest Large-ban 64+2 játékos vehet részt, a plusz 2 a két hacker, akik a BF4-es

Commanderekhez hasonlóan a pályák manipulálásával segíthetik társaikat), csak nem zónákat kell birtokolni, hanem járműveket. Adott öt, egymástól különböző jármű (egy kisteherautó, két- és négy személyes autók, plusz egy tanker), ezeket kell körbe-körbe vezetni a pályán. Az ellenfél pont-

jai csak akkor csökkennek, ha a mi csapatunk járműve mozgásban van, ezért fontos, hogy ismerjünk minden utat, mikor sofőrként játszunk, és lehetőleg ne ütközzünk semmivel, illetve ne hajtsunk ki a pálya határain kívülre. Ez egyébként nagyon idegesítő; ha nem figyeljük a minimapet, és véletlenül túlcúsunk, tíz másodpercet kapunk a visszatérésre, ami gyakran nem elég.

A sofőr mellett még két szerepet lehet betölteni: az utasok az ablakon kihajolva vagy a raktérben ülve lövöldöznek az üldözőkre; a többiek gyalogosan közlekedve próbálnak csapdákat állítani. Attól eltekintve, hogy a járművek mindegyike még padlógázzal is csak közel olyan gyors, mintha tolnák, valamint hogy nem lehet kilőni a kerekeket vagy hasonló, hagyományos manővereket végrehajtani, mindenki megtalálhatja az ő játéktípusának megfelelő posztot. Kis és nagyobb (csak a Dust Bowlra és jóindulattal az Evergladesre lehet azt mon-

dani, hogy „nagy”) pályákon is működik; nekem meglepő módon épp a kisebbekben tetszett jobban, mert azokon nem fordulhat elő, hogy míg a pálya szélén futó utakon megy az üldözés, a többiek közepén rohagálva próbálnak olyan járművet találni, amivel beszállhatnak. A Heist mód – amit szintén láthattunk a második bétában – már kevésbé érdekes. Ebben a rendőrök feladata védelmezni a széfeket, a bűnözők pedig, hogy megszerezve a zsákmányt eljussanak a jelölt zónákba. Nem is maga az ötlet problémás, hanem inkább az, hogy míg két-három ember valóban a feladatra koncentrálnak, a többiek úgy ölik egymást, mintha Team Deathmatch-t játszanának, és így a hagyományos bankrablás, feszült hangulat veszik ki az élményből. A Blood Money ehhez nagyon hasonló, de lényegesen jobb: mindkét fél azt a feladatot kapja, hogy egy széfből minél több pénzt lopjon el (a bűnözők maguknak akarják, a rend-



A ház öt perccel ezelőtt még nem volt ilyen lyukas

örök meg lefogalni – csak hogy tiszta legyen) és vigyen a saját pontjára, de a mások által begyűjtött pénzt visza is lehet lopni. Ide már nem kell a feszültség, épp elég az, hogy mindenki foggal-körömmel küzd a zsákmányért. Egy jó csapattal messze ez a legélvezetesebb, Hotwire ide vagy oda.

... ÉS VÉDÜNK

Az új módok között van még két, a szériától teljesen idegen, de a témához kiválóan illő: a Rescue és a Crosshair. Ezeket egyszerre legfeljebb tízen játszhatják, és ha bárki meghal egy körben, nem éled újra azonnal. A Rescue lényege, hogy a rosszak elfogtak két túszt, a zsaruknak pedig ki kell szabadítaniuk legalább az egyiküket – vagy az is megfelel, ha kinyírnak minden bűnözőt. Egy meccs legfeljebb kilenc körből áll, az nyer, akinek a végén több győzelme van. Abszolút pörgős, egyáltalán nem könnyű mód, olyan csapat kell hozzá, melynek tagjai képesek és hajlandók egymással kommunikálni, viszont egy kicsit hangulatromboló, hogy a túszt cipelő zsarut semmilyen hátrány nem éri, ugyanúgy ugrálhat, szaladgálhat, mint előtte, így arra, hogy a csapat őt védelmezze, a kellenél talán kevésbé van szükség.

A Crosshair annyiban más, hogy a rendőrök csapatának egyik tagja a VIP, aki csak egy arany színű desert eagle-t kap, és a többieknek őt kell segíteni abban, hogy eljusson a menekülési pontok valamelyikéig. A bűnözők feladata értelemszerűen a VIP likvidálása, és függetlenül attól, hogy hány másik rendőr esett el, ha a VIP-nek annyi, a kör véget ér. Mindkét mód szűk pályákon játszható,

|| A HANGULATOT OLDJÁK AZ ÁLLANDÓ BÉSZÖLÖGATÁSOK, FŐLEG A BŰNÖZŐK RÉSZÉRŐL, AKIK TELJESEN LAZÁN KEZELIK AZ EGÉSZ HELYZETET

ráadásul időkorlátos is, úgyhogy tényleg nincs értelme arra várni, hogy a másik csapat lépjen először.

Ezek a módok elég változatosak ahhoz, hogy mindenki megtalálja közöttük a neki valót; viszont sok a bug, a tereptárgyakba akadó járművek problémája az egyik legsűrűsebb, de például a szemem láttára repült a semmibe egy kisteherautó minden előzetes jel nélkül. Szerencsére legalább a szerverek zavartalanul működnek, az első naptól eltekintve minden más alkalommal sikerült elsőre csatlakozni.

A *Battlefield Hardline* többjátékos módjai – ha eltekintünk néhány hiányosságtól, és bízunk abban, hogy a Visceral hallgat a visszajelzésekre – elég jók ahhoz, hogy több száz órára bevonzzanak minket, de azért érezni, hogy lehetnének jobbak. A Conquesthez több nagyobb, átlátható pályára van szükség, mert egyelőre csak a Dust Bowl ilyen. Gyorsabb járművek kellene, még ha ez azzal is jár, hogy a kisebb pályákon nem lesz játszható a Hotwire. Feszültebbé kell tenni a Heistot, például a maximális létszám csökkentésével, hogy ne csak a mérsárlásról szóljon az egész, hanem tényleg mindenki azért törje magát, hogy a feladatát teljesítse. 32 emberrel, főleg egy olyan, viszonylag kis pályán, mint a Bank Job, ez lehetetlen.

Paca

HARDVER

Windows Vista SP2 64 bit; Athlon II/Phenom II 2.8 GHz/Intel Core i3/i5 2.4 GHz; 4 GB RAM; ATI Radeon HD 5570 (1 GB)/Nvidia GeForce GTX 260 (896 MB); 60 GB szabad hely; DirectX 11

- ◆ élvezetes a kampány
- ◆ jó a legtöbb új játékmód
- ◆ fények és hangok
- nem elég nagy multis pályák
- rengeteg bug, csúnya textúrák
- a járművek viselkedése

PACA

Akár a pörgős akciót szereted, akár a taktikázást, itt megtalálhatod.

78

Mesék életről, halálról,
halálról, halálról

BLOODBORNE

„A BLOODBORNE A PLAYSTATION 4
EDDIGI LEGJOBB EXKLUZÍVJA



INFO

Kiadó Sony Computer Entertainment Japan

Fejlesztő From Software

Platform

PlayStation 4,

Röviden A Souls

sorozat alkotóinak legújabb játékából a PlayStation 4 eddigi legkülönlegesebb exkluzívja lett.

PEGI 18+

VALAMIT SZERETNÉK MÁR AZ ELEJÉN LE- SZÓGEZNI, CSAK HOGY EBBŐL NE LE- GYEN KÉSŐBB FÉLREÉRTÉS. MIJAZAKI HIDETAKA TELJES SZÍVÉBŐL GYŰLÖL TÉGED. IGEN, TÉGED. ÉS PERSZE ENGEM IS.

Nekem a From Software portfóliója úgy, ahogy van, kimaradt. Valamiért mindig azt éreztem, hogy ver engem az élet eléggé; minek menjek házhoz a pofonért? Ráadásul még fizessek is azért, hogy holmi japánok fajtalankodjanak a lelkeimmel? No, azt már nem. Mazur ennek ellenére folyamatosan kedvesen gyözködött, hogy a „Souls-sorozat nélkül nincs élet”, meg egyébként is, „micsoda egy atka vagyok”, és „inkább menjek vissza destinyzni, az való nekem”. Megfogadtam, hogy a From legújabb játékát legalább kipróbálom, hogy bebizonyítsam, mennyire nem nekem való ez, és egy nap lenyúltam Endrétől HP-játékát kezembe is került valahonnan egy *Bloodborne*. Másfél óra játék – és ugyanennyi liter véres veríték – kellett hozzá, hogy ráébredjek, mekkorát is tévedtem valójában.

A *Bloodborne* a PlayStation 4 eddigi legjobb exkluzívja. A From Software nemcsak az akció-szerepjátékok műfaján tudott újítani, de olyan játékelményt rakott le elélem, amilyenhez fogható hosszú évek óta nem láttam, és amiről egészen eddig nem is tudtam, hogy mennyire hi-

ányzott. Ötven csodálatosan idegesítő, felkavaróan kielégítő és szokatlannul küzdelmes óra van mögöttem – és legalább ugyanennyi még előttem –, ami amellelt, hogy alázatra nevelt, újra megtanította nekem, hogy milyen érzes egy videojátékban a sikerélmény.

HA A HALÁL MEZSGYÉJÉN JÁROK IS, NEM TÖRÖM ÖSSZE A KONROLLERT

Igen, a *Bloodborne* nem egy egyszerű játék. Legalábbis nehezebb, mint bármi, amivel mostanában találkozhattunk. Az avatlatlan szemnek – tehát az enyémmek – első körben egy átláthatatlan károsnak tűnik az egész, de pár óra játék után egy tökéletesen koreografált rémálommá áll össze, ami úgy szippant magába, hogy észre sem veszed. Az első lépések is csak azért döcögősebbek egy kicsit, mert ha Mijazaki egyik korábbi alkotásától sem kaptál még egy atyai tockost, akkor lényegében újra kell tanulnod játszani, és gyorsan hozzászokni azokhoz a szokatlan megoldásokhoz, amelyek egyébként igazán különlegessé teszik az élményt. A játék kis egy soros tutorialokban ugyan elmagyarázza az alapokat, de aztán azonnal elengedi a kezdet, és rákényszerít, hogy magadtól jöjj rá a többire. A *Bloodborne* viszont kicsit olyan, mint az Acéllövédék kiképzőtisztje: három centiről üvölt az arcodba, ha valamit rosszul csinálsz, és kegyetlenül megbüntet, emiatt pedig nyilván gyűlölni fogod, de az biztos, hogy mindig ragyogni fog a csizmád. Nincs szó igazságtalan nehézségről sem, a *Bloodborne* hagyja, sőt, bátorít rá, hogy kijátszd a rendszereit. Csak ehhez előbb meg kell értened őket. Ahhoz pedig kitartás kell. Sok. Viszont azt megígérem, hogy ha sikerül elkapnod a fonalat, ráérezni a *Bloodborne* különleges ütemére, akkor a játék busásan megjutalmaz az igyekezetedért. Nem tudom, mikor éreztem utoljára őszinte örömet és valódi sikerélményt egy főellenség megölése után, de az biztos, hogy nem mostanában. Amikor a *Bloodborne*-ban öt óra szenvedés után sikerült leölnöm az első bosszt, a Cleric Beastet, diadalittas üvöltéssel emeltem magasba a kontrollert. Azt éreztem, hogy minden összecsomózott idegszál megérte. A barátnőm hajnali kettőkor ezt máshogy gondolta.

VÉGIGYHARNAM MÉG EGYSZER

Pedig amikor az első lepkefing ellenség harmadszorral alázott meg a haverjai előtt, megfordult a fejemben, hogy feladom. Azért érkeztem Yharnamba, és csatlakoztam be a vadászatba, hogy egy pusztító kórra ellenszert találjak, de vannak olyan pillanatok, amikor inkább hagynám a „blood healinget” a fenébe, bevernék egy aszpirint, és re-

ménykednék a legjobban. A betegség a gótikus város lakosainak nagy részét megőrijtette, de természetesen előkúsztak a sötétségből a stúdió játékaikra jellemző brutális méretű szörnyek is. Ahogy igazából semmit, úgy a történetet sem igyekeznek a szádba rágni a *Bloodborne* – ha az ember elmélázik az egyik fontosabb átvezető alatt, vagy továbbugrasztja az egyik kiemelt dialógot, akkor könnyű elmenni mellette. Pedig a fő történeti szál és a mellékágak is összetettek és izgalmasak. A melléküldetéseket legtöbbször a vadászat idejére bezárkózó yharnamiaktól kapjuk, és érdemes is foglalkozni velük, mert a rajtuk keresztül szerzett tárgyak segítséget nyújthatnak egy-egy harc során, illetve akad köztük pár szívbemarkolóan beteg történet is.

Yharnamban a túlélés kulcsa a tökéletes pályaismeret. A From Software egy végtelenül összetett, többszintes várost alkotott, tele titkos átjárókkal, elrejtett kincsekkel és olyan rövidítésekkel, amelyek nagyban megkönnyítik a városnézést. Ezeket érdemes azonnal megke- resni és megnyitni, hiszen a *Bloodborne* nem tradicionális – vagy éppen jó fej – checkpointrendszerrel használ, úgyhogy minden egyes halálnál visszakerülünk az egyik feloldott lámpához, és persze visszatér az összes addig megölt ellenség is. Ez utóbbi nem feltétlenül baj, hiszen a szörnyek után kapjuk a Blood Echót, a *Bloodborne* elsődleges fizetőeszközét, amit az új felszerelésen és a fegyvereken kívül a fejlődéshez is használnunk kell.

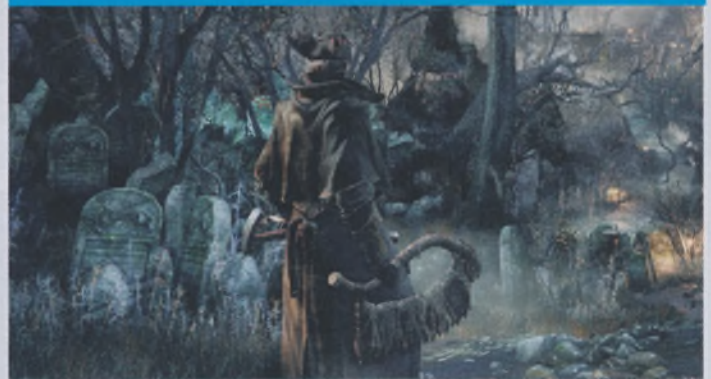
ÁLMODTAM EGY TEMETŐT MAGAMNAK

Az első főellenség legyőzése után visszatérhetünk a Hunter's Dreambe, ami a játék egyetlen kvázi biztonságos te-

Tippek kezdő hullajelölteknek

Ha kimaradt a többi Souls-játék, akkor bizony érhetnek kellemetlen meglepetések. Pár hasznos tippel segítünk a Souls-szűzeknek.

1. Ne vásárolj esztelenül, inkább farmolj. Molotov-koktél viszont mindig legyen nálad.
2. Ne harcolj egyszerre sok ellenséggel. Inkább csald el őket egyesével.
3. Ne felejtse el megjavítani a fegyvereidet.
4. Ne félj segítséget kérni – legyen az egy másik játékos vagy épp az internet.
5. Mindig visszatámadással töltsd vissza az életed, a potj jól jön később.
6. Ne spórolj a fegyverfejlesztéshez szükséges alapanyagokkal; lesz belőlük bőven.
7. Az első harminc szinten az életed, az erőnléted és az erősséged legyen a legfontosabb.
8. Nézd meg a hátrahagyott üzenetek értékeléseit, hátha át akarnak verni.
9. Hagyj te is üzeneteket a többi játékosnak.
10. Ő, és a legfontosabb: NE ADD FEL! Hidd el, megéri a fájdalom.



Van, ahol az első boss könnyű. De az nem a *Bloodborne*

rülete, hogy a Yharnam utcáin pápírvékony ingyenfragként rohagáló karakterünket egy kicsit felturbózzuk. A Blood Echó – amit mindenki konzekvensen soulnek nevez – az akkor már felébredt babánál szintlépésre költhetjük, de érdemes a sokat használt fogyóeszközökből is rendszeresen betárazni, illetve ké-

sőbb a fegyvereink fejlesztése is itt zajlik. A karakterfejlődést leegyszerűsítette a From, nincsen túl sok variációs lehetőség, ráadásul a statisztikáinkat kicsit megdobó ruhákból sincs nagy választék. Ez nyilván lényegesen egyértelműbbé teszi a fejlődési rendszert, ugyanakkor nem hagy elég teret karakterünk testreszabásának.

A Hunter's Dream lényegében egy hub, ahonnan a játék világában feloldott lám-

pásokhoz utazhatunk, illetve innen érhetjük el a Chalice Dungeonöket is (lásd a dobozban). Érdemes gyakran visszatérni és elkölteni az echókat, mert sok más játékkal ellentétben a *Bloodborne*-ban még a nehezen összekapart XP-t is elveszthetjük, mikor egy pillanatig nem figyelünk oda. Ha meghalunk, akkor a játék elveszi az összes addig gyűjtött echót, amit csak úgy szerezhetünk vissza, ha újra végigszenvedjük magunkat ugyanazon az úton, és megöljük azt, aki felelős a halálunkért.

GURUL, ÜT, GURUL, GURUL, ÜT, JAJ

Márpedig Yharnamban nincs sok barát. A város legtöbb lakosáról leír, hogy nem pacsizni akar, de még azok is csak ritkán jó szándékúak, akik nem rontanak ránk azonnal egy túlméretezett pallossal. Később jó eséllyel azért megteszik.

A *Bloodborne* világa tele van végtelenül agresszív, hatalmas fenevadakkal, puskás, kardos és bal-tás bolondokkal, farkasemberekkel és körülríhatatlan szörnyekkel, akik méretüktől függetlenül három másodperc alatt képesek kivéreztetni, ha elnézünk egy mozdulatot, vagy rosszul mérünk fel egy suhintást. A harcrendszer még azok számára is szokatlan lesz, akik *Rock Band* dobbal vitték végig a teljes *Souls*-sorozatot, mert a kardos-pajzsos passzívabb játékmódot helyett a *Bloodborne* az offenzív játékmódot jutalmazza. Egy fapajzsot ugyan kapunk valamikor a játék elején, de azt inkább csak amolyan eltéveszthetetlen gúnyjal tolják az orunk alá. A játék elején három különböző fegyverből válogathatunk, amik közül kiválaszthatjuk a játékmóduknak legmegfelelőbbet, attól függően, hogy a gyorsaságot szeretnénk feláldozni a sebzés oltá-

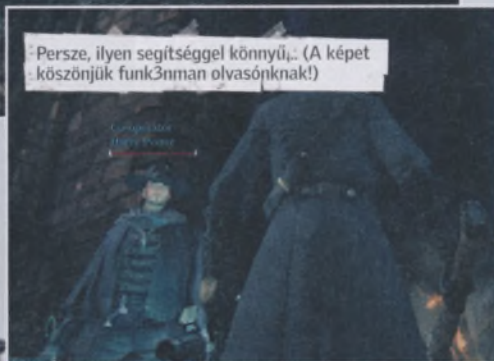
Mazur más véleménye

Egy tanárom már az egyetemen megmondta, hogy azért nem leszek soha jó kritikus, mert túlságosan empatikus vagyok. Nem vitatom, tényleg így van, máig nagyon nehezen tartom az objektív értékeléshez szükséges távolságot, és túl könnyen lelkesedem – Mocsy és Chava általában zen nyugalommal, talán már oda sem nézve nyisszant le néhány százalékot két marokkal szórt pontszámaimból. Most azonban nem akartam kockáztatni. A *Bloodborne* ugyanis, éppúgy, mint a *Souls*-trilógia, szívügyem. Esélyem sincs elfogulatlanul beszélni róla, mert izzig-vérig rajongó vagyok. Megértem, ha valakinek már a könyökén jön ki a játék, mert egyrészt a Sony nagyon intenzíven verte az utóbbi időben a tamtamot körülötte (nyilván, hiszen egy ilyen exkluzívra már lehet büszkének lenni), másrészt, mert a sorozat kitermelt egy titkos szektaként összehunyorító, cseppet talán idegesítő rajongótábor. Tagjai a legkisebb provokációra is képesek lelőhetetlen dicshimnusz zengeni Mijazakiról, a sorozatról, kedvenc bossharcukról, illetve hogy „ah, XY egyáltalán nem is olyan nehéz, de bezzeg YX!” – tudom, mert én is közéjük tartozom.

Megértem azt, aki nem akarja rászánni magát a várható frusztrációkra, netán belekezd, de idő előtt feladja. Annak idején is bevágtam a sarokba a *Demon's Soul*-st, és hónapok teltek el, mire elhatároztam, hogy azért se hagyom ennyiben. Nem bántam meg, mert ez lett életem egyik legfontosabb játékméme. Most tehát arra próbálok sarkalni mindenkit, hogy ha dühítő is, ugorjon neki a *Bloodborne*-nak, újra és újra, ismerje ki a titkait, tanuljon meg a szabályai szerint játszani, és így meneteljen előre, lépésről lépésre. A végső győzelem után érzett átütő öröm és büszkeség ismerős lesz régről, és nagyon, nagyon jól fog esni.



Persze, ilyen segítséggel könnyű... (A képet köszönjük funk3nman olvasóknak!)



A bot, amiből egy gombnyomással szöges ostor lesz. Szeressük

rán, vagy fordítva. A másik kezünkben eleinte egy pisztoly van, amit elsődlegesen nem sebzésre érdemes használni, hanem az ellenfelek stunnolására, amivel megágyazunk egy brutális támadásnak, az úgynevezett Visceral Attacknek. Ezt a rendszert ajánlatos már az elején kiismerni, mert csak úgy kényszeríthetjük térdre az adott ellenséget, ha támadási animációját jókor megszakítva az arcába lövünk. Minden fegyvernek két állása van, másodlagos formájában általában kétkezessé változik, és a hatótávolsága vagy sebzése nő; az én fejszemet például meg lehet hosszabbítani, ami tökéletes volt, ha nem akartam közelebb menni valakihez. Márpedig azt ritkán akartam. A *Bloodborne*-t szeretném, ha agresszív lennék. Sőt, rákényszerít. Amikor megsérülünk, egy rövid ideig van esélyünk visszaszerezni az elvesztett élet egy részét, de csak ha azonnal válszólunk, és viszonzuk a sebést. Ezzel a módszerrel rengeteg potit spórolhatunk, ez később megmentheti az életünket. Minden ellenségtípusnak megvan a gyenge pontjai, amiket kihasználhatunk, de alapvetően a folyamatos mozgás, a tökéletesen időzített parryk és az ügyes staminamenedzsment jelentik a megváltást.

EGY VADÁSZ SOSINCS EGYEDÜL

Vannak viszont olyan pillanatok, amikor az ember már fejben fogalmazgatja a hirdetést, hogy „tévébe ágyazott, alig használt controller és *Bloodborne* ingyen elvihető”, mert negyedszerre sem sikerült megölni az egyik pálya főellenségét. Ilyenkor vagy szembejön egy pont jó helyen felejtett „Don't Give Up” üzenet, vagy az érdemtelennél elszenvetett sérelmekről megtört szívű játékos feláldoz egy Insightot, megkongatja a harangot, és behívja „I Love Big Boobs 1997”-et, aki segít neki. A *Bloodborne* többjátékos módja nem egy sokat reklámozott, de annál fontosabb és szórakoztatóbb része az élménynek, és nem csak azért, mert egy-egy főellenség hatványozottan könnyebben legyűrhető, ha többen vagyunk. A többi Yhamamban szaladgáló játékos tudtán kívül is rengeteget tesz hozzá a játékunkhoz. A városban hátrahagyott, előre megírt szövegekből néha zseniális kreativitással összeálló üzenetek gyakran utat mutatnak, figyelmeztetnek a veszélyre, vagy egész egyszerűen átvernek a palánkon, és megpróbálnak megöletni. Néha reményt ad egy másik játékos szellemképe, ahogy ugyanazon a területen sikert arat, máskor pedig egy demotiváló haláltusát izgulhatsz végig. Akarva-akaratlanul a többi játékos is szerves részét képezi az élménynek, és nem érdemes kimaradni belőle, még ha



ezzel meg is nyitjuk az utat azok előtt az emberek előtt, akik betörnek a játékodba, és ledarálnak.

MINDENKI KIHÍVÁSA

A *Bloodborne*-ban mindenért meg kell szenvedni, de mindenért érdemes. Ennyi órányi játék után csak két dologban vagyok teljesen biztos: először is, hogy a fantasztikus hangulat, a rengeteg titok és a kihívás miatt indokolatlanul széles mosollyal kezdek bele a *New Games Plus*-ba, másodszer pedig, hogy Mijazaki Hidetaka agyában magzatpózbá kuporodva sírok, hogy engedjenek ki innen. Ez a japán úriember egy könyörtelen zseni, akinek most éppen nagyon utálok hálás lenni. Természetesen nem tökéletes a játék, vannak kisebb-nagyobb bugok és kihasználható glitchek, de ezek alig vonnak le valamit az élményből, ráadásul folyamatosan érkeznek a patchek is. A *Bloodborne*

Chalice Dungeon

A Hunter's Dreamben rengeteg sarkóvet találsz majd. A házzal szemben lévő az úgynevezett Chalice Dungeonok, amelyek lényegében véletlenszerűen generált kisebb útvesztők: kedvedre szaladgálhatsz bennük a barátokkal. Érdemes is ezt megtenni, mert az egyre nehezedő küldetésekben a játék legértékesebb lootja vár. A pályák minden végjátékoskor változnak, de egy gyorsan kiismerhető rendszer szerint rotálnak, ezért nem azt a színté végtelen újrajátszhatóságot adják, amit eredetileg reméltem. Ettől függetlenül nagyon jó móka.

” A HARCRENSZER MÉG AZOK SZÁMÁRA IS SZOKATLAN LESZ, AKIK ROCK BAND DOBBAL VITTEK VÉGIG A TELJES SOULS-SOROZATOT

a From Software korábbi címén edződött játékosoknak is tartogat izgalmas meglepetéseket, de a tudatosan leegyszerűsített játékmecanizmusok miatt egyfajta casual *Dark Souls*-ként minden olyan PlayStation 4-tulajdonosnak kötelező darab, aki nem riad vissza a kihívásoktól.

daev

- ✦ hatalmas élmény és kihívás
- ✦ hibátlan pályadizájn
- ✦ remek hangulat
- ✦ bugok
- ✦ a fejlődési rendszer túlzott egyszerűsége
- ✦ testreszabhatóság hiánya

DAEV

Údító színfolt, ahol nagyon kevés fejlesztő mer csak új ötletekkel kísérletezni.

94

Régen minden jobb volt?

PILLARS OF ETERNITY

INFO

Kiadó **Paradox Interactive**
Fejlesztő **Obsidian Entertainment**
Platform **PC**

Röviden A Baldur's Gate széria örökébe lépő nagy szabású szerepjáték, amihez nem árt kivenni pár hét szabadságot. **PEGI 16+**

TÚLZÁS NÉLKÜL ÁLLÍTHATOM, HOGY A JÁTÉKKAL TÖLTÖTT ELSŐ DÉLUTÁNOMAT KARAKTEREM MEGALKOTÁSÁRA FORDÍTOTTAM.

Bevallalom esetleg valamelyik egzotikus fajt, vagy maradjak a tolkien fantasy képviselőinél? Indítsak paladint, ahogy mindig szoktam, vagy inkább nézem meg, mire képes az cypher elemágus? Honnan származzon, milyen családi háttérrel rendelkezzen, és végül, de nem utolsósorban mely attribútumokra áldozzak, és milyen skilleket tanítsak neki? Csak később jöttem rá, hogy túlaggódtam a dolgot, ugyanis a skilleket meglepően rugalmasan kezeli a rendszer, tehát mindenki megtanulhat mindent, így pedig gondoskodhatunk arról, hogy sose maradjon a partink zártörésre és csapdák hatástalanítására alkalmas kalandor nélkül.

Társaink kivétel nélkül színes egyéniségek, mindnek megvan a maga motivációja, és nem veszik rossz néven, ha segítünk nekik elérni céljaikat. Remekül el lehet velük társalogni az élet nagy kérdéseiről, de ha valakinek ez nem tetszik, felfogadhat helyükre az igényeinek tökéletesen megfelelő, személyiség nélküli zsoldosokat. Bár meggyőződésem, hogy nélkülük sokkal unalmasabb lett volna az a közel száz óra, amit hősöm

véletlenszerűen szerzett csodás képességeitkainak kutatásával töltöttem.

Az in medias res jellegű kezdést követő első néhány órában történik néhány érdekesség a telepések munkával teli, ám békés és nyugodt életére vágyó főszereplővel. Példának okáért bárki lelkét kifürkészheti, megismerve így szándékait vagy korábbi életét. Nagyon komoly potenciál rejlik ebben, amit sajnos csak részben aknáztott ki az Obsidian. Nem sikerült rájönnöm az okára, de míg egyes NPC-k korábbi életébe gond nélkül belepillanthatunk, cserébe nem állhatunk szóba velük, beszédesebb kollégáikon pedig csupán olyan alkalmakkor használhatjuk a lélekfürkészést, amikor a cselekmény megkívánja.

Ugyanekkor kihagyott ziccernek tartom a nagy csinnadrattával beharangozott erődöt, aminek kevés gyakorlati hasznát (pihenéssel nyerhető bónuszok) láttam. Miközben rengeteg pénzt költöttem fejlesztésekre, azoknak csak töredéke csorgott vissza adó formájában. A támadások megvalósítása is hagy némi kívánnivalót maga után. A védművek ellenére ostrom nélkül bejut az ellenség, akiket vagy manuálisan csapunk le (feltéve, hogy legalább egy csapattársunk a várban állomásozik), vagy rábízuk az egészet a gépre. Utóbbit azonban nem javaslom, mert mindig anyagi kárral, valamelyik gazdasági épület lerombolásával járt, hiába tartottam zsoldban állandó

helyőrséget. Ellenben kellemes móka végigverekedni magunkat a vár alatt található labirintus egyre nehezedő szintjein.

EORA, TE CSODÁS

Már negyven órányi játékidőt számlált a Steam, mire ráészmeltem, hogy még egy tapodtat se haladtam előre a történetben. Azt hiszem, ez volt az a pont, amikor tényleg azt éreztem, hogy az Obsidian megcsinálta. Felépített egy olyan világot, amelyben szívesen elveszik az ember. Eora első látásra simán elmenne Középföldének vagy akár az Elfeledett Birodalmaknak is, ugyanakkor egyedi vonásokat is felfedezhetünk benne. Ilyen például a lélekvándorlás általánosan elfogadott tézise és az erre épülő tudományág, az animancia. Ez persze önmagában nem lenne különösebben érdekes, ha nem párosulna egy felettebb szomorú jelenséggel. Az utóbbi években látványosan megsaporodott a lélek nélküli világra jött gyermekek száma. Hogy ennek az átoknak (nevezük így) van-e bármi köze ahhoz, hogy korábban halandók meggyilkolták egy isten inkarnációját, sokáig nyitott kérdés maradt. Mindenesetre az animanták megpróbálták oly módon orvosolni a helyzetet, hogy állatok lelkeit költöztették a gyermekek testébe, de ez csak félmegoldásnak bizonyult, mivel azok egy idő után megvesztek, és szeretteikre támadtak. Mások pedig az istenfélő népek rettegését kihasznál-



Karaktereinknek (és a játék egészének) jobban áll a távolság, mint a közeli képek



A térkép egyik sarkából a másikba elbaktatni sokáig tarthat, de szerencsére felgyorsíthatjuk az idő folyását



Az inventoryba lépve rendezhetjük készleteinket, craftolhatunk fűzeteket és tekercseket, és ugyanítt áll rendelkezésünkre egy végtelen tárolókapacitású láda is



GULIUS MÁ S VÉLEMÉNYE

Többféle érzés kerített hatalmába, mikor bepötyögtem a Pillars of Eternity kódját a Steambe. Egyrészt ott volt a várakozás, hogy végre ismét egy Baldur's Gate-szerű RPG-t próbálhatok ki, ami vélhetőleg hónapokra leköt, másrészt tetten érhető volt némi félelem is, hogy vajh' az Obsidiannak sikerült-e egyszer végre igazán jófajta játékot összedobni, vagy megint valami felemás kátyúvár rám. A játékkal töltött mintegy húsz óra után kijelenthetem, hogy az bizony jó lett, szinte minden téren megüti a mércét, de sajnos a klasszikustól elmarad. Érdekes amúgy, hogy miért is nem kattantam rá annyira, mint ahogy vártam, mert elsőre úgy tűnt, minden rendben van. A hozzánk csapódó kalandozók például mind színes egyéniségek, és a mostani trenddel ellentétben – hál' isten – nem mindegyik meleg. A grafikára szavunk sem lehet, legalábbis nekem maximálisan tetszik. A párbeszédek is jók, és a szinkron sem gáz, bár tény, hogy hallottunk már jobbat is. Ami viszont sántít, az a sztori. Oké, hogy egy, amolyan spielbergesen hétköznapi muksót személyesítünk meg, de hogy húsz óra után még csak nem is kapiskálom, mit kever itt mindenki... mondjuk ennek oka az is lehet, hogy én már csak úgy szoktam, hogy nem nagyon tájékozodom, azaz nem nézek trailereket, nem olvasok háttérinfókat, mert majd én jól felfedezek mindent. Nos, vagy én vagyok türelmetlen, vagy az Obsidian csinált olyan lassú folyású játékot, amely még az én öreges tempómnak is lomha. Furcsa a harcrendszer is, legalábbis az én D&D-n nevelkedett rutinomnak, de nem állítanám, hogy rossz, csak szokni kell. A világ is messzemenően részletes, de mivel ismeretlen, a rengeteg infó szinte lehangol, ugyanakkor nem érzem a tetteim súlyát. Azért nem adom fel, és szent esküvel fogadom, hogy bejárok minden zeg-zugot, levágok minden gazfickót, megfejtök minden talányt, és nagyon remélem, hogy sikerül az Obsidiannak franchise-t faragnia a címből, mert megérdemlik.

KÍSÉRJÜK FIGYELEMMEL A HARCOT, FIGYELJÜNK A SZÖVEGES VISSZAJELZÉSEKRE, ÉS VÁLTOZTASSUNK A TÁKTIKÁNKON, HA SZÜKSÉGESNEK ÍTELJÜK

va pogromot szerveztek, templomokat gyújtottak fel, vagy épp lélektelen gyermekeket, bűnbaknak kikiáltott animantákat akasztottak a falu közepén magasodó fa ágaira, természetesen a nyakuknál fogva.

Unalmas, és nevetségesen naiv az a dualista világszemlélet, amelyikben csupán a két végpont számára maradt hely. Szerencsére a Pillars of Eternity nem ilyen, hamar megtapasztaljuk, hogy a szürkének jóval több árnyalata van, mint azt egy mostanában népszerű, félrefordításoktól hemzsező bestseller megpróbálja nekünk bemészélni. Örömmel látom, hogy egyre többen ismerik fel, nem a jó és a rossz örök harca az élvezetes fantasy alapfeltétele. Mégis milyen kihívás lenne abban, hogy kardot adnak a játékos kezébe, ki-nevezik nagy, világmegmentő hősnak, aztán nekizavarják egy sárkánynak, felszólítva őt arra, hogy végezzen a gonosszal? Gonosz, mert hatalmas, gonosz, mert tüzet okád, és gonosz, mert nem vegetáriánus? Hála a magasságosnak, az Obsidian írói egy pillanatra sem nézik hülyének azt a sok tízezer játékost, akik nélkül sosem valósulhatott volna meg ez a projekt. Ők valódi jelentőséggel bíró döntéshelyzeteket vártak, igazi szerepjátékot, függetlenül attól, hogy választásaik következménye megrengeti-e a világ fundamentumait, avagy sem.

UGYE SZERETSZ OLVASNI?

Már az is remek megoldás, hogy a sztenderd válaszokon túl opcionálisan további lehetőségek is megnyílnak előttünk, amennyiben fő karakterünk elég erős, tanult, szemfüles stb. Hasonlóképpen származása, társadalmi helyzete, faja és kasztja is szerephez juthat. Mindebben azonban az a zseniális, hogy kilátásba helyezhetünk testi fenyítést, még sincs garancia a kívánt eredményre. Mielőtt tehát ráböknél az első speciális válaszlehetőségre, olvasd. A klasszikus asztali szerepjátékok mintájára már-már túlzott alaposággal írják le egy-egy szituációt az NPC-k kinézetétől kezdve a viselkedésükön át a hanghordozásukig. Mivel csak a fontosabbak kaptak szinkront, és ők sem teljes mértékű, kénytelenek leszünk a képzeletörökre hagyatkozni. Akkor is, amikor a nagy költségvetésű játékokban épp egy látványos átvezető jönne, amit itt a lapozgató könyvekre emlékeztető módon oldottak meg. Csodaszép tusrajzok és irodalmi magasságokba emelkedő szöveg helyettesíti a videókat, ráadásul némi interaktivitást is csempésztek bele. Egy alkalommal a kardomat elhajítva mentettem meg új ismerősöm életét, máskor mászókötélen ereszkedtem le egy áldozati verembe, de kalapács és véső, valamint feszítővas segítségével kimozdítottam a helyéről egy szobrot.



Nyugalom, ez még nem a sárkány



Erődünk intőzője egy trónszékbe költöztetett lélek



SZEREPJÁTÁS MAGYARUL

Meggyőződésem, hogy sokan nem bántak volna egy opcionálisan bekapcsolható magyar feliratozást, mivel a Pillars of Eternity felhőtlen élvezetéhez elengedhetetlen az angol nyelv alapos ismerete. Ezt a hiányosságot szeretné orvosolni a hazai fordítóközösség a Magyarítások Portálon. Amennyiben kivennének részleteket a munkából, jelentkezés előtt tájékozódjatok a feltételekről a <http://magyaritasok.hu/hirek/4491/pillars-of-eternity> oldalon.

Több kötetre rúgó szövegen kell átrágnunk magunkat, ha érteni szeretnénk, mi zajlik körülöttünk. És akkor még nem említettem azt a mérhetetlen információhalmazt, amit a játékban fellelhető könyvek, naplók, levelek formájában juttatnak el hozzánk. Már az is órákba telik, hogy mindet végiglapozzuk. De azért mégiscsak jobb egy olyan világban kalandozni, amelynek ismerjük a földrajzát, történelmét és a különböző népek szokásait.

KARD ÁLTAL VÉSZ EL, KI TÉTLEN MARAD

Senki se vadhóhatja az Obsidiant azal, hogy nem figyelmeztette a játékosokat. Aki azt sem tudja, eszik-e vagy isszák az Infinity-motoros szerepjátékokat, az jobban teszi, ha nem merészkedik tovább a legalacsonyabb nehézségi szintnél, különben azon kapja magát, hogy kalandorait egy szempillantás alatt felkoncolja az első kőbor xauripcsapat. A modern játékokban megszokottól eltérő kihíváson túl a gyakori elhalálozás legfőbb oka az lehet, hogy kalandozó partink nem önjáró. Az MI szabadsága pusztán odáig terjed, hogy a lányok-fiúk visszaitnek,



Mindig sortűzzel kezdjük a csetepatét



Úton-útfélen megbízásokat adó NPC-kbe botlunk



ha bántják őket, de ezzel kifújt. Az összecsapások lebonyolítása tehát teljes egészében ránk hárul, ami nem feltétlenül baj, mint azt a *Pillars of Eternity* oly ékesen bizonyítja. Számos faktort figyelembe kell venni, amikor nekirentünk az ellenfélnek. Egyáltalán nem mindegy, milyen fegyvert adtunk embereink kezébe, mert ha a szemben álló fél épp az adott típus ellen rezisztens, akkor megette a fene az egészet. Esetleg elkezdhetjük felbuffolni a srácokat vagy mágiával puhítani az ellenfelet. Vívótörrel tehát ne nagyon essünk neki a lemezvértbe bújtatott csontvázaknak, e helyett kínáljuk meg néhány súlyos buzogánycsapással a reanimált kriptaszökevényeket. Kísérjük figyelemmel a harcot, figyeljünk a szöveges visszajelzésekre, és változtassunk a taktikánkon, ha szükségesnek ítéljük. Garanciát azonban még az sem jelent a győzelemre, ha megtaláltuk a dió feltöréséhez szükséges eszközt, legalább ekkora jelentőséggel bír kalandoraink pozicionálása. Igyekezzünk úgy elhelyezni őket, hogy az ellenség ne férhessen a sérülékeny varázstudókhoz. Nyílvszököttől és mágikus lövedékektől ugyan nem képesek megvédeni őket jobban páncélozott társaik, de már azzal hatalmas szolgálatot

tesznek, ha feltartják a rosszfiúkat. Egy drabális harcos akár egymaga lecövekelhet az ajtóban, hogy a mögötte elhelyezkedő társai tűz alá vehessék az ellenséget. Mindenképpen kerüljük el viszont azokat a helyzeteket, amikor a gyengébb fizikumú embereink az ellenfél és a saját harcosaink közé szorulnak. Ha nincs elég tér ahhoz, hogy helyet cseréljenek egymással, máris keresztet vehetünk rájuk. Gyászjelentést azonban még ne nagyon fogalmazzunk, mert attól, hogy valaki padlóra kerül, korántsem biztos, hogy a füvet is megkóstolja. Amikor ugyanis valamelyikük megsebesül, akkor endurance- (állóképesség), illetve health- (egészség) pontokat veszít. Ha az előbbi nullához ér, akkor elveszíti eszméletét, és hacsak varázslattal magához nem téríti valamelyik társa, átalussza a csetepaté fennmaradó részét. Amikor viszont a health éri el a zérust, akkor már valóban ajánlott visszatölteni egy korábbi mentett állást. Érdemes megjegyezni, hogy míg az endurance automatikusan regenerálódik a harc végeztével, a health leginkább pihenéssel állítható helyre. Nem kívánok beleszólni abba, ki miként vezényelje le az összecsapásokat, megvan annak is a varázsa, amikor a saját bőrén tanul az ember, de

TÖBB KÖTETRE RÚGÓ SZÖVEGEN KELL ÁTRÁGNUNK MAGUNKAT, HA ÉRTENI SZERETNÉNK, MI ZAJLIK KÖRÜLÖTTÜNK



MI VAN A DOBOZBAN?

Hazánkban a játék számos kiadása közül az ún. Adventurer Edition került forgalomba, amely árat tekintve (kb. 13 000 forint) nagyjából megegyezik a digitális alapkiadással, vagyis a Hero Editionnel. Ugyanakkor a dobozos változat olyan extrákat (zenei album, kézikönyv, útmutató és térkép) is tartalmaz, amelyekért a Steamen felárat kell fizetni.

VAN MÉG OTT, AHONNAN EZ JÖTT

Egy nappal azelőtt, hogy aranylemezzre került volna a játék, Adam Brennecke vezető programozó a Redditen árulta el, hogy már készül a kiegészítő, amely hasonlóan terjedelmes lesz, mint a Tales of the Sword Coast volt 1999-ben. A Baldur's Gate expanziójának méretéből kiindulva minimum 10-15 órányi kalandozásra számíthatunk.



HA TE MONDOD

Josh Sawyer projektvezető, Obsidian Entertainment: „Csodálatos élmény volt. Nem hittük volna, hogy lesz még alkalmunk hasonló játékot készíteni.”

azért megosztanék egy-két sikeresen alkalmazott manővert. Először is mindenkit felszereltem távolsági fegyverrel. (Még a tank szerepét játszó paladinom és a másik fegyverforgató is kapott egy-egy nehéz íjpuskát.) Az így leadott sortűz pedig nem egy alkalommal elsőre végzett a kijelölt ellenféllel. Innen pedig már csak két kattintás kellett, és a harcosaim már is acéllal a kezükben vetették magukat a küzdelem sűrűjébe. Még hasznosabb, ha kósa is erősíti a csapatot, aki előreküldheti kézhez szoktatott állatkáját, amely ideális célpont nyújthat az ellenfél számára, mi pedig nyugodtan feláldozhatjuk, hiszen úgysem múlik ki, csupán elájul, ha túl sokat kap.

Végül szót kell ejtenem a varázslatokról is, amelyek kísértetiesen emlékeztetnek a *Dungeons & Dragons* bűbájaira, viszont azokkal ellentétben nem tekercsről, hanem az ellenséges mágusok grimoárjaiból tanulhatók meg. Felhasználni pedig két pihenés között tudjuk őket, korlátozott számban (akárcsak a durvább speciális támadásokat, az összecsapásonként bevethető trükköktől eltérően). Tessék nagyon odafigyelni arra, épp mivel csapnátok oda a szörnyseregnek, nem volna szerencsés, ha valamelyik csapattárs a legalkalmatlanabb pillanatban állna a sístergő

villám útjába, vagy a többiek nem tudnának időben a felrobbanó tűzlabda hatókörén kívülre jutni. Pont a figyelmünket követelő megannyi apró részlet miatt hiányoltam annak lehetőségét, hogy félig-meddig automatizálhassam kalandozó partim tevékenységét. Jó lett volna, ha beállíthatom, hogy a kósa mikor cserélje ikerszabályokra fíját, mennyire kell ahhoz közel jönnie az ellenfélnek. Vagy épp mikor érkezik el a pillanat, amikor sebesült harcosom felhajt egy gyógyítalt, esetleg a pap elmormol egy imát az istenéhez. Nem hiszem, hogy olyan lehetetlen elvárás lett volna ez, hiszen mások is megvalósították már korábban, többek között a *Pillars of Eternity* múzsájaként szolgáló *Baldur's Gate* és társai.

IGÉRGETÜNK?

Némileg tartottam attól, hogy a *Pillars of Eternity* képtelen lesz felnőni az elvárásokhoz, ám a fejlesztők megtartották a szavukat, és olyan játékot tettek le az asztalra, amelyik nem vallott volna szégyent a *Baldur's Gate* és a *Planescape: Torment* mellett. Persze a jellegzetes obsidianos bugok nem maradhattak ki, de úgy tűnik, szerencsém volt, mert javarészt elkerültem őket. Mindössze néhány alkalommal fordult elő, hogy az útkereső algoritmus meg-

makacsolta magát, vagy hogy egy utasítást kétszer kellett kiadnom, mire végrehajtotta volna emberem. Ezeket a bosszantó apróságokat leszámítva azt kaptam, amit vártam: érdekes világot, fordultatos történetet, jól kidolgozott, több fázisból álló küldetéseket, morális kérdéseket, kihívást jelentő harcokat és varázslatos dallamokat a Budapest Art Orchestra előadásában. Nem állítom, hogy ez volna az utóbbi évek szerepjátékainak legjobbja, de egyértelműen közöttük a helye.

Chavalier

HARDVER

Windows Vista (64 bit); Intel Core i3-2100T 2.5 GHz/AMD Phenom II X3 B73; 4 GB RAM; Nvidia GeForce 9600 GT/ATI Radeon HD 4850; 14 GB HDD

- lenyűgöző írói munka
- taktikus küzdelmek
- hetekre elegendő tartalom
- beállítható automatizmusok hiánya
- kihasználatlan erő
- a lélekfűkészítés ellentmondásai

CHAVALIER

Elfogultságról árulkodik, ha már most akarom a folytatást?

90

Az erdő szelleme

ORI AND THE BLIND FOREST



INFO
 Kiadó Microsoft Studios
 Fejlesztő Moon Studios
 Platform PC, Xbox One
 Röviden Meseszép, ugyanakkor kíméletlen platformer szembeötlő metroidvania stílusjegyekkel és keserűes történettel.
 PEGI 7+

FÉRFIASAN BEVALLOM, ALAPOSAN MEGITATTAM AZ EGEREKET. Először a megható intró alatt morzsoltam el pár könnyecseptet, később pedig az ijesztő sebességgel emelkedő víz elől menekülve uralkodtak el rajtam az érzelmek. Mindig elrontottam valamit, a kritikus pillanatban hibáztam, türelmetlenségem és növekvő frusztráltságom okán exponenciálisan növekedett elhalálozásaim száma. Már magam sem tudtam követni, hány alkalommal hagytam ott a fogam, de szerencsére megtette ezt helyettem is a játék. Azt hiszem, ennyire még nem aláztak meg, vagy ha mégis, hát sosem élveztem a helyzetet úgy, mint ez alkalommal. Repe-tára pedig biztos nem vágytam. Mire e sorokat olvassátok, már harmadjára tértem vissza Nibel erdejébe, hogy fényt vigyek a sötétségbe, és lángra lobbantsam a remény szikráját lakói szívében.

A NAGY ÁTVERÉS

Amennyiben az *Ori and the Blind Forest* ki-próbálása előtt nem néztünk meg egyetlen gameplay-videót sem, akkor bizony durva meglepetésben lehet részünk, mert a játék plakátja, de még az intrója is fenemód megtévesztő. Ori, a törékeny erdei őrzőszellem és pót-mamája, a medveként cammogó Naru idilli életképei azt sugallják, hogy egy érzelmes, ám könnyed utazásban lesz részünk, amely külsőségeit tekintve a díjjakkal megérdemelten elhalmozott Ghibli stúdió animációs filmjeinek jellegzetes látványvilágát idézi. En-

nél nagyobbakat nem is tévedhetnénk, mert a Moon Studios alkotása minden, csak nem gyerekjáték. Igaz, így is több megalomnás érzelmi töltetek robbannak az arcunkba, de alaposan meg kell küzdenünk azért, hogy lássuk is őket. Mindemellett nyilván embere válogatja, hogy kinek mekkora kihívást jelent a játék, az ügyesebbek akár három óra alatt is átrohanhatnak rajta (achievement jár érte), ám én valahol tíz óra magasságában végeztem az első alkalommal. És ebben nem csupán az elhalálozások voltak benne, hanem az is, hogy több alkalommal visszatértem a korábban már meglátogatott helyszínekre.

METROCASTLEMICSODA?

Az *Ori and the Blind Forest* nem az a tipikus platformer, amelyikben egymást követő pályákon ugrálunk végig, hanem egy úgynevezett metroidvania vagy castleroid, ahogy a két legjellegzetesebb képviselője, a Metroid és a Castlevania. Ennek megfelelően Nibel erdeje összefüggő pályarészekből áll, amelyek között elméletileg szabad az átjárás. A gyakorlatban viszont nem eszik olyan forrón a kását, hiszen a kezdetben pusztán csak ugrálni képes Ori még a melléje szegődő Sein, a szellemfa fényének és szemének tűzcsapásaival együtt is korlátok közé szorul. Egyes szakaszokat kapuk vagy látszólag áthatolhatatlan akadályok zárnak le, máskor túl magas helyezkedik el valami, amit meg szeretnénk kaparintani. De ne adjuk fel, nem mi vagyunk bénák, csupán Ori nem rendelkezik még a szükséges képességgel, vagy esetleg nem voltunk elég körültekintőek, és elsétáltunk az egyik kulcs mellett.

Nibel a gyökérezettől a fák csúcsáig bebarangolva számos ellenséges teremtménybe ütközünk, de sem pók vagy madár, sem pedig béka nem jelent akkora veszélyt Ori testi épségére, mint a környezet maga. A gondjainkra bízott őrzőszellem ugyanis zavaróan törekeny, alig ér hozzá egy tövishez, máris visszatölti a játék a legutóbbi mentett állást. Szerencsére van megoldás a problémánkra, mivel Ori fejleszthető. Egyrészt a legyőzött ellenfelek után maradt szellemfény (ez helyettesíti az XP-t) morzsáit összegyűjtve előbb-utóbb szintet lép, ami azzal jár, hogy elkölthetünk egy képességpontot a három ág valamelyikén. Az egyikkel Sein támadásait tehetjük hatékonyabbá, a másik révén jóval áttekinthetőbbé válik a játéktér, és már a térképen is látjuk a felvehető bónuszokat, míg a harmadik révén Orít némileg szívósabbá és agilisebbé varázsolhatjuk, sőt a mentéseinkből többszörösen is hasznot húzhatunk.

A HOSSZÚ ÉLET TITKA

Ori sérülékeny mivoltát tekintve zseniális húzás volt a fejlesztők részéről, hogy a játékos kezébe adták a szabad mentés lehetőségét. Ám hogy ne élhessen vissza senki ezzel az eszközzel, és még véletlenül se váljék túlzottan könnyűvé a játék, az általunk birtokolt energiamentességétől tették függővé. Szinte bárhol és bármikor létrehozhatunk egy mentéspontot, amennyiben elegendő energiával rendelkezünk hozzá. Kék kristályokat szétlőve juthatunk utánpótláshoz, illetve feltölthetjük a rögzített mentési pontként szolgáló kutaknál, de hogy egy picit bonyolultabb legyen



Ha valami mozdítható, azt biztos, hogy nem csak dísznek rakták oda



Ori nem viseli jól a tövises közelségét



Íme, a Gonosz



Itt a víznek árja még alul

KI A FELELŐS?

Túlzás nélkül állíthatom, hogy a játék feleannyira sem lenne hatásos Gareth Coker soundtrackje nélkül. Emberünk viszonylag ismeretlennek számít a szakmában, ezt megelőzően rövidfilmek, filmelőzetesek és eleve DVD-re szánt, ZS-kategóriás filmek zenéit szerelte, ám az *Ori and the Blind Forest* számára is meghozhatta az áttörést. Munkáiba belehallgathattok a gareth-coker.net oldalon.

az életünk, nem gyűjthetjük és raktározhatjuk el végtelen mennyiségben. Kapacitásukat az határozza meg, hogy mennyi energiával rendelkezünk. Számukat csak és kizárólag az általában nehezen megközelíthető vagy titkos helyekre rejtett kék gömböket megszerelve gyarapíthatjuk. Ugyanígy tehetünk szert több életcellára is zöld gömbök révén, valamint egy-egy képességre a fehér, illetve szellemfényre a sárga gömbökből. Noha senki sem kényszerít arra, hogy órákat áldozzunk ezek felkutatására és megszerzésére, érdemes rászánni az időt, mert rengeteg felesleges idegeskedéstől kíméli meg magát az átlagos reflexekkel rendelkező játékos.

Mielőtt végérvényesen elengedném a mentések kérdéskörét, szükségesnek látom megemlíteni, hogy a megfelelő fejlesztések birtokában újra lehet hasznosítani a már meglévő mentési pontot, valamint Ori életterejének részleges visszatöltésére is fordíthatjuk. Egyáltalán nem mindegy, hogy valaki négy-egy energia- és életcellával vág neki egy rázósabb szakasznak, vagy kétszer-háromszor ennyivel. Több sérülést képes elviselni, gyakrabban menthet, és szinte biztos, hogy kevesebb próbálkozás is elegendő ahhoz, hogy sikerrel vegye az akadályokat.

INSTANT KLASSZIKUS?

Talán elhamarkodott lenne ezzel a címmel felruházni, de tény, hogy az *Ori and the Blind Forest* toronymagasan kiemelke-

dik az indie-játékok tengeréből. Nem csodálkoznék azon, ha előbb-utóbb kiderülne, hogy a Microsoft hosszabb távra is magához láncolná ezt a csapatot. Én biztos így tennék a helyükben. Dicséretes, hogy a Moon Studios nem próbálta hamis retróérzést keltő pixelgrafikába csomagolni alkotását, ehelyett igyekezett a legtöbbet kihozni látványban, zenében a stílusból, amitől ráadásul a játékmenet sem marad el.

Ahogy haladunk előre a történetben, aprócska hősrünk úgy szabadul meg béklyóitól. Előbb azt tanulja meg, hogyan lehet falat mászni, amit később a lebegés és más rendkívül hasznos trükkök követnek. Az egyik leginnovatívabb mutatójának révén Ori kvázi dobantóként használja ellenfeleit, illetve azok lövedékeit. Néhány másodperc erejéig megáll az idő, mi pedig beállítjuk az irányzékot, aminek megfelelően Ori az egyik, a lövedék pedig a másik irányba kaputált. Saját céljainkra fordítani az ellenfél fegyverét (kidönteni vele egy falat, megkönnyíteni az előrehaladásunkat stb.) fel-emelő érzés oly sok megalázó elhalálozás után. Kizárólag rajtunk múlik, hogy felismerjük-e, az adott pályaszakaszokon mely képességeket kombinálva vergődhetünk át. Lesz, aki elsőre átlátja a helyzetet és ösztönösen megéri, mit kell tennie, mások a saját kárukra tanulnak majd. Megesik, hogy egy lövedéket kell több szinttel magasabbra terelnünk, máskor a gravitációval játsz-

ORI ELŐTT

A Moon Studios még 2010 decemberében mutatta meg a nagyközönségnek első projektjét, a Warsoup néven futott RTS-FPS hibridet. Nem sokkal később viszont hagyták az egészet a fenébe, és a Microsofttal kötött megállapodás keretében nekiláttak az Ori and the Blind Forest fejlesztésének. Egyelőre semmilyen jel nem utal arra, hogy a srácok vissza kívánnának térni a StarCraft és a Halo törvénytelen gyermekének mondott alkotáshoz, amely tudatosan a „semmit a szemnek” elv alapján készült. Érdekes, hogy az Orival eredeti dizájnfilozófiájukra cáfoltak rá a fejlesztők, holott néhány éve még azt vallották, hogy a részletgazdag látványvilág csupán eltereli az ember figyelmét, és rossz hatással van a játékelményre.

dozunk, esetleg folyton mozgásban maradunk, mielőtt elviselhetetlenül forróvá válna a lábunk alatt a talaj, vagy épp eszeveszetten menekülünk valami elől. Ha utóbbira kerül a sor, akkor nincs megállás, elfelejthetjük a mentést is, és miközben a torkunkban dobog a szívünk (amire a szituációhoz tökéletesen illeszkedő zene is rátesz egy lapáttal), igyekszünk nem pánikolni, nem hibázni. Na, ilyenkor jön jól, ha korábban szorgosan gyűjtöttük a gömböket. Én szóltam!

Chavalier

HARDVER

Windows 7; Intel Core 2 Duo E4500
2,2GHz/AMD Athlon 64 X2 5600+ 2,8
GHz; 4 GB RAM; GeForce 240 GT/Radeon
HD 6570; DirectX 9.0c; 8 GB HDD

- meseszerű, akár egy ékszerdoboz
- fülbemászó dallamokkal kényeztet
- változatos helyszínek és akadályok
- néhol frusztrálóan nehéz
- kisebb frame rate-ingadozások

CHAVALIER

Amelyik stúdió ilyen játékkal debütál, azt érdemes a jövőben is szemmel tartani.

90

TORONYMAGASAN KIEMELKEDIK AZ INDIE-JÁTÉKOK TENGERÉBŐL



HA TE MONDOD

Aerialle Brighton vokalista, Sein hangja: „A játék kitálalt nyelvét felvétel közben rögtönöztem, amikor tréfásan megkérdezték, szinkronizálni is tudok-e, vagy csak énekelni.”



Nibel minden négyzetcentiméterére festő vásznára kívánczik

A Maxis után szabadon

CITIES: SKYLINES

INFO

Kiadó **Paradox Interactive**
Fejlesztő **Colossal Order**
Platform **PC**
Röviden Az elmúlt évek legjobb városszimulátora, rendkívül élénk közösgel. **PEGI 3+**

TÖBB MINT 25 ÉVVEL EZELŐTT, 1989-BEN JELENT MEG AZ ELŐSŐ SIMCITY, ÉS SZINTE AZONNAL FOGALOMMÁ VÁLT. Olyan lett a városszimulátorok között, mint amilyen a Photoshop a képmanipulálásban: szinte mindenki megismerte a nevét, ám a történelem ismét bebizonyította, hogy magasról is lehet nagyot bukni. A játék ötödik kiadása, a 2013-as *SimCity* ugyanis csúfosan elhasalt, többek között kis játszható területe, valamint a folyamatos online elérés megkövetelése miatt. A fiaskóba sajnos a Maxis is belebukott, az Electronic Arts vásárlói és a „Demszky-szimulátor” rajongói viszont kielégítetlenek maradtak. Hatalmas ziccet kaptak ellenben a vetélytársak, amit a Paradox remek helyezkedéssel kihasználta, hatalmas gólt rúgva. A *Cities: Skylines* ugyanis apró hibái ellenére is kétségtelenül az elmúlt öt év legjobb városépítő játéka. Mondhatni olyan, mint amilyennek egy modern *SimCity* játéknak kellene lennie.

RCI ÉS MÁS HASONLÓSÁGOK

A Colossal Order által fejlesztett szoftverben hatalmas terület áll rendelkezésünkre, ahol kezdeti 2x2 kilométeres parcellánkat az idő előrehaladtával 36 négyzetkilométeresre bővíthetjük, sőt külső modokkal talán még ennél is tovább. Ez kellően nagy tér ahhoz, hogy ne csak egy, hanem akár két- vagy három kisebb várost is

tervezzünk, például agglomerációt felépítve. Mindeközben nem kell folyamatosan online lennünk, sem egy szolgáltatás profiljába bejelentkeznünk, grátiszként pedig a különálló szerkesztővel még saját térképeket is létrehozhatunk. A játékon belül minden egyes lakosunk digitális entitásként viselkedik, munkájuk, lakhelyük, oktatásuk mind kihatással van cselekedeteikre és így a város alakulására is. Egy igazi élő hangyabolyt kapunk, ami döntéseink kimenetelétől függően fejlődik vagy éppen szenved. Az igényeket ugyanis ki kell elégítenünk. A *SimCity* által kitaposott ösvényről a *Cities: Skylines* sem tért le, azaz minden egyes épületnek szüksége van áramra, útra, vízre és szennyvízcsatornára. Lakosaink ezen felül igénylik a rendőrök, tűzoltók jelenlétét és a kórházak, iskolák közelségét. Természetesen figyelniük kell a dugókra, a tömegközlekedésre, az adók mértékére, a levegő- és zajszennyezettségre is. Ismerős dolgok ezek, mint ahogy a zónák színezésében és logikájában sincs eltérés (zöld lakossági, kék üzleti és sárga ipar), ám egy új épülettípust is kapunk, az irodákat, ami valójában az üzleti szektor kiterjesztésének felel meg. Új elemként jelennek meg viszont a kerületek, amelyeket egy ecseteszközzel rajzolhatunk meg, így pontosan körülhatárolva városrészeinket. Érdemes ezt megtenni, mivel az ipar specializálására csak így van lehetőségünk. A termőterületeknél az agráriumot, a fenyevesek mellett az erdőgazdálkodást, földalatti ércek megszerz-

se érdekében a bányászatot, az olajért pedig a kitermelést érdemes preferálni, főként hogy az így kitermelt nyersanyagokat később ipari épületeink feldolgozhatják, így több pénz ömölhet be költségvetésünkbe. Emellett az idegenforgalom alakulására is érdemes odafigyelni: lehetőleg minél több turistavonzó épületet, területet hozunk létre, hogy ezzel is értékes bevételhez juthassunk. A kerületenként definiálható szabályozások egyébként segíthetnek a kiemelt zónák kialakításában; olyan kedvezményeket is beállíthatunk, mint az ingyenes tömegközlekedés, a nagyobb üzleti cégek és a high tech ipar vagy a parkok és rekreációs terek kiemelt támogatása és így tovább.

BATMAN, SZELLEMI RTÖK, CSILLAGKAPU

Önmagában is tisztességes *SimCity*-klón lenne a *Cities: Skylines*, ám a készítők remek érzékkel a különféle módosítások és egyedi tartalmak integrálását is engedélyezték, ami annak tudatában remek húzás volt, hogy a megjelenést követően már több mint 5000 egyedi felhasználói tartalom volt a Steam Műhelyen keresztül letölthető a játékhoz, és ez a szám napról napra gyarapodott. Walter White házatól kezdve – tetején természetesen a pizzás dobozzal – a Szellemirtók és a Vasember főhadszállásán át a Téli palotáig rengeteg egyedi épület került be a játékba, ami kétségtelenül remekül jött neki. Alapesetben ugyanis csak kétfajta tűzoltóságot tehetünk be a-

A közlekedésszervezésre érdemes már az elején odafigyelni



Szinte végtelenek a személyre szabási lehetőségek a felhasználói tartalmakkal



JÓ RAJT

A Paradox beszámolója szerint az első 24 órában – az előrendelésekkel együtt – több mint 250 ezer kópiát adtak el a játékból Windows, Mac és Linux platformokra, ami új rekordot jelent a cég történetében.

Színkorrekciós profilokat is letölthetünk a játékhoz



Ha tehetjük, menjünk le utcánézetbe, vegyüljünk el pixellakosaink között



rosunkba, a közösségi tartalmakkal viszont legalább 50 különbözőt, amely logika minden épülettípusra igaz. Nem tetszenek a szem-újrahasznosítást kínáló lehetőségek? Keressünk egy jobbat. Pozitívumnak tartjuk, hogy a közösség földhöz ragadt, és azokat a tartalmakat helyezi előtérbe, amelyek fair elven működnek, azaz a minimális összegért minden szemetet elnyelő épületeket nem honorálják. Az egyedi épületek mellett rengeteg térkép, mentett játékállás, színkorrekció és szűrő tölthető le a játékhoz, ám sokkal izgalmasabbak az egyedi modok, amelyekkel programkód szinten nyúlhatnak bele a hozzáértők a játékba. Ezekből már több mint 230-at találunk, köztük repülőszimulátorral, FPS nézettel, közösségiközlekedés-szervezővel és egyéb más hasznos kiegészítővel. A jövőben gyakorlatilag bármi lehetségesé válik így. A Colossal Order jó érzékkel adta át játékát a játékosoknak, akik jobbnál-jobb tartalmakat gyártanak hozzá. Ha kedvet kapunk hozzá, mi is részt vehetünk a közös fejlesztésben, a főmenüben a Tools, majd a Map vagy az Asset szerkesztőt választva.

MEGLEPETÉSEK NÉLKÜL

A modokkal és a felhasználói tartalmakkal gyakorlatilag végláthatatlan a lehetőségek köre. Aki értékeli a személyre szabási lehetőségek hatalmas szabadságát, és minden vágya saját álomvárosának megalkotása, az nagy örömmel veszhet el a *Cities: Skyline* világában, főként, hogy a település

élete tilt-shift effektszerű közeli képeken követhető nyomon, és minden egyes lakosnak külön adatlapja és virtuális élete van. Kihívást viszont ne nagyon keressünk, tapasztalataink szerint nagyon nehéz csődbe vinni bármelyik várost. Ha odafigyelünk a kiadásokra, nem veszünk fel nagyobb hitelt, akkor nem lesz semmilyen nehézségünk, csak türelemre lesz szükségünk egy nagyobb város benépesítéséhez. A *SimCity*ből megismert katasztrófák sem színesítik életünket, maximum mi magunk ügyetlenkedhetünk össze egy áradást. Sajnos a menedzserrészt teljesen viszszaosztották, így akár évekre is elfelejthetjük a költségvetést. Ez a játék nem azoknak készült, akik szeretik az okok és okozatok bonyolult hálóját, hanem azoknak, akik bármilyen terepasztal mellett percekig tudnak állni, minden apró részletet megfigyelve. Persze ne gondoljuk, hogy nem lesz munkánk, időnk legnagyobb részét a forgalmi dugók, a légszennyezés, a szemét elleni végeláthatatlan hadakozás teszi ki, ahol habár van néhány nem teljesen logikus elem (például 25 ezer lakosig bőven elegendő egy rendőrség, vagy egy többforgalmú útnak csak egy sávját használják), ezzel együtt is kiegyensúlyozottnak mondható élményt kínál a játék, csak a szemétegetőkkel és temetőikkel ne spóroljunk. Kinek ajánljuk a játékot? A *SimCity*-rajongóknak mindenképpen, ők ugyanis megkapják tőle, amit két-három évvel ezelőtt reméltek volna kedvencüktől.

lmolnar



BEJÁRHTÓ VÁROSOK

Néhány nappal a hivatalos megjelenést követően, cikkünk írásakor már több mint 230 különböző mod volt elérhető a játékhoz, amelyek között belső nézetes szimulátor, nappal-éjszaka váltó és még egy repülőgép-szimulátor is helyet kapott. Reméljük, hogy hamarosan autóversenyeket is tarthatunk városainkban.

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8/8.1 (64 bit); Intel Core 2 Duo (3.0 GHz)/AMD Athlon 64 X2 6400+ (3.2 GHz); 4 GB RAM, GeForce GTX 260 (512 MB)/Radeon HD 5670 (512 MB), 4 GB HDD

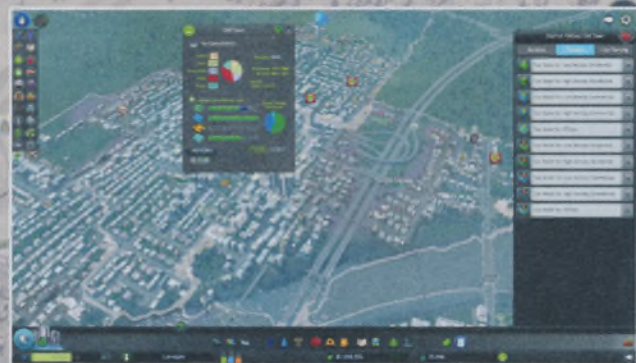
- ✦ hatalmas terület
- ✦ rengeteg mod, közösségi tartalom
- ✦ alacsony gépigény
- ✦ apró logikátlanságok
- ✦ ismétlődő csiripelések
- ✦ kevés kihívás

HIMOLNARJ

Minden tekintetben jobb, mint az új *SimCity*.

90

MINDEN EGYES LAKOSUNK KÜLÖN DIGITÁLIS ENTITÁSKÉNT VISELKEDIK, MUNKÁJUK, LAKHELYÜK, OKTATÁSUK MIND KIHATÁSSAL VAN CSELEKEDETEIKRE



Érdeemes nagyra nőtt városunkat kerületekre osztani. Utóbbiaknál nemcsak az ipar fókuszát igazíthatjuk részterületenként, hanem egyedi adópolitikákat is beállíthatunk, illetve eltérő népcsoportokat támogathatunk



Nem egy statikus várost irányítunk. Embereink élnek, dolgoznak, tanulnak, és igényeik ennek megfelelően változnak. Az épületekre, az autókra vagy éppen a rohanó gyalogosokra kattintva minden fontos információt megtudhatunk lakosainkról

Most akkor rettegjünk?

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+

PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET. MEGKELL SZOKNI EZT. Nincs már kastélyban bolyongás, Raccoon City rendőrkapitányágán korzózás, ezen túl másokkal együtt kell szembeszállnunk a bioterrorizmus különféle lényeivel. Lehet még rinyálni ezen napestig, emlegetni a Capcom felmenőit, kítűzni a „Régi vonalas rajongó” kítűzöt, és lengetni a zászlót, hogy „Bezzeg a mi időnkben!”, de „Ez a mocskos *Call of Duty* tönkretett mindent”. Ahogy ezt legutóbb éppen Lorne Lanning, az *Oddworld: New 'n' Tasty* alkotója tette: arról prédikált egy interjúban, hogy a kapitalizmus megöli a játékokat. Én nem szeretném ezt folytatni, szinte biztos vagyok abban, hogy a *Resident Evil* széria fő sodrása a coop élményt erőlteti. Látszik, hogy a Capcom elhivatott a tekintetben, hogy olyan alkotást tegyen le az asztalra, amit a Player 1 csak akkor élvezhet igazán, ha van Player 2. Amennyiben ez egy társkereső oldal kreatív hirdetése lenne, akkor már késsen is lennének, de azért beszéljünk még egy kicsit a *Resident Evil Revelations 2*-ről is, mert annak ellenére, hogy nagyot csalódtam benne az elején, a végére sikerült meglepnie, nem is egyszer.

NYOMOKBAN TÚLÉLŐ-HORRORT IS TARTALMAZ

Persze nagy csodát ne várjunk, látványos mélységből kell visszahozni az összhatást, de a

Judgement című epizód határozott lépést tett abba az irányba, hogy legyen is kedvem játszani azzal, ami elvileg a kedvencem. A harmadik részben végre a játékmenet nem csak a csöben előre törő akciózás és QTE-pillanatok tömkelege, sikerült némi fejtörőt és kooperációs munkát belecsempésznem az élménybe. Claire és Moira sötét helyeken, furcsa rejtvényekkel dústott pályán halad előre, és egy olyan bosszarcot kapnak jutalmul, hogy gyöngyözni kezd a túlélő-horrorokon ráncosodott homlok. Barry és Natalia a kalandosabb vonalat viszik, és végre a coopnak is valódi jelentősége van, a két karakternek egymástól elszeparálódva kell segítenie a másikat. Ez még egyedüli játékosként is szórakoztató, van értelme (sőt, elkerülhetetlen) változtatni a karaktereket, és feszült, nyomasztó játékmenet vár ránk, hogy sikerüljön mindkettőt élve végiggyömöszölni az ellenfeleken. A *Metamorphosis* című negyedik részben női osztagnak lényegesen kisebb szerephez jut, de annál idegtépőbb menekülés közben kell velük időre végigrohanni a pályán, a nagy katarzist pedig Barry és az egyre ijesztőbb Natalia végjátéka jelenti, melynek során szintén többféle kihívás és érdekes sztori várja a tisztelt rajongót egy közepesen izgalmas bossfighttal színevezve az élményt. A második két epizód már sokkal izgalmasabb, mint a nyitány, de sajnos azok a hiányosságok, amiket a teszt előző részében kifejtettem (pocsék fizika, ronda grafika, rossz irányítás, ostoba MI), rányomják

a bélyegüket az összhatásra, hiába éreztem azt végre, hogy valami *Resident Evil*-szerű érzés kerít hatalmába.

ÉS MIÉRT IS ÉRDEMES KETTEN?

Az egy dolog, hogy a sztori gyakorlatilag könyörög a kétjátékos móderért, de az extra epizódok (ezekről külön dobozban olvashatsz részletesen) még jobban rámennek arra, hogy a játékos bűdös gyorsan keresen magának havert, akivel közösen nyomhatja a kalandot. Szépen lassan ezekkel már ki is teljesedik a *Revelations 2* egy, ma már átlagosnak nevezhető játék terjedelmével felruházott alkotással, szavatosságát pedig sokban segíti a már múltkor is dicsért Raid mód. Itt azért egyedül is el lehet mókázni, mivel vannak karakterhez kötött és napi küldetések, extra képességek és gyűjthető fegyverek, megnyitható szereplők, kosztümök, tápolható tűzerő, tömjén, mirha, arany. Dúskálunk a tennivalóban, és bár a játékmenet nem nagy csoda, azért az időre történő zombi(és bármi más)irtás mindig jó móka. Ha pedig ketten játszunk, hatványozottan nő a mókafaktor, a Capcom nem hazudtolja meg önmagát. És lássuk be, ha valaki a fő sorozatot is coopban játssza (most éppen mazur teszi ezt egy cimborájával), lényegesen jobbnak látja az egész élményt – nem meglepő módon. Ha képesek vagyunk elfogadni ezt a folyamatot, akkor már nem is tűnik annyira borzalmasnak az egész. Már csak egy jó játékot kellene hozzá letenni az asztalra, és nincs harag.



A „kastélyos” hangulat sem maradhatott ki.

KÉT BEFEJEZÉS

Bár a játék szinte egyáltalán nem utal rá, kétféle, történetileg eltérő befejezés létezik. Érdekes módon ehhez az Episode 3 bossfightja a kulcs, melynek során annál a QTE-résznél, amikor Claire a pisztoly felé küszik, karaktert kell váltani, és Moirával araszolni a fegyver felé. Ilyenkor más lesz az átvezető, és a végkifejlet is új irányt vesz, ami Barry és Natalia végjátékát szintén nagyban befolyásolja. Érdemes kipróbálni.



És persze a „moderni laboros” hangulat sem maradhatott ki.



A jobb felső 6-os mintha kicsit szuvas lenne.

AZ EXTRA EPIZÓDOK A LEGÉRDEKESEBBEK

TÚLÉLTÜK A HORRORT

Nem hittem volna, de mind Claire, mind Barry karaktere új oldalát mutatta, a kötelező apa-lánya elhidegülés (Moira minden idegesítő vonása ellenére) sem annyira erőltetett, mint amennyire annak látszik. Nem azt mondom, hogy nagyon komoly dramaturg építi a drámát, de a *Resident Evil* korai Barátok közt-érát idéző, klasszikusan bárgyú és tónustalan párbeszédei helyett most kicsivel emberibb karaktereket ismerhetünk meg. Persze nyilván hemzseg a játék az életszerűtlen helyzetektől, de ha visszagondolunk a gyógyító cserepes növényre, a mutáns cápákra, a kötelezően kastélyban élő örült tudósokra, a minket követő álarcos kereskedőre vagy a dűnyögő harcos szerzetesekre, esetleg a zsákkal a fejükön rohángáló favágókra – nos, mikor is volt a *Resident Evil* életszerű? Az első nagy játék *HD Remastered* kiadása után a *Revelations 2* mégis erőtlén és ügyetlen, de nem reménytelen darab. Csak tényleg el kell már fogadni azt a tényt, miszerint akárhogy is kapálózik a Capcom marketingosztálya, mindegy, hogyan akarják megszólítani a régi rajongókat, ez már nem ugyanaz az élmény, nem is lesz az. Majd jöhet a *Resident Evil 2-3 Remastered*, és nem is nyivákolunk ennyit, ígérem.

HF



The Struggle

Az egyik legérdekesebb ötlet az, hogy az egyik főszereplőt teljesen szabadon dobálja a lehetséges történetvonalak tekintetében. Eleve két befejezése van a nagy történetnek, (SPOILER) de nagy eséllyel a legtöbb játékos Moira elvesztését nézi végig. Aztán az extra epizódban mégis előkerül, hogy a szigeten ragadva egy furcsa orosz túlélővel közösen váljon halálóstóvá (SPOILER VÉGE). Szokatlan ötlet ekkora csavart egy extra játékmódba rejteni, de tény, hogy Moira itt most Tomb Raider-szerű vadász-túlélővé avanszálódik, az egyre nehezebb szakaszokon időre kell vele elég zsákmányt begyűjtenünk, miközben persze a vírusfertőzöttek is szeretnének belőlünk egy darabot. A klasszikus, Raidhez hasonló coop lehetősége adott, de azt azért meg kell jegyezni, hogy az ártatlan nyuszik kollektív mézszárlása (mert igen, többek közt aranyos kis nyuszikra kell vadászni, akik felsikoltanak, amikor lelőjük őket) abszurd és fájdalmas ötlet, a legkeményebb szívű játékos kezében is megremeg a controller; nem is értem, a PETA hogyhogy nem veri az asztalt gőzerővel? Főleg így húsvét környékén.

Little Miss

Natalia története is meglehetősen fontos eleme a fő történetnek, a kétféle befejezés pedig fontos mutató arra nézve, mi lesz ezzel a cuki kislánnyal. Szerencsére a Little Miss címen futó extra epizód nem egyenes folytatás, sokkal inkább egy teljesen elszállt, elborult hangulatú álom, amiben a kis hölcső két énjé találkozik. A jó Natalia gyakorlatilag semmire sem képes, azonnali halálra van ítélve a szigeten, de a rossz (vagy inkább csak darkos) Natalia láthatatlan a szörnyek számára, és rájuk mutatva meg is jelöli őket, hogy társa láthassa, merre mozognak a pályán. A feladat kétszemélyes játékmódra van tehát kihegyezve: az egyik játékosnak kell átvezetnie a másikat a pályákon, és ügyelnie arra, hogy ne találják meg a lézengő szörnyek. Nincs harc, csak lopkodós-taktikázós megoldások, zseniális újítás és nagyon Silent Hill hangulatú élmény; imádtam.



PERSZE NAGY CSODÁT NE VÁRJUNK, LÁTVÁNYOS MÉLYSÉGBŐL KELL VISSZAHOZNI AZ ÖSSZEHATÁST

Natalia nehezen tud elaludni



So good night, my darling. Sleep well.



HA TE MONDOD

Michiteru Okabe producer, Capcom: „Claire jóval érettebbé vált, mióta utoljára láttuk. Ahogy egy, a harmincas éveiben járó nő, úgy ő is sokkal nyugodtabb és összeszedettebb most, mint egyetemi hallgató korában volt.”

HARDVER

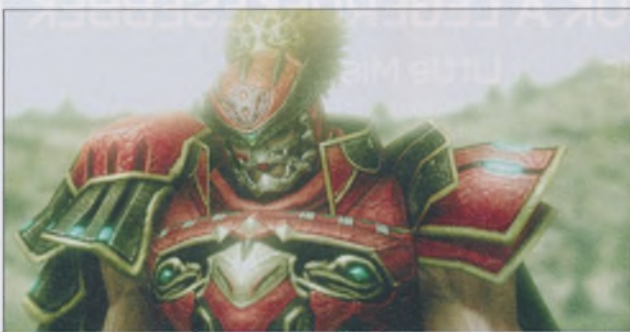
Windows 7; Intel Core 2 Duo E6700/AMD Athlon X2 2,8 GHz; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8800 GTS/AMD Radeon HD 3850; 23 GB HDD

- + fordított cselekmény
- + a Raid mód és a bónusz epizódok
- + ketten jó játszani
- csak ketten jó játszani
- kicsit buta, kicsit csúnya
- fizikából elégtelen

HP

Egy játék, ami csak a végére kezd jó lenni.

69



Ilyenkor nem árt odahatni sebtiben



Én elgáncsolom, te fojtogasd



Eminens diákok, kegyetlen háborúk, sok chocobo – ilyen a Final Fantasy univerzum

FINAL FANTASY TYPE 0 HD

INFO
 Kiadó Square Enix
 Fejlesztő HexaDrive
 Platform PlayStation 4, Xbox One
 Röviden A Final Fantasy XIII spinoffja, valós idejű harcokkal, a szokottnál kissé morózusabb történettel.
 Megjelenés 2012
 PEGI 16+

LESZ-E MENEDÉK? VAGY A HÁBORÚ VIHARAIBAN MIND ELTŰNÜNK? A *Final Fantasy* sorozat immár 1987 óta kerülgeti az egyszeri játékos, ha az már elég ideje lövi a képernyőket, így szinte kizárt, hogy bele ne botlott volna valaki legalább egy *FF* játékba az elmúlt két évtized alatt. Nehéz is ilyen patinás szériáról írni, hiszen a *Final Fantasy* sorozat egy kicsit olyan, mint MMO-berkekben a *WoW*: mindenki halott róla, mindenkinek van véleménye, legyen az áhitattal (patetikus, ugye...) elregett ima vagy értetlenkedő fejcsóválás. A sorozat népszerűsége töretlen, az *FF XIII* botlása ellenére. Nemsokára érkezik a *Final Fantasy XV*, de hogy addig se kapjon sokkot a sok rajongó, és legyen egy új generációs cím is, a Square nagy kegyesen elhozta Európába a *Final Fantasy Type 0* nevezetű csodát.

NAGY FELBONTÁS, NAGY HÁBORÚ
 A *Type 0* alapvetően a *XIII* egyik mellék-hajtása, amit eddig csak Japánban élvezhettek a népek, ráadásul kizárólag PSP-n. Szerencsénkre azonban a nagy retróváznak – s talán egy kicsit a szegényes új generációs RPG-kínálatnak – köszönhetően a játék feltupírozott verziója már hozzánk is elért. A történet a szokásos módon grandiózus, ám meglepően sötét lett; ez talán a legdurvább *Final Fantasy* sztori, amit ed-

dig képernyőnkön láthattunk. Az egész mese egy háborúról szól, annak borzalmairól, amit elég keményen be is mutatnak nekünk. Hosszú időre leköti majd az igényes játékos a *Type 0*, de aki nem játszott a *XIII* nevezetű csodával, az csak kapkodja majd a fejét a gazdagon alkalmazott szleng miatt (l'cie, fal'cie stb.). A narratíva tehát nem nagyon segít majd megérteni az amúgy is csavaros történetet, de akit igazán érdekel, az úgyszólamint a világhálón, ahol regénybe illő passzusokat találunk.
 Főhősünk nem is egy lesz, hanem rögtön 14. A *Type 0* során ugyanis egy különleges osztag tagjai felett vesszük át az irányítást, akik a helyi Akadémia nebulói a háború kitérésének pillanatában. Class Zero névre hallgató kis csapatunkkal kell helytállnunk először csak népünk fővárosában, majd egész Orience területén. Természetesen a szitu korántsem ennyire egyértelmű, hiszen *FF* játékról beszélünk; hamar kiderül majd, hogy semmi sem olyan egyszerű, mint ahogy azt mi hittük, de valahol erre számítottunk is egy valamirevaló japán szerepjáték esetében.
 Osztályunkban 14 markánsan különböző legény és leány található, de küldetésre egyszerre csak hármukat vihetjük magunkkal. A markáns különbözőség természetesen nem csak arra vonatkozik, hogy kinek mennyire van felsíccelve a szoknyácská-

ja, vérmérsékletük is eltérő, és egyéni véleményük is van kicsiny csapatunk tagjainak. Van köztük igazi sármör, tepsiszemű, nagy keblű hölgyike, morcos köbunkó és még sorolhatnám. Már csak ezért is érdemes őket sűrűn variálni, mert ahogy azt a BioWare játékaiban megszoktuk már, csapattagjaink egymással is cseverésznek, élcelődnek, nem mellesleg az NPC-k is mindenki-re máshogy reagálnak, az eredmény pedig nem egyszer humoros.

MINDENKI MINDENKIÉRT
 Hőseink persze nemcsak külsőleg különböznek, hanem a csatatéren is teljesen máshogy viselkednek. Ez már csak azért is fontos, mert az *FF Type 0* alapvetően egy akció-RPG, így nem túl meglepő módon időnk nagyobbik részét különböző csatatereken töltjük majd, ahová nagyon nem mindegy, kiket viszünk magunkkal. Bár elsőre úgy tűnhet, hogy a harcrendszert kissé kusza (másodjára is tűnhet úgy), és elég csak nyomkodni a gombokat, mint a vadak, hamar rá kell jönnünk, hogy itt bizony taktikázni is kell. Nem árt ugyanis olyan csapattagokkal utánni, akiknek tulajdonságai jól kiegészítik egymást, mert bár az MI elég jól teszi a dolgát, azért nagy általánosságban az az igazság, hogy nekünk kell majd pozíciójává pofozni a gaz ellent, és nem baj, ha a nagy rendrakás közben kapunk né-



FŐHŐSÜNK NEM IS EGY, DE 14 LESZ

„Én készültem, tanárnő”



「ハカは空気感染しないはずですから わたくしはナイフを避けたらしません」



ha egy kis gyógyító mágiát társunktól. Háromfős csapatunk tagjai között bármikor váltogathatunk, ami szintén jó hír, használjuk is serényen. Mindenkinek egészen egyedül extra támadásai vannak, amikkel élnünk is kell, mert az alaptámadásokkal egy idő után nem nagyon nyerünk vitát. Ez fokozottan igaz a bosszarcokra, amelyek különösképp kegyetlenek tudnak lenni. Nem egy olyan döggel futunk majd össze, akik csak a megfelelő pillanatban bevitt kritikus sebzésre érzékenyek. Ilyenkor nem nagyon tudunk mit csinálni, mint szaladgálni hősieken, kívárni, amíg öpofátlansága hibázik, akkor aztán a másodperc tört része alatt bevinni egy izmosabb mafflást. Kissé frusztráló ez a harc, ám ha sikerrel járunk, joggal ömlik el bájos orcánkon a diadalittas vigyor. Csapatunk variálása a fejlődés szempontjából is fontos, mert ha nem figyelünk, és csak kedvenc triónkkal barangolunk, egy idő után megoldhatatlan feladatokkal találkozhatjuk magunkat szemben. Fejlesztünk tehát mindenkit, és ne sajnáljuk a két fő küldetés közben kapott szabadidőt egy kis grindelésre fordítani, meglesz a jutalma. A mellékküldetések lenyomása erősen javallott, ellenkező esetben igencsak bajban leszünk, ha minden

osztálytársunkra megfelelő hacukákat szeretnénk aggatni, viszont kellő türelemmel simán összerakható olyan csapat, amely bármilyen szituban helytáll.

KICSIT GYORS, KICSIT RANDA, DE AZÉRT FF

Bevallom férfiasan: ambivalens érzések kavarnak bennem a *Final Fantasy Type 0* kapcsán. Egyrészt ott a sztori, amely meglepően sötét, ám kellően érdekfeszítő, a nagyszerű *FF* hangulat, a hibái ellenére jópofa harcrendszer, sok-sok tartalom, egy jól kidolgozott világ és a nagyrészt szerethető karakterek... valahogy mégsem áll össze az egész, főleg next-gen címnek érzem kicsit gyengének. Ezt biza PS3-ra kellett volna kihozni tavaly. Nem mehetünk el ugyanis az olyan trehányságok mellett, mint az NPC-k baltával faragott arca vagy az egyes helyeken alkalmazott, végtelenül igénytelen textúrák tömkelege. Persze ellenpélda is akad: az Akadémia szenzációsan néz ki, és a főbb szereplők kidolgozottságával sincs semmi baj. Az animációk minősége ellenben már legfeljebb csak közepes, és olykor az előbb említett pocskék textúrák és a közöttük szökdécselő full HD csapattagok furcsa összhatást eredményeznek.

A *Final Fantasy Type 0* mindenképp megérdemli a figyelmet, hiszen kissé lefrissíti a lassan kifulladásra vezető *FF* sorozatot, de biztosan lesz olyan rajongó is, akinél előből kicsapja a biztosítékot az, hogy valós időben kell levérni az ellenfeleket. Pedig nem mondható rossznak a rendszer, csak egy kicsit más. Tiszta szívről tudom ajánlani azoknak, akik anno nem nyomták PSP-n, és már elvonási tüneteket produkálnak, mert a szintén most kipróbált *Final Fantasy XV*-re szerintem még jó darabig várni kell. Aki egy kissé nyomtasztó, ugyanakkor érdekes 40-50 órára vágyik, ne hagyja ki, ám legyen tisztában azzal, hogy 106 centin nem néz ki olyan jól a PSP-grafika.

Gulius

- Final Fantasy
- dark mese
- változatos főhősbrigád
- randa
- minijáték

GULIUS
Érdekes újításokkal variáló FF cím, lehet valami hasonló a XV is.

78



Motorra szállni élvezet

RIDE



A dragversenyes pályája a legkevésbé részletgazdag, de a fény legalább szépen csillan meg rajta

INFO

Kiadó **Milestone**
 Fejlesztő **Milestone Platform**
 PC, PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox One, Xbox 360
 Röviden A Milestone megannyi MotoGP játék után végre valami teljesen sajátot készíthetett – vagy ráhúzhatta saját sablonját a MotoGP 14-re.
PEGI 3+

VAN AZ ÚGY, HOGY AZ EMBER AZ UTOLSÓ KÖRBE, A CÉL-EGYENESBEN MÁR AZT HISZI, HOGY SEMMI NEM JÖHET KÖZBE. Másodpercek választják el a dobogó első helyétől, a futamgyőzelemtől, az örök dicsőségtől. El is engedi a gázt, magába emeli kezeit, ünnepelte magát, amikor egy, az utolsó pillanatilag küzdő versenyző elhúzott mellette, és oda a helyezés. Ez velem kétszer történt meg a *Ride*-ban, az első két versenyemnél (annyi különbséggel, hogy én nem ünnepeltem idejekorán); és ez az, amit a Milestone viszont még egy darabig nem él majd át.

Az olasz fejlesztőcsapat ugyanis olyan bajnokságban versenyez, amelyben többször lekörözi a második helyezettet, de akár tolna is a gépet, akkor sem vehetné el tőle senki az első helyet. Ezzel visszajutunk ugyanahhoz a problémához, ami már a *MotoGP 13*-nál és *14*-nél is komoly gond volt, és amitől nem tudok elvonatkoztatni, akármennyire próbálok is: a Milestone jó játékokat készít, de egyszerűen semmi nem készítheti arra, hogy kifogástalan munkát engedjen ki a kezei közül, hiszen aki motoros játékra vágyik, az nem válogathat, és hajlandó elnézni a hiányosságokat az élményért cserébe. Ez is jó, de legtöbb eleme a múltban maradt, és míg pár éve meghatározó motoros játék lehetett volna, most csak az előző generáció köztünk ragadt szelleme.

VÁRTAM MÁR RIDE

A *Ride* nagyon hosszú kihagyott idő után a Milestone első, teljesen saját projektje; viszonylagos kényelemben dolgozhattak anélkül, hogy bárki ostonnal csapkodta volna a hátukat. Nincs *MXGP*, nincs *MotoGP*, *SBK*, *WRC* vagy *Superstars*, nem szorították őket a versenyszériák licenceinek korlátai, szabadon dönthettek arról, milyen irányba induljanak el; végül úgy határoztak, megteremtik a motoros *Gran Turismót*. A kevés információ alapján, ami a megjelenés előtt rendelkezésre állt, sokkal árka-dosabb, lazább felépítést sejtettem, semmiképp sem azt a mondhatni komoly versenyjátékot, ami a *Ride* próbál lenni. El-lentében a *MotoGP*-vel, itt nem egy nagy bajnokságban indulhatunk, hanem több ki-sebben, amelyek egyrészt a különböző tí-pusok alapján, másrészt azon belül továb-bi tulajdonságok szerint oszlanak meg. Közép- és nehézsúlyú, „csupasz” motorok, legendás és modern vasak, sőt, még elekt-romos kétkerekűek is akadnak. A bemelegítést követően több kategóriá-ban indulhatunk, amíg van elegendő pénz arra, hogy megfizessük az egyes gépek árát, illetve ha feloldottuk már őket va-lahogy. Egy-egy bajnokságot öt-hét ese-mény alkot: a hagyományos körversenyes és az időmérő futamok mellett olyan is akad, amelyben a megfelelő időpontban váltással kell legyorsulnunk ellenfelünket egy egyenes szakaszon, vagy amelyben adott idő alatt a lehető legtöbb verseny-zőt (értsd: mozgó akadályt) kell megelőz-

ni; az egyik esemény során pedig egy ver-seny közepébe csöppenne vissza kell venni egy riválistól a vezetést, és pár másodper-cig tartani azt. Akármilyen körítés, a lé-nyeg a általában ugyanaz: ideális íven ma-radni, jól belőni a féktávot és elkerülni az ütközést.

Aki elég profinak érzi magát, online is in-dulhat. Ez a teljesen robotikusan működő, mesterséges intelligencia irányította ver-senyzőkkel párbajozásnál valamivel izgal-masabb – amikor épp nem lagol, vagy nem dob elénk hirtelen a semmiből versenyző-keket. Ez a dobálás, lagolás (nevezük akár-hogy) egyébként az egyjátékos módokban is jelentkezik; előfordult, hogy kanyarodás közben, minden előzetes jel nélkül, hirtelen a pálya közepén találtam magam, és ez a versenyjátékok kötelező elemévé vált vis-zsapörgetéskor is pont úgy nézett ki, ahogy én láttam.

RAJONGSZ VAGY NYERSZ?

Igaz, hogy a *Ride* nem használja semelyik versenyszéria licencét, de márkákkal a já-ték minden pontján találkozunk. Mind a több mint száz motor licenccel, az Aprilia, a Triumph, a Ducati, a Suzuki és továb-bi tíz népszerű és legendás gyártó gépei-re pattanhatunk fel, ráadásul a töltőkép-ernyőkön (amelyeket fájdalmasan és ért-hetetlenül hosszán kell bámulni minden egyes alkalommal) olvashatunk egy rövid összefoglalót is mindegyik járgány törté-nelméről, aki pedig még többet akar tud-ni, a kereskedésben egész sokat olvashat



Hiába világít a lámpa, ha csak nappal vezethetünk



A színekből is ki lehet találni, ki milyen motort hajt

Fontos, hogy a csizma és a gép festése passzoljon



#YOLO, ha nem veszel fel sisakot. Itt muszáj, de eldöntheted, milyet



a cégek történetéről is. Ez eddig még szépen hangzik, a gond viszont az, hogy minden kategóriában akad egy kétkerekű, amely az összes tulajdonságában túlszárnyalja a többi, és hiába választok én olyat, amelyik jobban tetszik, vagy amelyik márka a szívemhez közelebb áll, ha még a jelentős fejlesztések ellenére is könnyen otthagynak a többiek a pályán.

Apropó fejlesztés: minden moci tuningolható, és jelzik az alkatrészgyártókat is, de itt a márkahűség kevésbé játszik szerepet, az eltérés minimális. Fejleszthető a motor (cserélhető vezérlővel, légszűrővel, sőt, hogy a Castrol is kicsit több megjelenést kapjon, motorolajjal, aminek cseréje a lóerőt növeli meg), a váltó (a lánc esetében több színből is választhatunk), a fék és a felfüggesztés (köztük a fékvezeték, ami szintén elég sok színben érhető el), de lehet cserélni a felnit és a gumit is. A nagy testreszabhatóság egy kicsit sérül, amikor festeni akarjuk a vasat: ahelyett, hogy szabadon kikeverhetnénk a színeket, csak előre elkészített fóliák közül válogathatunk. Nyilván nem ez a világ legnagyobb problémája, de ha a Milestone elindult ebbe az irányba is, illetl volna elvinni az ötletet a végéig, és felzárkózni a mai trendekhez, elvárásokhoz.

Aki tényleg egyedi élményt akar, versenyzőt is megváltoztathatja. Lehet az illető nő vagy férfi, és változhatunk a különböző hajszínek és stílusok között (amiket amúgy

is csak a menüben látunk, verseny közben emberünk mindig sisakot visel), szponzorok ruhájába öltöztethetjük karakterünket, és még vezetési stílusát is nevesztésig szinte finomíthatjuk (mennyire hajlítsa be a kormánykét, mennyire érjen közel a térde a talajhoz a kanyarban, hogyan ünnepelje a győzelmet stb.).

JÁRTAM ITT TÍZ ÉVE

Mint a teszt elején írtam, a *Ride* a múltban ragadt. A járművek tényleg szépek, és a pálya aszfaltja sem néz ki rosszul, de ezen kívül minden pont ugyanolyan, mint az előző konzolgenerációban, és annak is inkább a közepén. A baltával faragott közönség részletkérdés, de a tájak, amelyek egyébként lenyűgözőek lehetnének, így csak egy díszkérlet szájhúzást tudnak kiváltani. Hiába hagyhatjuk el a már jól ismert versenypályákat (kicsit fáj, hogy csak az esetek kb. felében), ha Japán, a francia Riviéra, Milánó vagy Miami bukótéren túli része nem nyújt semmit látványban, és nem áraszt olyan hangulatot, amelyet kellene.

Minden hibája ellenére a *Ride* inkább jó, mint rossz, érdemes kipróbálnia annak, aki szereti a motorozást, csak fogy a türelem, és ha a Milestone nem változtat, egyre kevésbé lesz elég a befektetett energia. Júniusban érkezik a *MotoGP 15*, és annak kapcsán sem ígérjük, hogy megváltják a világot; pedig a tehetségük alighanem megvolna hozzá.

NÉHA JÁR EGY KIS SZABADSÁG

Nem ez az első alkalom, hogy a Milestone új sorozatot teremt: összezedtünk néhányat korábbi szárnypróbálgatásaikból a licencelt címek mellett.



APEX (2003)

Xbox-exkluzívként jelent meg 2003 elején, Európában Racing Evoluzione néven került forgalomba. Egy kis műhelyből kezdve kellett felküzdenünk magunkat a csúcsra, természetesen autóversenyzéssel. Kimondottan jó volt.



THE X FACTOR SING/ AUSTRALIAN IDOL SING (2005/2006)

Ez a kettő nem hagyományos értelemben vett versenyjáték volt, de tény, hogy versenyezni kellett benne. A két népszerű tehetségkutatót feldolgozó karaokejátékok keményen elhasáltak.

SUPER PICKUPS (2007)

Míg elődje, a több millió példányszámban elkelt Super Trucks Racing sikeresnek mondható, a Super PickUps egyáltalán nem. Hogyan is lehetett volna egy olyan játék sikeres, amiben csak és kizárólag pickupokat lehet vezetni?



ERG MÁS VÉLEMÉNYE

A négy kerék jobban megmozgat, mint a kettő, ettől függetlenül kíváncsian vártam, mit mutat a *Ride*, és összességében nem is csalódtam, bár amikor meghallottam, hogy verseny közben is szól a zene, már tudtam, hogy kik jelentik a célközönséget. A játék irányítása könnyen elsajátítható, menete lendületes, kellő motivációt ad, és a mocikat egész szépen lemodellezték, ráadásul licenccel bringák. Vannak ugyan idegesítő hibái, és néha teljesen érthetetlenül lagol az egész, de összességében megérhetven százalékot.



AKÁRMI IS A KÖRÍTÉS, A LÉNYEG A
ÁLTALÁBAN UGYANAZ: IDEÁLIS ÍVEN
MARADNI, JÓL BELÖNJ A FEKTÁVOT, ÉS
ELKERÜLNI AZ ÜTKÖZÉST

HA TE MONDOD

Irvin Zonca vezető játékkervező, Milestone
„Egyrészt folytatni akarjuk a *MotoGP*-t, fejleszteni a sorozatot évről évre, másrészt szeretnénk volna valami mást csinálni. A *Ride* tökéletes volt erre.”

HARDVER

Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1 / Windows 8 / Windows 8.1; Intel Core i3-530 2.93 GHz/AMD Athlon II X4 810 2,6 GHz; 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 460 (1 GB), ATI Radeon HD 6790 (1 GB), DirectX 10; 35 GB HDD

- + a legjobb motoros játék
- + nagy választék
- + testreszabható versenyző
- elavult grafika
- technikai problémák
- sokkal jobb lehetne

PACA
Ezeket a köröket már lefutottuk egyszer.

70

Áldjon vagy verjen sors keze

HAND OF FATE



INFO

Kiadó Defiant Development
 Fejlesztő Defiant Development
 Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
 Röviden Egy gyűjtögetős kártyajáték, egy asztali szerepjáték és egy külső nézetes akció meglepő keveréke.
 PEGI 16+

KÉPZELD CSAK EL: VALAMIFÉLE MEGHATÁROZHATATLAN TÉR-BEN-IDŐBEN VAGY (EGYÉBKÉNT A VILÁG VÉGÉNEK TIZENHARMADIK KAPUJA MÖGÖTT, DE EZ ÚGYSEM KÜLÖNÖSEBEN KÉZZELFOGHATÓ INFORMÁCIÓ), ELŐTTED EGY ASZTAL, VELED SZEMBEN PEDIG EGY TITOKZATOS ALAK, AKINEK CSUPÁN A SZEMEI LÁTSZANAK KI MASZKJA ÉS CSUKLYÁJA ALÓL. A levegőben kártyalapok táncolnak, örvénylenek körülötte, ő pedig síri hangon megszólít – ami egyébként már kicsit túlzás, mert értjük, itt nem akármilyen tétje van a játéknak, de hát, lehet ő a végzet krupiéja, akkor is csak krupié, úgyhogy drámázás helyett osszon inkább, nem? De. Kezdetét is veszi a játék!

BENNE VAN A PAKLIBAN
 A szerencse – vagy stílszerűen a sors – mindvégig nagyon fontos szerepet kap a játékban. Nem csak afféle szóvirág, hogy itt minden lapot a sors keze oszt, tény-

leg így van: nem csupán a ránk váró veszélyeket és kihívásokat határozza meg a lapjárás, de azokat az eszközöket vagy fegyvereket is, melyek segíthetnek majd helytállni velük szemben. Eleinte persze egy szedett-vedett kezdő szettet kapunk, de ahogy araszolunk előre, természetesen lesz alkalmunk építgetni, bővítetni paklinkat, új és erősebb lapokat szerezni, ki-be rakosgatni őket, variálni. Az araszolást pedig úgy kell érteni, hogy lefordított lapok nem-lineáris ösvényén kell végigvergődnünk, egyesével szembesülve azzal, hogy épp mivel készült nekünk a végzet. Ha próbáltatok már klasszikus, asztali szerepjátékokat, akkor ez a rész ismerős lesz: rejtélyes játékmasterünk mesélővé változik, és bejelenti az aktuális történéseket, melyek, ahogy azt már az efféle szerepjátékokban megszokhattuk, egészen sokféleké lehetnek. Persze nem kell D&D-szerű komplexitásra számítani, de a főbb irányvonalak ugyanazok. Egy új kártyalapra érkezve történhet egészen egyszerű, békés fejlemény is, például ta-

lálkozhatunk egy utazó varázslóval vagy pappal, akinek szétrézhethetünk a portékái között. Az is lehet, hogy messzebbre vezető történésekbe pillantunk bele, vagy akár klasszikus értelemben vett küldetésekbe bonyolódunk. A játékban számtalan szcenárió található, melyek legtöbbszörben dönteni kell, sőt, gyakran adott akció sikerességét mérlegre téve lapot is húzni. A húzás lényege nagyjából ugyanaz, mint a szerepjátékban a kockadobásé: a játék így teszi próbára szerencsénket. Ha például adott helyzetben úgy döntünk, hogy egy ellenséges őrt megpróbálunk lopva becserkészni, akkor négy kártyalap ugrik fel, melyek közül húznunk kell egyet: a „success” értelemszerűen azt igazolja, hogy léptünk mint a pumáé, és célpon-tunknak esélye sem volt, míg ha kifogjuk a „failure” lapot, akkor nem is tudom, esetleg megreccsent a talpunk alatt egy ág, vagy megszólalt karakterünk mobilja, és ránk rontott az egész tábor. (Ezt még tovább bonyolítja, hogy néha van „great success” és „great failure” lap is, súlyo-



zott eredménnyel.) Ahogy tehát már említettem, lehetünk bármilyen jól felszereltek, a szerencse mindvégig megkerülhetetlen tényező a játéokban. De legalább ez is egy faktor, ami kicsit kiszámíthatatlanabbá teszi a scénáriókat, s ez már csak azért sem baj, mert a játék elején még nem túl változatos a paklink, és jó eséllyel többször is belefutunk majd ugyanazokba a szitukba. Nem probléma, minden helyzetben van annyi változó, hogy sokadjára is beüthet valamilyen addig nem látott fordulat, vagy ha már tényleg a könyökünkön jön ki az egész, akkor egyszerűen kicserélhetjük valami másra a paklinkban. De hogy milyen helyzetekre is számíthatunk: találkozhatunk például egy megboldogult helybéli hős relikviait hurcoló falubeli menettel, akiktől akár meg is próbálhatjuk kicsalni az ex-kolléga fegyverét. Vagy összefuthatunk egy kocsmában a fura, öreg manóval, akivel ha kedvesek vagyunk, pajzzsal ajándékoz meg minket, ha viszont nem... akkor nem tudom, hogy mi történik, mert én mindig kedves vagyok a fura, öreg manókkal.

A harmadik lehetőség, hogy a kártyalap rémeket rejt. És a mesélő/krupié alig lepuzzalt kárörömmel közli, hogy nahát-nahát, egyszer csak nézd, mik rohannak elő az erdőből! Ahogy a második, harmadik menet után már fokozatosan erősödik a paklink (és így karakterünk is), úgy ezek a rondaságok is egyre szívósabbak lesz-

nek. Eleinte azonban csak banditák gyűlevész hordájára, esetleg néhány csontvázra vagy óriáspatkányra kell számítani. És amikor támadnak, akkor jön a váratlan fordulat.

ELŐ A KARDOT!

Jó, annyira nem váratlan, mert a képeken is látszik: harci helyzetben a játék az addig békés, kártya-szerepjáték hibridből külső nézetes akcióra vált, és az említett „segítő” kártyalapok, amiket az aktuális menet során sikerült összeszedni, itt valódi, használható fegyverként és páncélként jelennek meg. A harcrendszer nem túl bonyolult: tudunk ütni, pajzzsal háritani, sőt, bizonyos fegyverek még extra támadóképessegekkel is rendelkezhetnek (például a jeges mágiával tuningolt baltával lefagyaszthatjuk az előttünk állókat). A harc során nagyon fontos a ritmus: ha sikerül mindig jó ütemben rányomni a háritásra, akkor sétagalopp lesz. Persze azért fontos a helyezkedés is, főleg a bossok háritáthatatlan támadásainál. De bármennyire is klassz, ahogy az akciórészek megtörik a játék egyébként komótos tempóját, marad némi hiányérzet az emberben a korlátozott harci lehetőségek miatt.

Persze az is lehet, hogy ez már csak a kényszeres kötekedés. Tény, hogy a *Hand of Fate*-nél van komplexebb kártyajáték, RPG és akciójáték is, de így egyben egészen különleges, ráadásul izgalmas és új-

KÖZÖS ZSEBBŐL

Illeszkedve áprilisi számunk vezérmotívumához, a *Hand of Fate* megszületésében is nagy szerepe volt a Kickstarternek. Bár olyan szenzációs számokat nem gurított, mint a *Star Citizen*, a támogatók által összedobott 54 095 dollár már elég volt ahhoz, hogy a játék kiadói támogatás nélkül is megszülethessen. Az ausztrál Defiant Development pedig úgy tűnik, rászorgált a bizalomra, mert folyamatosan javítják-csiszolgatják a játékot, illetve új kártyák is készülnek a mintegy 400 mellé, amely jelenleg a játékban található.

szerű élményt ad. Amikor végzünk az aktuális főhellyel, az ember már érzi a készletet, hogy rögtön belevágjon a következő menetbe, kipróbálni új kártyákat, új taktikákat, immár az eggyel nehezebb bossz becélozva. Ez is azt mutatja, hogy a *Hand of Fate* nem csupán szerencsésen tenyerelt bele egy tuti formulába, hanem valóban jól átgondolt, és működik.

mazur

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8/8.1; Core 2 Duo E6600 2,4 GHz/Phenom II X2550; GeForce 260 GTS/Radeon HD 4850; 4 GB RAM; 5 GB HDD

- ötletes, friss koncepció
- tökéletesen eltalált kártyagyűjtő- és mesélő rész
- remek képi világ, külön piros pont a játékmester szinkronjának
- fix (és nem mindig konzervens) nehézség
- kicsit túlegyszerűsített akciórész
- összességében minimális testreszabhatóság

MAZUR

Izgalmas és ötletes vegyítése külön-külön már jól bevált koncepcióknak.

81

LEHET Ő A VÉGZET KRUPIÉJA, AKKOR IS CSAK KRUPIÉ, UGYHOGY DRÁMAZÁS HELYETT OSSZON INKÁBB, NEM? DE





Az Interstellarban is akkor kezdett összegubancolódni, amikor átmentünk egy hasonló féregjáraton



A jövőben már csak a könyvekből ismerik a nagy hátsó fogalmát, ezért hordhat mindenki ilyen feszülős anyagból készült ruhát



MERRE TOVÁBB FIRAXIS?

Ugye senki se gondolja komolyan, hogy az olyan nagy koponyák, mint amilyen Sid Meier, Starships-kaliberű játékokra pocsékolják el a tehetségüket? A kulisszák mögött egészen biztosan folynak az új fejlesztések. A Civilization 6 bejelentésére komoly összegben mernék fogadni, de véleményünk szerint akkor sem lőnének nagyon mellé, ha megszéllőztetnék az XCOM második részét. Járt utat ugye nem szokás elhagyni járatanért.

A lövedékeink elakadnak a szikladarabokban, ezért úgy kell navigálnunk, hogy tisztán rálássunk a célpontra



Ez bizony nem a mélyűr

SID MEIER'S STARSHIPS

A BEYOND EARTH VOLT AZ UTOLSÓ OLYAN ŪRSTRATÉGIA TAVALY, AMIBE IGAZÁN KOMOLY MENNYISÉGŰ MUNKÁORÁT SIKERÜLT BELEPAKOLNOM. Sid Meier következő játékát komoly titoktartás övezte, alig pár héttel a megjelenés előtt jöttek csak ki az első infók. Ez mindig nagyon gyanús, hiszen az igazán jó játékok marketinggépezete már akár egy évvel a megjelenés előtt beindul. Így aztán nem csoda, hogy óvatossággal álltam neki a játék tesztelésének, tudtam, hogy valami zavar van az erőben.

Mondtam már, mennyire utálok, amikor ilyen esetekben igazam van?

A SZTRATOSZFÉRÁN ÁT TÖR A VÉGTENLENBE

Pedig az alapötlet nem lett volna olyan rossz, hiszen ki ne szeretett volna bolygókat és naprendszereket meghódítani űrflottájával? Vannak jópofa erőforrásaink, fejleszthetjük űrhajóinkat, építhetünk az elfoglalt bolygókon különféle csodákat, melyek hatással vannak flottánk teljesítményére. Ezeket az erőforrásokat az elfoglalt bolygók biztosítják számunkra, de csak addig, amíg mi uraljuk a rendszert. Lojalitást ne nagyon várjunk az őslakosoktól, ők azt a

rezsimit fogják kiszolgálni, akik éppen hatalmi pozícióban vannak.

CSONT(RA LECSUPASZÍTOTT) STRATÉGIA

Az alapvető Civilization-védjegyek jól látszanak, a gond csak az, hogy ezeket a végtelenig leegyszerűsítették. Van ugyan diplomácia, de ez messze nem olyan kidolgozott, mint mondjuk a Civilizationben. A kutatás és fejlesztés is borzalmasan egyszerű lett, sokszor támadt az az érzésem, hogy ezt direkt tervezték meg így a jómunkásemberek annak érdekében, hogy a mobilokon és táblagépeken szocializálódott, kazuár beállítottságú játékosok se törjék ketté a kezükben a legújabb túlárzott divatkiütőt. Nekik tökéletes a Starships, de a PC-s „masterrace” többet érdemelt volna egy táblagépekre optimalizált, lebutított stratégiai játéknál.

LÉZEREK ÉS FÉZEREK

Az űrharc viszont egész korrekt, a hadjárat elején még élveztem is az első néhány csatát. A körökre osztott harcot egészen okosan találták ki; a különféle hadihajók és vadászgépek a bolygók és az űrben lebegő szikladarabok között küzdenek egymással. Hajóinkra nagy hatótávolságú lézérágyúkat, plazmavetőket, illetve torpedókat szerelhetünk, ezekkel törölhetjük el az ellenséges flottákat. A kisebb aszteroidák blokkolják a látótávolságot,

illetve van arra valami esély, hogy a kilőtt lövedékek ártalmatlanul robbanjanak fel a sziklákra. Sok okoskodásra nincs lehetőség, akiknek nagyobb és jobban felszerelt hajóhada van, az nyer. Azért néhány ötletes megoldást sikerült belecsempészni, nekem kifejezetten tetszett a vaktában kilőtt torpedó, amely a következő körben nagy eséllyel csapódik be a pályáját keresztező űrhajóba. Ennél több ötletességet azonban hiába várunk, sajnos eddig tartott a tervezők leleményessége, illetve átlagos mobiljátékos stratégiai érzéke.

Mocsy

INFO

Kiadó Firaxis Games
Fejlesztő 2K Games
Platform PC, IOS
Röviden Durván leegyszerűsített körökre osztott űrstratégia Sid Meier nevével, de a zsenialitása nélkül.
PEGI 12+

HARDVER

Windows Vista/7; Intel Core 2 Duo 1,8 GHz/AMD Athlon X2 64 2,0 GHz; 2 GB RAM; 256 MB ATI HD2600 XT/256 MB Nvidia 8800 GT/Intel HD4000; 841 HDD

- + könnyen tanulható
- + nyomokban Civilizationt tartalmaz
- hiányzik a stratégiai mélység
- repetitív
- drága

MOCSSY
Neked elnézzük, Sid.

63

KICSI A VILÁG

A Bloodsports.TV ugyanabban a nukleáris háború utáni kihalt világban játszódik, mint a fejlesztők előző játéka, a Krater: Shadows over Solside. A szóban forgó akció-RPG volt teljes játékaink egyike a 2014/10-es szülinapi GameStar magazinban.

A frontvonalban harcolóknak mindig szükségük lesz egy ügyes gyógyítóra

OBJECTIVE IS UNDER ATTACK

Egyes főellenfelek alig férnek el a képernyőn. Egy ilyen szörnyrel sokáig kell táncolni, hogy kidőljön

Nem nekünk van a legnagyobb rajongótáborunk, de ők legalább hűségesekek

Nagyon megváltozott a valóságshow

BLOODSPORTS.TV

HA EGY ISMERŐSÖM NEKEM EGY NAPON AZT MONDANÁ, HOGY „FIGYELJ, ÉN CSINÁLOK EGY MOBA-T, CSAK NEM LESZNEK BENNE EMBERI ELLENFELEK”, akkor minimum örültnek nézném, és az Ezeréves Sóló sebességével utalnám be a legközelebbi elmosztályra. Aztán rájönnek, hogy valójában nagy hibát követtem el, hiszen ez egy jó játék is lehetne.

MIT ADNAK A TÉVÉBEN?

A Bloodsports.TV stúdiója valahol a Mad Max és a Borderlands határán épülhetett, ahol rakétasilók várnak arra, hogy szétrobantsanak különböző falvakat. A történet lényege, hogy a poszt-apokaliptikus Svédországban (esküszöm, nem én találtam ki) rendeznek arénajátékokat; néhány szerencsés gladiátor küzdhet törvényt kívüliek ellen, akik egy-egy falvat képviselnek. Ha nem sikerül átjutniuk rajtuk, és leverniük a bázis közepén található silót, akkor az ráereszt egy rakétát az otthonukra. Majdnem rosszul is éreztük magunkat, hogy tönkretettük ezeknek a drága embereknek (mutánsoknak, földönkívüli zöld akármiknek) az otthonait, ugyanakkor már levágtuk őket, szóval lehet, hogy elkéztünk az együttérzéssel.

A játékmenet abszolút a League of Legends csatáit idézi. A meccsek elején választanunk kell egyet a felkínált karakterekből, akik között vannak gyógyítók, tankok és lövészek. A hősokeket teljesen úgy kell irányítani, mint egy MOBA-játékban, ugyanúgy lépnek szinteket a hullámokban érkező ellenfelek le-



INFO

Kiadó **Fatshark**
Fejlesztő **Toadman Interactive**
Platform **PC**
Röviden **Coop** parti-MOBA, amiben négy barátunkkal kell megvédenünk a bázist a hullámokban érkező gépi ellenfelektől.
PEGI 12+

ölésével, és a menet közben nyert aranyból tárgyakat vehetünk nekik. Maximum ötfős csapatokban indulhatunk neki egy meccsnek, és többféle pályából választhatunk. Mindegyiken tornyok őrzik az ösvények bejáratait, de ezek védelme nagyon gyenge, így a mi segítségünk kell majd ahhoz, hogy elkerülhessék a leomlást. Az érkező szörnyek eleinte nagyon gyengék, majd szépen lassan egyre többen jönnek, és magukkal hoznak nagydarab gyógyítót, tankokat, durvább harcosokat, míg végül egy-egy főellenfél is belép az arénába. Ezek leveréséhez komoly csapatmunkára lesz szükség, mivel nagyon jól bírják az ütéseket, és különböző képességeikkel jócskán megkeseríthetik az életünket. Ha mindezen túl vagyunk, kapunk egy egyperces pihenőt, ezalatt felgyógyulhatunk, vásárolhatunk, és a térképen álldogáló szörnyeket levadászhatjuk extra pénzért.

EGYIK SZEMÜNK SÍR, A MÁSIK ÜVEG

Sajnos a játékban nincs matchmaking, így nekünk kell létrehozunk a szobákat, ahol beállíthatjuk, hogy melyik pályán menjen a buli, hány hullám jöjjön, és az azzal érkező ellenfelek milyen erősek legyenek. A játékban van még egy fejlődési fa is, amin bizonyos extrákat oldhatunk fel a meccsek közben. Ezek nagyrészt passzív bónuszok, illetve a legutolsó durvább nehézségi szintek is várnak ránk, ezek feloldása pedig sok időt és gyakorlást igényel. Más tartalmat nem kapunk, és itt kezd el vezetni pici szívünk. A meccsek pörgősek, a coop élmény tökéletes, a nehézség nagyon jól skalázható, és

úgy egyébként a játékmenet nagyon rendben van, csak éppen minden más hiányos. Nagyon kevés a tartalom: összesen hat pályát kapunk, egy maroknyi hőssel, egy nagy, de alapvetően súlytalan fejlődési rendszerrel. Ennyi a játék, ráadásul a grafikai motor is úgy néz ki, mintha egyidős lenne a stílusát ihlető filmmel. Mindezzel a fejlesztők tisztában vannak, így nem is árazták túl a játékot, sőt. Egy közepesen durva parti árértékért már egy öt darabos csomagot is vehetünk, hogy együtt kaszabolhassunk a haverokkal. Ez és a játékmenet könnyedén elfeledtetni velünk a Bloodsports hiányosságait, de amikor vége a vérgőzös menetnek egyszer csak elkezd bökni minket a tüske, hogy ez lehetne azért ennél sokkal több is.

Hunter

HARDVER

Win Vista (SP2)/7/8; Intel Core 2 Duo E4600/AMD Athlon 64 X2 4800+; 2 GB RAM; Radeon HD 5450/GeForce GT 430; DirectX 10; 2 GB HDD

- ✦ kiváló irányítás
- ✦ beteg hangulat
- ✦ coop élmény
- ✖ ronda
- ✖ kevés tartalom
- ✖ nincs matchmaking

HUNTER

Egy kis plusz munkával nagy lehetett volna. Így csak alkalmi lazulásra elég.

74



Az esőcseppek jól sikerültek



Habár találunk házakat, nem tudunk bemenni

A ZENÉSZ

A képi világhoz elég lazán kapcsolódó zenéket egy profi muzsikusként, bizonyos Alejandro Padilla Coronellnek (y Azevedo, pláne!) köszönhetjük, aki a maga részéről egyébként jól teljesített, csak vélhetőleg nem mutatta meg neki senki a játékot.

A magasabb részekről leesve akár meg is halhatunk

Ha akarsz magadnak félórányi gondtalan baktatást

DRIZZLEPATH

GOMBAMÓD SZAPORODNAK A SÉTASZIMULÁTOROK, AMI TERMÉSZETES MÓDON MAGÁVAL HOZZA AZT, HOGY IDŐVEL KOMMERSSZÉ VÁLIK A STÍLUS, ÉS AZ OLYKOR FELBUKKANÓ KIEMELKEDŐ DARABOKAT NEHEZEBBEN VESSZÜK ÉSZRE, MINT KORÁBBAN.

Mostani tesztünk alanya azonban nem a tündöklő egyediség példaképe, bár tény, hogy ha valamire, akkor erre nem lehet azt mondani, hogy játék, mivel egyrészt rövid, másrészt olyan szinten nincs benne semmi, ami már sokakat elriaszthat.

A TÖRTÉNET SZERINT... JA, AZ NINCSEN

Kezddéskor az események közepén találjuk magunkat, bár ez barokkos túlzás, tekintve, hogy nincsenek események, ugyanakkor viszonylag gyorsan rájövünk, hogy feladatunk mindössze egy ösvény követése, ami a völgyből szépen felkacskaringózik a Tűzhegyre. Közben amolyan *Dear Esther* módra van némi narráció, amit egy gyerekhang mormol aprócska akcentussal maga elé, és közben Cseh Tamás-os gitárkíséret peng alatta, de valójában semmivel sem tudunk meg többet annál, mintha soha senki nem szólalna meg. Az elhangzó mondatok olyan kommersz dolgokat tartalmaznak, mint a félelem, a titokzatosság vagy az örület, de mindez mintha semmilyen módon nem kapcsolódna ahhoz, amit látunk. Valójában egyetlen fordulat van az egészben, amit viszont inkább nem lőnénk le, hátha esetleg valaki mégis kipróbálná a



INFO

Kiadó
Tonguc Bodur
Fejlesztő
Tonguc Bodur
Platform
PC
Röviden Egy újabb sétaszimulátor, amiben a völgyből felmegyünk a hegyre.
PEGI 16+

Steamen jelenleg 399 euróba kerülő játékot; de annyit azért elárulunk, hogy a gitározás helyett onnantól zongoraszó hallik, és a látvány is megváltozik.

BÉKÁK, GALAMBOK, LÁTÓHATÁR

Grafikailag elégedettek lehetünk a játékkal, ugyanakkor érdemes megjegyezni, hogy egy ennyire eseménytelen világban talán nem túl elegáns, hogy viszonylag rövid távon már homályosodik a látóhatár, és zavaróan hamar eltűnik a vegetáció annak érdekében, hogy a futás egyenletes legyen. A környezettel egyébként sok bajunk nem lehet, olykor ugráló békákkal és felröppenő galambcsordákkal (nesze neked mezőgazdasági mérnök diploma) fogunk találkozni, illetve akadnak girbegurbra fakerítések, melyeknek nekikimenne kidőnhetjük azokat. Az egy szem fejlesztő javára írhatjuk, hogy az általunk irányított embernek van lába, és egész testes árnyéka; az persze más kérdés, hogy utóbbi alapján úgy tudjuk elképzelni a főszereplőt, mint egy reumás hegyi embert, tekintettel arra, hogy görnyedt felsőtestén meg sem mozdulnak a maga mellett lógatott karjai. Ugyanakkor jópofa, hogy a konstans nap-sütés mellett mégis folyamatosan szemerkélő eső csendesen csordogáló vízcseppeket varázsol a monitorunkra akkor, amikor égnék szegezzük a tekintetünket, és tulajdonképpen még meg is lehet halni, amennyiben levetjük magunkat valahonnan, de a viszonylag sűrű mentési pontok miatt ilyenkor sem kell túl messziről kezdenünk az új életet.

ÓHAJOK ÉS SÓHAJOK

Habár egészében nézve a grafikát viszonylag egységes képet kapunk, az egyes dombocskák és csúcsok kellemetlen bugokat rejtenek, melyekkel szemmel láthatóan nem tud megbirkózni a szoftver, illetve valahogy idegennek hat a gitárzene, mintha nem is ehhez a játékhoz tartozna. Aki nem siet, nagyjából egy óra alatt végez, míg a léptüket szaporázók számára mindössze 40 perc elég ahhoz, hogy a völgyből feljussanak a hegytetőre. A gyengébb géppel rendelkezők biztosan elmormolnak majd néhány szolid trágárságot, amiért nem lehet skálázni a grafikai beállításokat, de egészében véve a játék pontosan annyit ér, amennyibe jelenleg kerül.

HARDVER


Windows Vista SP1, Windows 7, Windows 8, Windows 8.1; Core 2 Duo 2 GHz / Athlon 64 X2 2 GHz; 4 GB RAM; Nvidia 400/Radeon HD 6000; 2,2 GB HDD

- megnyugtató
- nem csúnya
- jópofák az esőcseppek
- grafikai bugok
- hiányzó grafikai opciók
- elég rövidke

RG

Na, most legalább nem történt semmi.

68

Az  XBOX ONE bemutatja

PLAY IT SHOW

8.1

GYŐR


MÁJUS 9.

ETO PARK

Versenyek / Akciós játékvásár / Izgalmas programok
Kipróbálható játékok / YouTube-sztárok / Értékes nyeremények
Cosplay bemutató / Minecraft / Több, mint 100 játékaállítás

www.playit.hu

 XBOX ONE

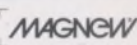
 Windows

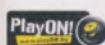
 MediaMarkt

 ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE

 MONSTER ENERGY

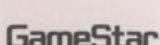
 576

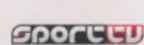
 MAGNEW

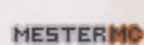
 PlayON!

 CENEGA

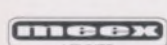
 CRASH TALK

 GameStar

 SPORTLED

 MESTERMO

 SZIGET

 meex LOUNGE

 meex

Teszt

► DEAD SYNCHRONICITY: TOMORROW COMES TODAY

I'm afraid that tonight there are too many dark stars to count...

Mi készíthette őket erre?



Fura dolgokat lát ez a Michael



Eddig csak alkoholt sikerült találni... hmm

ELEMÉSZTIK MAGUKAT

A játékban különös kór támadja meg az embereket, aminek lefolyása borzalmas. Kivételesen most nem zombikká válnak ezek a fertőzöttek, mint a legtöbb disztópikus világban, hanem „feloldódnak” saját vérükben. Az idő is felemészti önmagát, elhozva a világvéget.



Inkább aludtam volna tovább

DEAD SYNCHRONICITY: TOMORROW COMES TODAY

A FICTIORAMA STUDIOS INDIE FEJLESZTŐCSAPAT EGÉSZEN JÓL KEZDTE FELÉPÍTENI A DEAD SYNCHRONICITYT, CSUPÁN ITT-OTT ÉREZHETŐ RAJTA NÉMI BIZONYTALANSÁG. Vészjósló taktusokkal kezdődik a játék, világvéget idéző képekkel ingerlik a játékos, majd minden elsötétül.

Beszélgetésfoslányokat hallunk, valaki Michael néven szólít minket. Kinyitva csipás szemünket olyan világban találjuk magunkat, ahol a nyomor és a halál mindennapos vendégek, és a legtöbb fásultan viselik a borzalmakat. Karakterünk nem emlékszik semmire, nem tudja, mi minden történt, amíg ő szendergett, de a katasztrófa előtti élete is homályba vész. Itt kezdődik „kalandunk”, melyet inkább neveznék küzdelmes és fárasztó kóválygásnak. Nemcsak az „új világ” titkait kell felderítenünk, hanem Michael múltját is meg kell ismernünk; erre az egyik karakter fel is hívja figyelmünket: „Egy ember az emlékei nélkül csak árnyék.”

TÖBB IS LEHETETT VOLNA

Jellemző az indie fejlesztőkre, hogy egyedi és/vagy olcsó grafikai megoldásokat alkalmaznak – nincs ez másként most sem. A látványvilág groteszk, néhol festett, máshol képregényszerű, ami jól illik a megjelenítendő világhoz. A színek és formák tökéletes poszt-apokaliptikus hangulatot varázsolnak. Jellemzően a környezet jól megrajzolt, és mindenhol megjelenik egy minimális animáció: szélfúttá száradó rongy, vonuló felhők az égen. Eközben azonban a karakterek kidolgozatlanok, né-



INFO

Kiadó **Daedalic Entertainment**
Fejlesztő **Fictiorama Studios**

Platform **PC**
Röviden Egyszerű point and click kalandjáték, poszt-apokaliptikus világgal, erős atmoszférával, festett hatású grafikával és hangulatos zenével.
PEGI 12+

mileg kilógnak a köréjük rajzolt világból. Mégis tetszett az összhatás, és bántam, hogy nem mutat többet a játék. Kevés a helyszín, a meglévő túl szűkek, pedig lehetett volna még fokozni a látványt. Az egész játék alatt duruzsoló muzsika nagyon hangulatos. Aki játszott a *Rage* vagy a *Borderlands* játékokkal, azokkal vélhetően hasonlóságot. Ez a vadnyugati hangzásokat felvonultató zene jól kiegészíti az élénk tárt világot, néhány eseménynél azonban nem megfelelő zenét hallunk, máskor pedig a haloklók beteg ad ki olyan hangot, amely egészen más tevékenységre utal... khm. Egy-egy ilyen rossz párosítás elég ahhoz, hogy a játék kivessen magából, elveszen az addig felépített hangulat és élmény együttese. Kár érte.

TANULNI ÖNMAGUNKRÓL

Na, de miután kiveséztem a játék grafikai és zenei adottságait, jöjjön a lényeg. Magáról a játékmenetről nem lehet sokat beszélni, a jól bevált tárgyfelvevős és kombinálgató sémát követi. Ez egy ilyen műfaj, és bár láttunk olyan játékokat, amelyek ezt magasabb szintre tudta emelni, jó lesz most ez is. A feladványok sajnos nem túl logikusak, a szerencse és a kitartás előbb hozzásegít a megfejtéshez, mint a gondolkodás, ami kicsit zavaró.

Nem ez a játék legfőbb erénye, hanem a történet és annak tálalása. A *Tomorrow Comes Today* önmagunk megismerésére készített. Michael tettein és azon keresztül, hogy hogyan reagál a környezetre és az ott történetekre, közelebb jutunk saját magunkhoz. Az elején azt hittem, lustaság a fejlesztők részéről, hogy bizonyos helyzetekben a játék elve-

szí tőlünk a döntés lehetőségét, később jöttem csak rá, hogy tudatosan szerkesztették így a történetet. Végig Michael akarata és személyisége érvényesül benne, nem mi alakítjuk azt. Azonosulunk hősünkkel, mint egy jó regényben vagy novellában. Jelen van némi fekete humor is, a nem játékos karakterek és Michael is gyakran szarkasztikus a játék során, ezzel könnyebben elviselhetővé tesszik a nyomasztó hangulatot. A történet és az élmény miatt megéri végigvinni a *Dead Synchronicityt*. Sokat tanulhatunk az emberi viselkedésről, önmagunkról, hogy egy ilyen világvége-helyzetben miként változnak meg a világ szabályai, és hogy milyen fontosak is az emlékeink, a múltunk.

Somi

HARDVER

Windows XP (32 bit); 2 GHz Dual Core CPU; 2000 MB RAM; Nvidia GeForce 8600 GS/ATI Radeon HD 3470; DirectX 9.0c; 4500 MB HDD

- fülbemésző zene
- érdekes történet mély mondanivalóval
- helyenként egyedi, művészi látványvilág
- felesleges interakciók tárgyakkal
- nem jól szerkesztett feladványok
- alacsony újrajátszhatósági faktor

SOMI

Jó önismereti terápia, majdnem mindenkinek.

78



Az utcakép nem sikerült a felszínre



A vonal 80 százaléka a felszínen halad

EZ TÖRTÉNT 100 ÉVE

1915. június 13-án történt, hogy az első tesztserelvény végigördült az akkor még kurtább vonalon, ami a rákövetkező 13 év munkájaként nyerte el végleges hosszát a Times Square és a Flushing Main Street között.



Az emberek eléggé baltával faragottak

Föld alatt és föld felett

WORLD OF SUBWAYS 4 - NEW YORK LINE 7

METRÓS JÁTÉKBÓL MEGKÖZELÍTŐLEG ANNYI VAN, MINT UROLÓGUSSZIMULÁTORBÓL, VAGY TALÁN MAXIMUM NÉGYEL TÖBB MOST, HOGY MEGÉRKEZETT A NEW YORK HETES VONALÁT FELDOLGOZÓ RÉSZ, AMI KÉT ÉVVEL EZELŐTT MÉG EGÉSZ ÍGÉRETESNEK TŰNHETETT.

Az első részben már megismerhettük az amerikai metropolist, így nem feltétlen értjük, hogy a TML miért visz vissza ismét oda, ahol egyszer már jártunk, de hajlamosak voltunk bedőlni az ígéreteknek, és nem biztos, hogy ezt jól tettük.

MIT TUD A NÉGYES METRÓ?

A negyedik részben javarészt a felszínen furikázunk, miközben a hetvenes, nyolcvanas évek Amerikája köszön ránk a gördülő állomány ablakain túlról, és ez azért érdekes, mert a korábbi részekhez képes most lényegesen kevesebb időt töltünk majd el a vakondjáratokban, sokkal inkább magasvasúti szerepet töltünk be. Mindezek mellett valódi alkalmazottként a bázison is megfordulunk néhányszor, hiszen itt veszszük fel a munkát, és innen érhetők el a missziók, melyek ilyen-olyan történeteket dolgoznak fel; mint amilyen például az, hogy tűszejtőknek kell pénzét fuvarozni egy expresszjárat segítségével, időre. Miközben a központban sétálgatunk, szót válthatunk szinte mindenkiel, legyen az tűzoltó, biztonsági őr, a nagyfőnök vagy annak titkárnője (aki egyébként mindig olyan elfoglalt). Miután befészkeljük magunkat a



INFO

Kiadó **Aerosoft GmbH**
 Fejlesztő **TML-Studios**
 Platform **PC**
 Röviden **Akinek nem elég a négyes metró, annak itt a hetes. PEGI 7+**

vezetőállásba, és minden kart, gombot megtekereztük a megfelelő állásba fordítottunk, indulhat a menet, ügyelve a sebességkorlátozásokra, az utasokra, a menetrendre és az euró-forint árfolyamra.

KINT ÉS BENT

Került néhány érdekes elem a játékba, így ha mindent magunk akarunk irányítani, akkor a vezetőállás és a kalauz között váltogathatunk az állomásokon, mint ahogyan az Aggro-Mode is egész jó lett (ami névvel ellentétben nem azt jelenti, hogy ilyenkor traktorra pattanunk, és azzal száguldozunk, hanem egy olyan játékmenetet takar, melyben meghatározott ismérvek mentén kell végeznünk a munkánkat, és ha valamelyik nem jön össze, akkor már vége is a menetnek, lehet menni tusolni). Mindehhez első látásra szépnek nevezhető grafika társul, amiről azonban hamar kiderül, hogy mégsem olyan jó, amint meglátjuk az embereket, a fákat, az autókat és az épületeket. Ugyanakkor a hangok rendben vannak, bár ezekkel a korábbi részekben sem volt gond.

NEM EZ A VONAL AZ, AMIT KERESÜNK

A fizikával valami nem stimmel, ugyanis hamar felgyorsulunk, ráadásul meg sem érezzük az emelkedőket, és míg a fék első három fokozatában alig tapasztalunk lassulást, a negyedikben szinte pillanatok alatt megállunk, közben pedig teljesen esetleges szaggatások aprózzák el a gondtalan szolgálatot. A fejlesztők ígérték, hogy az alagútból kiérve néhány másodpercig alig lá-

tunk majd valamit, de ennek nyoma sincs, és az a helyzet, hogy a szögletes autóktól, kopaszon meredező fáktól, valamint a rettenetesen mozgó és egymás testén akadály nélkül áthatoló utasoktól sem fogunk elalélni. Sőt, utóbbiak a szerelvény ajtajain sem tudnak probléma nélkül bemenni, ráadásul minden állomásra úgy kell távoznunk, hogy tucatjával maradnak emberek a peronon, hiszen a program nem foglalkozik azzal, hogy mindenki felszálljon. Ettől függetlenül nem tekinthető kudarcnak a negyedik rész, de valahogy többet vártunk azután, amivel a TLM mindenkit hitegetett, bár kétségtelenül van néhány olyan fejlesztés, melyekért megéri belevágni a „kalandba”.

HARDVER

Windows VISTA/ Windows 7/ Windows 8; Intel Core i5 2,6 GHz; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 560; DirectX 11; 10 GB HDD

- vannak hiányosságok
- Aggro-Mode
- jó hangok
- tura fizika
- borzszító emberi modellek
- rossz optimalizáció

RG

Akinek megvan a három, az már mindent látott.

65



Hátha halálra neveti magát az ellenfél, ha már megsebezni nem tudjuk



MI AZ ÁRA?

Megszokhattuk már, hogy a PC-s árak jellemzően alulról közelítenek a konzolokhoz, éppen ezért érthető kellemetlenül a DAI hazai közösségét, hogy a kiadó 15 eurós (kb. 4500 forint) árcédulát csapott a DLC-re. Ezzel szemben Xbox One-ra lényegesen olcsóbban, mindössze 2990 forintért vásárolhatjuk meg. EA Access-előfizetés mellett vonjatok le még 10 százalékot az összegből.

Míg mi az erdőben túrázunk, ügynökeink új hadműveleteket indítanak a nevünkben távoli vidékeken



GameStar

TESZTÜNKET AZ ALAPJÁTÉKRÓL LÁSD A 2014/12-ES GAMESTARBAN



Mókuserék sárkányokkal

DRAGON AGE: INQUISITION – JAWS OF HAKKON

VÁRATLANUL, GYAKORLATILAG A BEJELENTÉSÉRŐL SZÓLÓ SAJTÓKÖZLEMÉNNYEL EGY

IDŐBEN ÉRKEZETT MEG A DRAGON AGE: INQUISITION ELSŐ DLC-JE. Néhány platformon (PS3, PS4 és X360) még várat magára a kaland, de előreláthatólag május környékén már azok is elkezdhetik felgöngyöltetni a *Jaws of Hakkon* szálait, akik a szóban forgó konzolok mellett tették le voksukat. Addig is segítünk eldönteni a jogosan felmerülő kérdést, miszerint érdemes-e beruházni e kiegészítőbe.

RÉGÉSZETI LELET

Tartottam attól, hogy a BioWare egy alig egy-két óra alatt abszolválható küldetéssel szűrje majd ki a szemünket, ehelyett egész régióval gyarapította amúgy sem elhanyagolható alapterületű homokozónkat. Frostback Basin javára írhatjuk, hogy a nagyobbak közül való (bár azért Hinterlands méreteihez nem nőtt fel), továbbá szembeötlően változatos, hiszen míg az alapjátékban kizárólag homogén tájegységeket találunk (erdőség, dombvidék, láp, hó borította hegyvidék, sivatag stb.), addig az egymással rivalizáló avvar törzseknek ott-hont adó medence látképe már néhány perc galoppozás után változás jeleit mutatja. Égre törő óriásfák ágaira épült táborok, ősi romok és erdők, sűrű rengeteg, ködbe burkolódzó ingovány, kopár hegy-csúcsok és nyugalmat árasztó tópart változtatják egymást. Nyolc-tíz órát simán el lehet itt tölteni, amennyiben a legjelenteklenebb melléküldetésnek is a végére akarunk járni.



INFO

Kiadó
Electronic Arts
Fejlesztő **BioWare**
Platform
PC, Xbox 360, Xbox One
Röviden A tavalyi év legjobbjának választott RPG első kiegészítője, DLC-hez mérten szokatlanul sok tartalommal.
PEGI 18+

Az események Ameridan, az utolsó inkvizitor nyolcszáz évvel korábbi kalandjai, valamint az aktuális helyzet között húzódó párhuzam körül forognak, s miközben az ég adta világon semmilyen módon nem lendítik előre a *Dragon Age: Inquisition* főszálát, meglepő titkokról rántják le a leplet, és még alapos leckét is kapunk az avvar kultúrából. Világnézetük, a mágiához, szellemekhez és démonokhoz való hozzáállásuk üdítő eltérést mutat a korábban tapasztaltakhoz képest. Célnk egy professzor segítségével feltárni az inkvizíció múltját, mert igaz ugyan, hogy egy hős végső nyughelye aligha bír stratégiai jelentőséggel, ám nem szabad megfélekednünk a szimbólumok erejétől. Nem állítanám, hogy hástast dobtam a sztori fordulataitól, de értékeltem, hogy a BioWare írói nem feledtek meg vénájuk humorosabb feléről. A legjobb pillanatban bedobott egymondatos poénok és a békés avvar törzs kabalackója, Storvacker rovására elsütött, BZ-i magasságokba emelkedő szövickek hallatán az oldalamat fogva röhögtem. Medvét sosem hoztak még ilyen kínos helyzetbe a videojátékok történetében.

HÚSZASOK ELŐNYBEN

Frostback Basin elvileg bármikor felkereshető attól a ponttól kezdve, hogy rátettük a mancsunkat Skyholdra, viszont nem ajánlott húszas szint alatt odatolni a képünket, hacsak nem akarjuk kiinni a vereség keserű poharát. A hakkonita barbárok, a ragadozók, valamint a hasadékok környékén tanyázó démonok általában huszonöt feletti, de belefutottam egy harmincas csoportba is, egy szempillantás alatt kicsinálta az öt szinttel lejjebb sorolt

kalandozó partimat. Megoldást némi tápolás (két további szintet sikerült magamra szednem, azután nem kaptam több XP-t), valamint egy vadonatúj inkvizítori képesség, az Aegis of the Rift jelentett végül. Utóbbi a központi karakter körül többméteres átmérőjű kupolát hoz létre, amely felfogja, sőt egy módosítást követően vissza is pattintja a feladónak az ellenséges lövedékeket. Az általa nyújtott kihívás miatt akár end contentként is felfogható a *Jaws of Hakkon*, és akár a nagy finálé után is sort keríthetünk rá. Sajnálatos módon semmiféle kísérletezőkedvet nem mutatott a BioWare, tehát lényegében ugyanazt csinálhatjuk majd, mint eddig, csak épp egy új helyszínen. Ez persze nem feltétlenül baj – akinek az alapjáték tetszett, az a DLC-ben sem fog csalódni.

Chavalier

HARDVER

Windows 7/8.1 (64 bit); AMD négymagos CPU 2.5 GHz/Intel négymagos CPU 2 GHz; 4 GB RAM; DirectX 10; AMD Radeon 4870/Nvidia GeForce 8800 GT 512 MB; 26 GB HDD

- ★ szép és hatalmas új játszótér
- ★ keményebb küzdelmek
- ★ avvar kultúra
- ★ nincs hatással a főszálra
- ★ nagyfóval kell keresni az újdonságokat

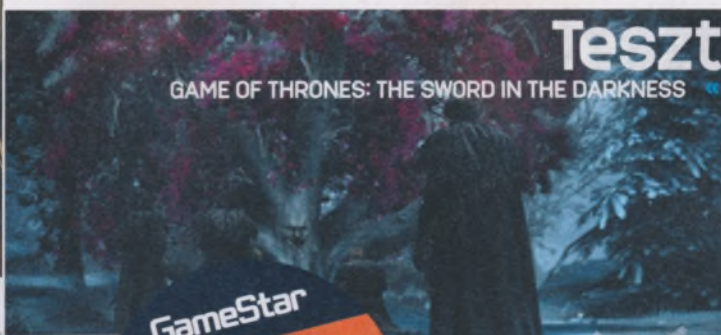
CHAVALIER

Konzervatív DLC, amely keveset okoztat, de legalább sokat ad.

79



Natalie Dormer még rajzolva is lenyűgöző



Az Éjjeli őrség eskütétele



Havas Jon még most sem tud semmit

JÖN AZ ÚJ KÖNYV?

Akár hónapokon belül kész lehet a Tűz és Jég Dala néven futó könyvsorozat következő része, ugyanis az író, George R.R. Martin saját blogján jelentette be, hogy egész nyáron a Winds of Winter könyv befejezésén dolgozik majd, ezért több rendezvényt is kihagy.

GameStar
TESZTÜNKET AZ ELSŐ ÉS MÁSODIK EPIZÓDRÓL LÁSD A 2015/01-ES ÉS A 03-AS GAMESTARBAN

És ő vajon kinek a sárkánya?

Királyi drámázók

GAME OF THRONES: THE SWORD IN THE DARKNESS

EGY SIMA KIRÁLYDRÁMA ATTÓL LESZ TRÓNOK HARCA, HOGY MEGJELENIK EGY SÁRKÁNY.

Nos, most már ezt is kipipálhatjuk. A Telltale *Game of Thrones* sorozatának harmadik epizódja (amely a *The Sword in the Darkness* alcímmel igyekszik nagyon hatásvadász lenni) elég erős indítással varázsolja el a játékos, Asher Forrester – amúgy is meglehetősen szorult helyzetében – ugyanis belebotlik egy sárkányba. Persze nem pusztán a sárkány megjelenése miatt, de le kell szögezni, olyan Trónok harca feeling magával ragadott az első percekben; kifejezetten megerőtelt volt a kontrollert tapicskolni minden egyes QTE-nél, mert csak nézni akartam, mi történik. Aztán persze megint kicsit leült a sztori, de tegyük hozzá, hogy sikerült egy alaphangon kétórás epizódot összetákolniuk a készítőknek, szóval nem lehet okunk panaszra.

ILLA-BEREK, FORRESTEREK

A Forrester család története tökéletesen passzol a közegbe, mintha csak a Starkok vonaglását néznénk. Ennyi szívást egybezsúfolva csak az igazán kegyetlen írói szélszélynek kitett uralkodói házak érdemelnek ki, és hát George R.R. Martin megmutatta már, hogyan kell egy vérvonalat addig alázni, hogy a legsztoikusabb rajongó is elmormoljon egy-egy ejnyét két nyugtató között. Nos, a Telltale írói sem restek drámai helyzeteket teremteni, bár kétségtelen, hogy az első részbeli Bolton



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 harmadik fejezete, amelyben ismét a mi döntéseinken van a hangsúly – no meg a sárkányok.
PEGI 18+

látogatását nem sikerült még überelni. Viszont Rodrik Forrester részét játszani kifejezetten szívósorító, drámai, és hát a többiekkel sem lesz könnyű dolgunk. Míra a királyi udvarban a sorozatból ismert újabb esküvői fordulattal küzd meg, Asher sárkányokon edződik, Jared pedig az Éjjeli őrség felszentelt tagja lesz, és ezzel szinte azonnal be is fut az első nagy identitásválság is. Nem akarom lelőni, bőven van para a Fal tövében, szóval most nem nagyon fogunk unatkozni. Új titkok, kihívások, drámai fordulatok színesítik a történetet, egyre komolyabban érezzük azt az enyhén szívósorító „Trónok harca hatást”, amikor a kedves néző/olvasó/játékos elképzelni sem tudja, hogy mekkora baj lesz a következő másodpercben. Csak sejtí, hogy lesz.

KEVESEBB HIBÁVAL

Kifejezetten jóleső érzés, hogy sikerült egy hosszú, tartalmas, változatos részt letenni az asztalra, és végre az előző generációs játékelmény sem marad szegényben. Pár-szor azért most is volt akadozás, újraismétlődő hangok a töltési idő alatt és után, illetve pont az utolsó jelenet utolsó mondata maradt le valami hiba miatt, szépen tönkre is vágva a nagy fordulatot. Az sem teljesen világos, mi a bánatért kell ennyit vacakolni a töltőgetéssel, a *The Walking Dead* széria valahogy jobban kezelte a váltásokat. Épp az utolsó képsoroknál volt nagyon zavaró, hogy elvileg egy történeti szempontból fontos montázst akartak bemutatni, ami a folyamatos töltések miatt gyakorlati-

lag teljesen szétesett, akadozott, és így ugrott a filmszerű élmény. Pedig a hangulat tökéletes lenne, ha nem kellene elviselnünk ezt a ködhögő technikai megvalósítást. A dialógusok és a zenék viszik előre az egészet, és a látvánnyal se lenne semmi gond, ha nem egy asztmás, pocakos hörcsög hajtáná alatta a mókuskereket. Emellett a rutin-szerűen ismétlődő játékelemek hatnak néha unalmasnak; pont itt lenne az ideje némi újításnak, de erősen kétkem, hogy ezt éppen egy széria közben lépné meg a Telltale. Már csak azért sem, mert ezzel együtt a Trónok harca hangulat kényelmesen eladható, és még mindig tudják, hogy jó úton járnak. Csak aztán nehogy túlzottan belekényelmesedjenek ebbe.

HARDVER

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

- + egyre érdekesebb történetvezetés
- + remekül rájátszik a fősztorira
- + van benne sárkány
- kevesebb, de még mindig zavaró bug
- sok töltőgetés
- ismétlődő játékelemek

HP

Sárkány ellen sárkányfű.

77

Teszt

» BORDERLANDS: THE HANDSOME COLLECTION



A rengeteg lehetőségnek köszönhetően hosszú távon is változatos

YEP, ALL THIS:



AND MORE!
FOR ONE INCREDIBLE VALUE. Elképesztő mennyiségű tartalmat kapunk

AZ ÉV LEGJOBB GYŰJTŐI KIADÁSA

A The Handsome Collection limitált, gyűjtői változatáért 400 dollárt kértek el, és mindössze 5000 darab készült belőle. Ezért az árért azonban egy zseniális távirányítós Claptrap robotot is kapunk, amelyet mobilunkról irányíthatunk, sőt, a robot által rögzített képet streamelhetjük is telefonunk kijelzőjére.



A couch-coop felejthetetlen élmény

A legjóképűbb gyűjtemény

BORDERLANDS: THE HANDSOME COLLECTION

GYAKORLATILAG AZ ÚJ GENERÁCIÓS KONZOLOK MEGJELENÉSE ÓTA MEGY A HISZTI, HOGY A FEJLESZTŐK MÁST SEM CSINÁLNAK, CSAK PÁR HÓNAPJA MEGJELENT JÁTÉKOK ÚJRA KIADÁSÁVAL PRÓBÁLNAK MÉG TÖBB RÓKABŐRT LEHÚZNI SZERENCSETLEN VÁSÁRLÓKRÓL.

Lássuk be, ez a felvetés sok esetben nem alaptalan, ráadásul amikor a 2K neve szóba jött (akiket valószínűleg még sokáig fog emlegetni a játékosársadalom az *Evolve* megjelenése okán, de ebbe most ne menjünk bele) egy *Borderlands* remaster kapcsán, joggal rezzentünk össze, mert erről bizony bőven van még mit lehozni. Legnagyobb meglepetésünkre olyan csomaggal álltak elő, amilyenrel már jó ideje nem találkoztunk.

TERÜLJ, TERÜLJ ASZTALKÁM

A *Borderlands: The Handsome Collection* a sorozat második része mellett a néhány hónappal ezelőtt megjelent *The Pre-Sequel*-t is tartalmazza, méghozzá mindkét játékot *Game of the Year* kiadásban, azaz az összes DLC-vel együtt. Aki ismeri a szériát, az tudja, hogy ez nem éppen kevés tartalmat jelent. Több mint 200 órányi játékmenet, 12 teljesen különböző játékelményt kínáló karakter, érdekes történetvezetés és töménytelen mennyiségű humor ömlik a nyakunkba, amikor kinyitjuk a dobozt.



INFO

Kiadó **2K Games**
Fejlesztő **Gearbox Software**
Platform **PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **A**
Borderlands 2 és a *Borderlands: The Pre-Sequel!* minden kiegészítővel megpakolt, felújított változata új generációs konzolokra. **PEGI 18+**

Kívánhatnánk ennél többet egy játéktól, amely igazából kettő?

RÉPA, RETEK, REMASTER

A *Borderlands* játékok egyik meghatározó tulajdonsága, hogy cel-shading technológiával készülnek, így évek múltán is pontosan ugyanazt a látványvilágot kapjuk, amibe anno beleszerettünk, nincs az az érzésünk, hogy bizony efölött a remekmű fölött is eljárt az idő. A textúrákra persze ráfért egy kis ráncfelvarrás, csak hogy éreztesse a generációk közti különbséget, így nyilvánvalóan mutatósabbak az 1080p-ben, másodpercenként 60 képkockával pörgő harcok. A játék magja természetesen még mindig pontosan ugyanaz a *Borderlands*, amit évekkal ezelőtt megszerettünk: a harcok pörgősek és izgalmasak, lootból még mindig közel végtelen van, és a remek képességfáknak köszönhetően a játék hosszú órák után sem „fárad el”, hiszen mindig találunk valami újdonságot a karaktereink skilljei közt turkálva.

IDE NEKEM HÁROM HAVERTI

Bár a *Borderlands* egyedül is szórakoztató, a széria egyik titkos fegyvere mindig is a kooperatív mód volt, amely sokkal színesebb és izgalmasabbá tette a játékmenetet. Eddig csak LAN-on keresztül volt lehetőségünk együtt játszani a haverokkal, most azonban egyetlen tévé is elég, hogy négyen vágjunk neki Pandora sztyeppéinek. Az osztott képernyős kooperatív mód meglepően

jól működik, és bár kétségtelen, hogy egy picit azért szokni kell a dolgot, a szumma jókedvet egyértelműen fokozza, hogy közvetlenül a többiek arcába röhöghetünk, ha valamiért ezt látjuk helyesnek.

MAJDNEM TÖKÉLETES

A *Borderlands 2* hibátlanul szerepel, nem kell a frame-rate miatt aggódnunk akkor sem, ha négy hatalmas tűzharc közepén ug-rálunk mind a négyen, a *The Pre-Sequel* esetén azonban a játékosok számával fordítottan arányos a képkockák száma, így egy teljes partinál már a stabil 30 sem garantált. Ez talán visszavesz valamelyest az élményből, de a játék még így is hihetetlenül szórakoztató. A sorozat szerelmeseinek gyakorlatilag kötelező darab, ha pedig valakinek eddig kimaradt volna a Gearbox alkotása, ennél jobb alkalma sosem lesz a pótlásra.

Kac

- rengeteg tartalom
- két játék egy áráért
- karakterimportálás
- teljesítményparák
- az első rész hiánya

KACI
Sose legyen ennél rosszabb újra kiadás.

85



Meglepően durva helyzetekkel is szembe kell néznünk

A ZENE JÓ

A Gearbox készítette Borderlands játékokban és azok trailereiben már megszokhattuk, hogy az általuk választott zenénél keresve sem találhatnánk tökéletesebbet. Nincs ez másként a Telltale játékaiban sem, egyszerűen hibátlan az egész.



Az akció végig pörgős, soha nincs megállás



Az új karakterek szerethetőek, szórakoztatók



Handsome Jack a legnagyobb figura

GameStar

TESZTÜNKET A JÁTÉK
ELSŐ EPIZÓDJÁRÓL
LÁSD A 2015/01-ES
GAMESTARBAN



Handsome Jack, a kalóz

TALES FROM THE BORDERLANDS: EPISODE TWO – ATLAS MUGGED

HA MEG KELLENE NEVEZNI EGYETLEN KARAKTERT, AKI TÖKÉLETESEN VISSZAADJA A BORDERLANDS KEGYETLEN, A LEGNEHEZEBB SZITUÁCIÓKBAN IS HUMOROS, MÁR-MÁR AGYAMENT VILÁGÁT, AKKOR EGYÉRTELMŰEN HANDSOME JACKRE ESNE A VÁLASZTÁS. Bár az első epizód végéig csak reménykedtünk abban, hogy a legendás antihős felbukkan a sorozatban, az utolsó képkockák alatt nyilvánvalóvá vált, hogy Jack nem is akármilyen szerepben tűnik majd fel. A Telltale cliffhangerszakértői sebészi pontossággal vágták meg az első és a második epizódot is, de azért ne rohanjunk ennyire előre, mert bár egy viszonylag rövid, alig több mint másfél órás kaland áll előttünk, bizony bőven lesz itt akció és dráma, kacagás és szemtörölgetés is.



INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Android, iOS**
Röviden A Telltale Games kalandjátékának második epizódja, amely a Gearbox által megteremtett univerzum egyik legizgalmasabb történetét meséli el. **PEGI 18+**

KETTŐS MÉRCE

A történet pontosan ott és úgy folytatódik, ahol legutóbb abbahagytuk. A két szereplő tovább meséli a kalandot, és bár alapvetően ugyanoda jutnak el, a tapasztaltabb játékosok már tudják, hogy nem a cél, hanem a megtett út az, amely maradandóvá teszi az élményt. Rhysnek a tudatában tevékenykedő Handsome Jack okoz igazi fejtörést, és csak rajtunk múlik, hogy ezt a helyzetet hogyan kezeljük. Elmondjuk a többieknek, megkockáztatva, hogy teljesen hibbantnak néznek, és egyáltalán nem bíznak bennünk a későbbiek-

ben, vagy titokban tartjuk, és azért néznek bolondnak, mert rángatózunk, és magunkban beszélünk. A nagy műgonddal megalkotott dialógusok ott vannak a Telltale legszórakoztatóbb jelenetei közt, ehhez kétség sem fér.

Ezzel szemben Fiona története sokkal érzelgősebb, az első részben kapott pofont még nem heverték ki. Csak rajtunk áll, hogy hogyan próbálunk érzelmi támaszt nyújtani Sashának, és bár az egész sorozatot a humor dominálja, ennél a résznél bizony a feszíre törnek az érzelmek. Elbőgni talán nem fogjuk magunkat, de érezni a döntések súlyát.

NEHÉZ IDŐK...

Ha már a döntéseknél járunk, ez az epizód is sokszor állít minket választást elé, amelyeknek ismételen elég komoly (és szinte kivétel nélkül nagyon szórakoztató) következményei lehetnek. Rhys és Jack viszonya végigkísér minket, emellett pedig arról is döntenünk kell, milyen a két páros kapcsolata, ez pedig újabb csavart visz a történetbe. Az egész epizód hihetetlenül pörgősre sikeredett, az akciójelenetek folyamatosan váltják egymást, így gyakran kerülünk döntéshelyzetbe. Döntéseinktől függően több új karaktert is megismerhetünk, akik közt egyre többen tűnnek fel a *The Pre-Sequence!* szereplőgárdájából, ezzel tovább színesítve a történetet, és még szorosabbra húzva a szálakat az egyes játékok közt. Athena ráadásul az idő múlásával egyre fontosabb szerepet kap, így kifejezetten kíváncsi va-

gyok, hová futtatják majd ki ezt a szálát a következő három epizódban.

AKKOR EZ MOST CSONT NÉLKÜL?

Az előző epizód tesztjében már elégedetlenkedtem egy kicsit a bevezetett új képességek miatt, amiket akkor nem tudtunk kihasználni. Sajnos továbbra sem igazán működtek. Rhys röntgenszemének köszönhetően ugyan kapunk pár vicces döntést, de Fiona megint csak valami értelmetlen dologra tudja elkölteni a pénzét. Ezt leszámítva megkockáztatom, hogy nemcsak a sorozat, hanem a Telltale játékok egyik legjobb epizódját sikerült letenni az asztalra. Bárcsak ne kéne olyan sokáig várni a következőre!

Kac

HARDVER

Windows XP (SP3)/Vista/7; Core 2 Duo 2.0 GHz; 3 GB RAM; 3 GB HDD; ATI/Nvidia 512 MB VRAM

- ✦ zseniális poénok
- ✦ izgalmas történet
- ✦ Handsome Jack
- ✦ rövidke
- ✦ főleges képességek

KACI

Ide a harmadik részt most azonnal!

87



A tanulóküldetések alatt sok képregényes átvetéssel találkozhattok majd



Hátrányban érdemes csapattársaink oldalán keresni a lehetőségeket

MÁR A STEAMEN IS MEGTALÁLÓD

A megjelenéssel egy időben a Warner a Steamen is elérhetővé tette az Infinite Crisis, ami nem csak azért jó dolog, mert könnyen hozzáférhető, hanem mert olyan exkluzív hőscsomagokat is vásárolhatok itt, melyeket máshol nem szerezhettek be.



Az ellenséges tornyok tűzét a droné-hullám felfogja, így érdemes velük együtt ostromolni azokat

A multiverzum ösvényei kifürkészhetetlenek

INFINITE CRISIS

VOLT EGYSZER EGY KÉPREGÉNY-SOROZAT, AMIBEN A DC ŐSZES UNIVERZUMÁNAK MINDEN HŐSE ÉS GONOSZA EGYMÁSNAK ESETT. Egy ilyen hatalmas, világokon átívelő háború rengeteg lehetőséget rejt, és ezt a Turbine fejlesztői is felismerték. Összehozták hát a világ legdurvább hőseit és gonosztevőit, bevágták őket egy arénába, és ránk bízta, ki jöjjön ki onnan élve.

KÖRBE-KÖRBE, KARIKÁBA

Az *Infinite Crisis* a MOBA műfaj legbiztosabb képviselője. Adott néhány térkép, de a legfontosabb cél mindenhol ugyanaz: elpusztítani az ellenfél bázisát, csapattársainkkal az oldalunkon. A meccsek menete ugyanúgy zajlik, mint a legtöbb MOBA-ban, azzal a különbséggel, hogy az *Infinite Crisis*-ban a legnépszerűbb térkép nem a háromösvényes, gyémánt (ilyen is van a játékban) elrendezésű aréna, hanem egy ötszög alakú csatater, a Coast City. Itt két félre osztódik a térkép, melynek szélén futnak az ösvények. Ezeket masíroznak a gép által irányított robotok, akiknek segítségével kell levernünk az ellenséges tornyokat, majd a főépületet. Ehhez jelenleg 33 hősből válogathatunk partnereket. Csatába vihetjük Batmant, Supermant, Jokert, a Zöld Lámpást és ezek más világokból érkezett alteregóit, például Gaslight Batmannel elég gyorsan összehaverkodunk majd; míg az eredeti denevér közelharcban erős, addig Gaslight verziója távolsági fegyvereket használ, és képességei is merőben eltérnek az eredeti hőstől. Egyébként képes-



INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive
Fejlesztő Turbine
Platform PC
Röviden A Turbine saját MOBA próbálkozása, középpontban a DC univerzum legfontosabb konfliktusával. PEGI 12+

ségek tekintetében azt kapjuk, amire számítanánk: Flash gyors ütésekkel dönti le az ellenfelet a lábáról, míg Atomic Wonder Woman hatalmas láncfűrészével csap szét mindent, ami az útjába kerül. Superman hozza az erőt, Sinestro a sárga fény fegyvereit. Aki ismeri a DC univerzum karaktereit, gyorsan megtalálja majd a legjobb barátját. Minden hőst felszerelhetünk a meccsek előtt bizonyos módosítókkal, melyek befolyásolják statisztikáit, és harc közben vásárolhatunk nekik tárgyakat, melyekkel képességeiket jelentősen felerősíthetjük.

A HÁBORÚ SOSEM VÁLTOZIK

A különféle módosítókat és hőseket a játék üzletében szerezhetjük be. Természetesen, ahogy a legtöbb MOBA esetében, úgy az *Infinite Crisis*-ban is pontokat kapunk egy-egy meccs után. A felgyűlt valutából aztán feloldhatunk új karaktereket (a legnépszerűbb arcok nyilván a legdrágábbak) vagy módosítókat. Idővel mindent megszereshetünk egy forint elköltése nélkül, kivéve a hősök kinézetét átszabó kosztümöket, melyek valódi pénzbe kerülnek. Természetesen, ha minél hamarabb hozzá akarunk jutni mindenhez, némi pénzmag befektetésével töredékére csökkenthetjük a gyűjtögetéshez szükséges időt. Egyébként a játék az első időszakban bőkezűen jutalmazza a játékos új hősökkel, kinézetekkel és pontokkal, de természetesen a tanulóidőszak után lelassulnak a dolgok – viszont még így is barátságosabb a rendszer, mint amilyen a bétában volt. Egyébként is elmondható a játékról, hogy mind technikaileg, mind tar-

talmilag nagyon sokat fejlődött, így akit a béta elretentett, nyugodtan adjon neki még egy esélyt. Igazából csak egyetlen bűne van az *Infinite Crisis*-nak: mindezt láttuk már. Igaz, hogy a Coast City egy kreatív megoldása a szokásos MOBA-térképnek, de a játékmenet egy az egyben az, mint az első generációs MOBA-címekben. A képregényes videók és a történet feldobják a mókát, de ez csak ideig-óráig tart. A sokadik meccs után a körítés már nem lesz képes fenntartani a MOBA-veteránok érdeklődését. Ettől függetlenül, aki szereti a DC világot és a műfajt, az jól elszórakozhat vele egy darabig.

Hunter

HARDVER

Windows Vista 32 bit; Intel Core 2 Duo E6600; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 6600/ATI Radeon X1300/Intel HD Graphics 3000; 7 GB HDD

- a Coast City ötletes
- izgalmas karakterek
- könnyen tanulható
- kevés újdonság
- kevés bajnok
- szerveroldali problémák

HUNTER

A hangulatos körítés és a DC-s rajongáson túl egy hárombetűs kifejezés vár: meh.

74



KEDVENC LAPJAI DIGITÁLISAN!

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

Teszt

► LIFE IS STRANGE: EPISODE 2 - OUT OF TIME



Nem csak erről a jelenetről ugrik majd be az 1986-os Stand By Me című klasszikus

NE SZÓLJ SZÁM

Mindazoknak, akik mankóként használják a feliratozást, nem, vagy csak alig tűnik majd fel, hogy a szájmozgás egyáltalán nincs szinkronban az elhangzott szöveggel. A többiek viszont könnyedén kizökkenhetnek abból az állapotból, amikor megszűnik létezni számukra a külvilág. Sajnos úgy fest, hogy kénytelenek leszünk megbékélni ezzel, mivel a fejlesztők elismerték: több pénzt fordítottak a korlátozott büdzséből a forgatókönyvre, mint a karaktermodellek animálására. Remélik, hogy a második évadban – tehát szeretnénk majd folytatást – ezen a területen is javulást érhetnek el.



Őri barik



Fényképre kívánczó pillanat



Itt én is szívesen harapnék valamit

GameStar

TESZTÜNKET AZ ELSŐ EPIZÓDRÓL LÁSD A 2015/02-ES GAMESTARBAN

Versenyfutás az idővel

LIFE IS STRANGE: EPISODE 2 - OUT OF TIME

MEG SEM TUDNÁM SZÁMOLNI, HÁNYSZOR KÍVÁNTAM MÁR AZ ÉLETBEN, HOGY BÁRCSAK VISSZAFORDÍTHATNÁM AZ IDŐ KERÉKÉT.

Elhibázott lépések, kihagyott lehetőségek, megbánt döntések szegélyezik utunkat, a következményekkel pedig ha tetszik, ha nem, kénytelenek vagyunk megbarátkozni. Nem úgy Max Caulfield, akinek megadatott, hogy jóvátége vétkeit, újrarendelje választásait, miután szert tett az idő manipulálásának korlátok közé szorított, mégis módfelett hasznos képességére. Ám ahogy azt a filmvásznon már számtalan alkalommal leélt Ben bácsi is a szánkba rágta, a nagy erő nagy felelősséggel jár.

ESEMÉNY VAN

Majd' két hónappal ezelőtt ott hagytuk abba a *Chrysalis*t, hogy Max elkezdte a viszszaüllesztés kihívásokkal teli folyamatát szülővárosa nyugodtabb tempót diktáló mindennapjaiba. Régi barátságokat elevenített fel, újakat kötött (vagy épp el-lenségekre tett szert, ha mi úgy döntöt-tünk), és időmanipuláló képességének hála kisebb-nagyobb mértékben beavatkozott mások életébe. Ezek a kénytelen intrúziók most már éreztetik a hatásukat, az ember nem is gondolná, hogy ha megpiszkál egy szálat, az nem feltétlenül úgy, ott és akkor rezdül meg, ahogy ő azt képzelte. Sosem volt még ennyire igaz a mondás, miszerint a pokolba vezető út jó szándékkal van kiköveve. Persze (szinte) mindig kéznél van csodafegyverünk, így visszatekerhetjük az időt, megmásíthatjuk eredeti elképzelésünket, ha nem tetszik az azonnali eredmény,



INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Dontnod Entertainment**
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**
Röviden Az interaktív drámába oltott epizodikus kalandjáték második fejezete a fiatalság problémáival szembesít.
PEGI 16+

vagy ha tartunk az esetleges jövőbeni következményektől.

Azt kell mondanom, az írók eddig fenomenális munkát végeztek. Szinte tapintani lehet a városka barátságos felszíne alatt morajló feszültséget; ahogy minden közösségnek, úgy ennek is megvannak a maga sötét, ki nem mondott, de a helybéliek által ismert titkai. Úgyesen építgetik a cselekmény szempontjából fontosabb karaktereket, egyre több részletet árulva el róluk, amelyek ahelyett, hogy megnyugtató válaszokkal szolgálnának, inkább további kérdéseket vetnek fel. Legyen szó akár Rachel Amber eltűnésének körülményeiről vagy a titokzatos álombeli tornádóról.

Külön dicséretes, hogy miközben a még megfajított misztérium puha lepelként borul a történetre, olyan földhözragadt, valós problémákkal – és esetleges utóhatásaikkal – kell szembenéznünk, mint az online zaklatás, a közösségi média eszközeivel történő visszaélés, a partidrogok elterjedése vagy a tipikusan az áldozatot hibáztató kívülálló hozzáállása. Nem elbagatellizálható gondok ezek, amelyek egyértelműen meghatározzák az *Out of Time* című epizód hangulatát. Ettől függetlenül most is lehetőségünk nyílik arra, hogy hátradőljünk és kiélvezzük az élet apró örömeit. Vettem egy forró zuhanyt, tojást és sonkát rendeltem reggelire, lencsevégre kaptam egy falatozó mókust, és elmélázva hallgattam az ablaktáblán kopogó esőcseppeket.

MINDENKI HIBÁZIK

Meghasad a szívem, hogy nem sikerült a srácoknak a tartalomhoz illő formát kifogás-
lanra gyúrniuk. A múltkor már elzengtem a markáns képi világ és az akusztikus gitárból előcsalogatott dallamok dicséretét, tehát inkább nem lépnék kétszer ugyanabba a folyóba. A *Life is Strange* nem az a játék, amely alaposan megzavarná a gépház alatt dolgozó lovakat, ennek ellenére akadózó animációkba és kisebb framerate-ingadozásokba botlik a gyanútlan felhasználó. És még csak nem is az előző konzolgenerációról beszélek. Nagy szerencséje a készítőnek, hogy a választott műfaj hívei elnézőbbek a technikai oldalon tapasztalható hiányosságokkal szemben, amennyiben a szóban forgó alkotás azt hozza, amit elvárnak tőle: fordulatos cselekményt, drámát és döntéseink valós következményeit. Márpedig e tekintetben a második epizód jelesre vizsgázott.

Chavalier

HARDVER

Windows Vista/7; Dual Core 2 GHz CPU; 2 GB RAM; DirectX 9.0c; 512 MB ATI/Nvidia GPU; 3 GB HDD

- ✦ törődni kezdünk a szereplők sorsával
- ✦ releváns kérdéseket vet fel
- ✦ döntéseink következményei sokfélék
- ✖ technikai hiányosságok
- ✖ kevés interaktivitás
- ✖ hamar véget ér

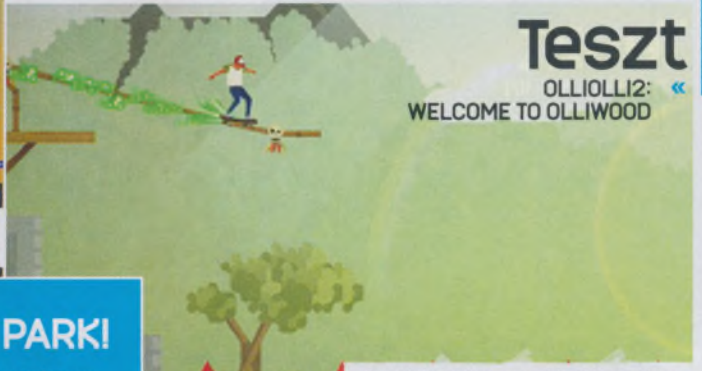
CHAVALIER

Messze még a vége, de a rivális Telltale már most felkötheti a gatyáját.

84



A pályák részletgazdagok, csak kár, hogy a nagy sebesség miatt ezt alig láthatjuk



Az aztékoknál, egy zombis vidámparkban és a vadnyugaton is deszkázhatunk



A vidámpark a legjobb – több hullámvasút közül néha csak az egyik vezet jó felé

IRÁNY A PARKI

A megjelenéskor ugyan még nem elérhető, de a fejlesztők később berakják a négyfős, osztott képernyős többjátékos módot is, ami a móka csúcsa lesz, és növeli annak esélyét, hogy valaki megsérüljön játék közben.



Gördeszkázz ritmusra

OLLIOLLI2: WELCOME TO OLLIWOOD

SOSEM TUDTAM GÖRDESKÁZNI. Nagyjából 14 éves korunkban – nyilván a *Tony Hawk's Pro Skater* játékok hatására – a haverjaimmal kitaláltuk, hogy elkezdünk deszkázni, de ez néhány évvel később már kimerült abban, hogy otthonról legurultunk a helyi sportcsarnok elé, majd tíz perc deszkázás (és két eltört felfüggesztés, néhány horzsolás vagy apró agyrázkódás) után inkább ültünk, és söröztünk a lépcsőn. Viszont a *Tony Hawk's Pro Skater* mindig ott volt nekem, nekünk. Az összes kombó az ujjunkban volt, még most is fejből tudom, melyik trükköt hogyan kell megcsinálni, és melyik pályán hol van elrejtve a titkos kazetta, DVD, akármí. Most is ugyanolyan izgatottan várom a visszatérést, mint anno az *Underground* vagy az *American Wasteland* részeket vártam (a későbbiek nem, közismert és érthető okokból), és a lényegesen realiztikusabb, picit más felépítésű *Skate*-et is szívesen látnám viszont – de ez még a jövő. Most az *OlliOlli2* az, amitől nem tudok elszakadni, és amivel sikerült teljesen lekoptatnom egy PlayStation 4 controller bal analógjáról a gumiborítást (és a cikket is messze határidő előtt leadni; bravó, Paca, egyértelmű a lelkesedés – a szerk.).



INFO

Kiadó **Roll7**
 Fejlesztő **Roll7**
 Platform **PlayStation 4, PlayStation Vita**
 Röviden **A Tony Hawk's Pro Skater és a Skate után is van élet a deszkás játékok szűk kategóriájában: az OlliOlli2 jött, és mindent felborított. PEGI 3+**

nézetből látjuk az általunk irányított deszkást, aki megállás nélkül halad jobbra, a mi feladatunk pedig úgy trükközni vele, hogy egyrészt a lehető legmagasabb pontszámot érje el, másrészt egyáltalán eljusson a pálya végéig. A játék ugyanis nem könnyű, és nagyon kegyetlen: nemcsak azt kell tudnunk, hogy milyen trükköt hogyan lehet végrehajtani, hanem rá kell érezni a pályák ritmusára is, mert ha csak egyszer is rontunk, vagy a kombót, vagy magát a pályát bukjuk. A megjelenéskor összesen öt téma (nyilván zombis is van) 25 pályáján játszhatunk, minden pálya háromféle nehézségi szinten elérhető, és öt-öt teljesítendő feladatot ad. Ezek egyike bizonyos pontszám elérése, a többi általában arról szól, hogy vegyünk fel adott, a pályán eldugott tárgyat, csináljunk meg egy bonyolultabb trükköt, vagy minden landolás legyen tökéletes. A legnehezebb ez utóbbi, és még öt-hat óra játék után is megkavarodtam; landolni úgy kell, hogy az utolsó pillanatban megnyomjuk az X-et (minél később, annál jobb, de ha túl későn, abból sírás lesz), ugri és trükközni pedig a bal analóg különböző irányokba mozgásával tudunk. Szintén a bal analóggal lehet csúszni a korlátokon. A trükköket az R1-gyel és L1-gyel módosíthatjuk, hogy így bonyolultabb, hosszabb idő alatt végrehajtott mozdulatokkal még több pontot szerezzünk.

BELEŐRÜLSZ, ANNYIRA BEJÖN

Az előző részhez képest a legnagyobb újítás a manualok bevezetése, amikkel összeköthetjük a trükköket, és így egy kombóval

teljesíthetjük az egész pályát, ami néhol szintén elvárás az öt csillag megszerzéséhez; illetve ezt a reverttel fokozhatjuk, viszont ez már tényleg sok gyakorlást és nagy odafigyelést igényel. Ha mindenhol megvan az öt csillag, lehet barátaink rekordjait döntögetni. Nem biztos, hogy utána is a barátaink maradnak. Mint ahogy már említettem, az *OlliOlli2* nem való mindenkinek: a leggyakrabban használt trükk nálam a háromszög és a kereszt egymás utáni megnyomása volt – ezzel lehet újraindítani a pályát. Van, hogy a másodperc töredékén múlik a sikeresség, és szerencsére a szintek nem hosszúak, de amikor végre sikerült egy nagyon nehéz trükköt beleszöni egy, az egész pályán át tartó kombóba, és a végén egy béna landolás miatt buktam az egészet, picit tikkelt a szemem; viszont a *THPS* is pont erről szólt, és talán pont emiatt volt olyan szórakoztató. Aki a *THPS*-t szerette, ezt imádni fogja.

Paca

- ✓ ügyesen kitalált, kreatív pályák
- ✓ rengeteg tennivaló
- ✓ van manual
- ✗ casualeknek túl nehéz
- ✗ a feladatok lehetnének változatosabbak

PACA
 Amikor nem agyergörcsöt, akkor komoly függőséget okoz.

91

Teszt

» THE EVIL WITHIN – THE ASSINGMENT



Ezek semmilyen megvilágításban sem lesznek szebbek



A szerencsések hamar meghaltak



A vörös hólyagok támadási szándékáról árulkodnak

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

Juli megpróbáltatásai még korántsem értek véget. Április 21-én, illetve PlayStation konzolokra két nappal később már elérhető lesz a *Consequence* című DLC. A sort vélhetően még a nyár kezdete előtt egy különlegesnek ígérkező csomag zárja, a *The Keeper*, ebben a címszereplő személtáradat alakíthatjuk, aki oly sok fejtörést okozott Sebastiannak.



Külön utakon

THE EVIL WITHIN – THE ASSINGMENT



LEGINKÁBB AZT SZERETTEM AZ EVIL WITHINBEN, HOGY A TÚLÉLŐ-HORROR ZSÁNER MEGHATÁROZÓ DARABJAIBÓL CSEMÉGÉZT, ÍGY A RESIDENT EVIL MELLETT A SILENT HILL ÉS AZ ALONE IN THE DARK VONÁSAIT IS FELFEDEZHETTEM BENNE. Nem volt különösebben eredeti és egyedi alkotás, de olyan élményben részesített, amire az említett nagynevű sorozatok legújabb inkarnációi képtelenek voltak. Éppen ezért tükön ülve vártam, hogy visszatérhessek ebbe az őrlően nyomasztó világba, csakhogy a Bethesda és a Tango párosa nem siette el a DLC-k kiadását. Az első hat hónappal az alapjáték megjelenése után érkezett, így nem lehet olyan érzése az embernek, mintha korábban kivágtott tartalomért próbálnának tőle pénzt kicsalni.

BUJKÁLUNK ÉS FÉLÜNK

A *The Assingment* címre kereszteszt bővítést az eleven rémálomban ragadt zsaruhármas egyetlen hölgytagjának irányítását adja a játékos kezébe. Juli Kidmant nem faragták olyan kemény fából, mint Sebastian, ez pedig a játékmotivációra is rányomja bélyegét. Kezdjük azzal, hogy a bő háromórás kaland során mindössze néhány percig volt fegyver a kezemben, tehát nem maradt más választásom, mint kerülni az összetűzést a megszállottakkal. Csakhogy abból nem lesz játék, ha elbújok egy szekrénybe, és kivárom, míg magától megoldódik a probléma, aztán majd jól megment valaki. Juli szerény eszközeivel a rémségek eszén túljárva kellett tehát haladnom, ami a gyakorlatban annyit jelentett, hogy a filigrán



INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**
Fejlesztő **Tango Gameworks**
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**
Röviden **Mikami Sindzsi** túlélő-horrorjának első DLC-je a főszereplővé avasztá Juli Kidmant és számos újítással.
PEGI 18+

leányzó eltakarására alkalmas egyik tereptárgytól a másikig osontam magassarkúban. Szerencsére a folyamatos kipikópi nem kelti fel a rusnyaságok figyelmét. Nem úgy egy elhajított üvegpalack csörömpölése vagy a legjobbkor felhangzó telefoncsengés. Ráadásul most már egy gombnyomással rátapadhatunk a fedezékre, így kisebb az esélye a lebukásnak, ha kiesünk a sarkon. És persze a folyton aktív indikátor is segít. Szintén az újdonság erejével hat Juli hűséges társa, egy soha ki nem merülő elem-lámpa, amely bizonyos tárgyak megjelenítésére, valamint a szimbólummal jelölt faszakaszok átjárhatóvá tételére alkalmas. A koromsötétet varázsoló Kurayami módban pedig csak azt látjuk majd, ami a fénykörén belül található.

Eddig ismeretlen ellenfeleket is alkottak a fejlesztők, hátha sikerül alaposan ránk hozniuk a frászt. A hólyagos vaksi ocsmányságokat nem találtam igazán félelmetesnek. Akár néhány centiméterre is megközelíthetjük őket, hiszen az orrukig sem látnak, viszont hamar a nyakunkban lesznek, ha meggondolatlanul zajongani kezdünk. Más lapra tartozik viszont Mikami új szörnye, amely sokkal elborultabb és betegesebb mindennél, amit az alapjáték képes volt ránk szabadítani. Még mindig zavaró, hogy nem reagálnak a lámpa árulkodó fény sugarára, de ez már az alapjátékban sem volt más-ként. Nyom nélkül eltűnt viszont a karakterfejlesztés lehetősége, miáltal teljesen okafogyottá vált a New Game + (egy, már feltápoltt karakterrel újratekdeni a játékot) opció. Cserébe hősönök némi tétlenséget követően visszanyeri erejét ahelyett, hogy injekciókra hagyatkozna.

EDDIG JÓ

Juli kétfelvonásos története az alapjáték cselekményével párhuzamosan zajlik, tehát jobbára ismerős helyszíneken bókálunk majd, és még társainkkal is összefutunk néha, új megvilágításba helyezve a találkozásokat. Ne feledjük, hogy a leányzó többet tud arról, ami körülötte zajlik. A magam részéről örülök annak, hogy a Tango hajlandó volt újragondolni az *Evil Within* receptjét e DLC kedvéért. Számos alkalommal bebizonyosodott már, hogy jól tesz a horrorélménynek, ha megfosztják a játékost a visszavágás lehetőségétől. Kár, hogy nem mondhatjuk el ugyanezt az idegeimről. Egyre inkább azt érzem, keresnem kellene egy díványt, hogy egy doromboló fekete cicussal az ölemben kipihenhessem fáradalmait.

Chavalier

HARDVER

Windows 7 SP1/Windows 8.1; Core i7 CPU/ennek megfelelő AMD CPU, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 460/ennek megfelelő 1 GB-os AMD GPU; DirectX 11; 50 GB HDD

- ✓ vészjósló hangulat
- ✓ több fejtörő
- ✓ javult a lopakodás
- ✗ de még mindig nem az igazi
- ✗ hiányzik a karakterfejlesztés

CHAVALIER

Néha azért jó lett volna visszaütni.

82



Ebben a részben több szerep jut a fegyvereknek



WHAT... ARE YOU HITTING ME?
I... I JUST WANNA GO HOME.

A párbeszédnek néha teljesen érdektelenek

AJTÓSTÓL A HÁZBA

Kiseb helyiségekben remek taktika lehet, ha a bent sétáló ellenfelek egyikét az ajtóval fellökjük, így mire magához térne, társát már kettévágtuk, neki pedig szétvertük a fejét egy vascsővel. Béke veletek!



A nagyobb pályák több ellenfelet jelentenek

Halj meg százszor!

HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER

ÖRVENDJETEK, DRÁGA MAZOCHISTA JÁTEKOSOK, KIK AZÉRT RAJONGTOK, HOGY ÓCSKA GRAFIKÁVAL MEGÁLDOTT, BITANG MÓDON NEHÉZ CÍMET TOLJATOK,

melyben több a kiontott vér, mint egy transzplantációs állomáson, és a sztorija is csak annyira érthető, mint egy francia művészfilm a masszíván átmulatott hosszú hétvége vasárnapjának délutánján. A Dennaton Games szűkre szabott csapata valószínűleg az első rész megjelenése óta sem szokott le a tudatmódosítókról, aminek köszönhetően a *Wrong Number* olyan lett, hogy szinte hálátlan feladat írni róla, hiszen egyszerűen ki kell próbálni. A történetet teljesen összekuszálták, és amikor az egyik pillanatban azzal a szereplővel végzünk, amellyel korábban még másokat gyilkoltunk, akkor hirtelen úgy érezzük, megfejtettük, mi kavaroghat Tarantino, Guy Ritchie és Alejandro González Iñárritu fejében, amikor forgatókönyvet fabrikálnak. Éppen ezért most nem is vesszük magunknak a fáradságot, hogy ismertessük a történetet, inkább mindenki próbálja maga megfejteni, mi miért történik éppen, a lényeg ugyanis a folyamatos akción van.

AZOK A BOLDOG NYOLCVANAS ÉVEKI

Az egyes fejezetek folyamatosan ugrálnak az időben, ezért hol nyolcvanötben, hol kilencvenegyben járunk, és míg az egyik pillanatban filmforgatáson vagy a kikötőben vagyunk, addig a másikban már az erdőben vagy éppen egy irodaházban kasza-



INFO

Kiadó
Devolver Digital
Fejlesztő
Dennaton Games
Platform
PC, PlayStation 3,
PlayStation 4, PS
Vita
Röviden A nyolc bitbe oltott korszakalkotás elérkezett újabb részéhez.
PEGI 18+

boljuk az ellenfeleket, nem is beszélve arról, amikor a csatorna zöldes vízében tapicskolva lőjük halomra a ránk támadó dobermanokat (rottweilereket?). A fejlesztők jó érzéssel ragadták meg a kor jellegzetességeit, ezért minden egyes helyszínen egy-egy videokazettán található film (helyesebben több film), sőt, ha megállítjuk a játékot, akkor pontosan azt a zajos kimerevítést tekinthetjük meg, amit megboldogult fiatalágunkban láhattunk, amikor éppen az Amerikai nindzsa 3-at bámultuk az Akai játszón.

BŰN ÉS BŰNHÖDÉS

Ez a játék nem egy sima folytatás, sokkal inkább újraértelmezése mindannak, amit az első részben tapasztalhattunk, hiszen most nagyobb pályák, szerteágazóbb lehetőségek és sokkal több lövöldözés jellemzi tevékenységünket, miközben szinte minden egyes küldetés valami újdonsággal ajándékoz meg. Immáron szerves részét képezi majd előrehaladásunknak a módszeres fegyveres tisztogatás, ugyanakkor találunk olyan pályát, ahol ennek ellenére egyáltalán nem használhatjuk a villámlo botot, míg máshol választanunk kell, hogy egy kés és egy shotgun vagy inkább valamilyen géppityu kísérjen utunkon. Ellenfeleink sem mind olyanok már, akiket egyetlen lövéssel kifizekethetünk, hiszen léteznek azok a böszme nagy mackók, melyekbe belemegy egy fél tár vagy egy igen erőteljes sörétsomag, mire végre hajlamosak csodás vérpatakokat eregetve kifeküdni. Apropos, testnedvek. Erre aztán nem lehet panasz, hiszen az ölésnek egy halom formája van, legyen szó a fej szétveréséről, lesza-

kításáról, a test kettévágásáról vagy a belek kiontásáról. Rádásul variálja a dolgokat, hogy sokszor lehetünk át ablakokon, de ez csak akkor tűnik fel, amikor onnan durrant ki valamelyik rosszfiú, és már nyomhatjuk is az R-betűt.

TÖBB OLDAL KELLETT VOLNA ENNEK A CIKKNEK

Hallod, Mocsy? Ennyibe nem fér be, hogy a *Hotline Miami 2: Wrong Number* hozza azt, amit az elődje, sőt, zeneileg talán még zseniálisabb, hiszen olyan ritmusok vannak benne, melyek nagyban hozzájárulnak az adrenalin pumpálásához, és annak ellenére, hogy ebben a részben kisebb szerep jut a maszkoknak, továbbra is lever a lábunkról a játékmenet, még akkor is, ha egy pályát legalább kétszázszor kell újratekenni.

RG

HARDVER

Windows Vista/7/8; 2.4 GHz Intel Core 2 Duo; 1 GB RAM, 256 MB VRAM; DirectX 9.0c; 600 MB HDD

- nagyobb pályák, több ellenfél
- változó fegyverhasználati lehetőség
- fülbemászó muzsikák
- ritkás mentések
- kicsit zavaros sztori

RG
Véresen szeretjük.

90



Shit. It's encrypted, just like Mira said it would be.

Betörtünk a katonaság szervereire



A nagy összeesküvés teleplezésének pillanata

Well, fuck me, what do we have here?

VISSZATEKINTÉS A MŰLTBA

A Dreamfall Chapters a sorozat előző részei, a The Longest Journey és a Dreamfall nélkül is játszható, de a folyamatos visszautalások és a fel-felbukkanó easter eggok leginkább a rajongóknak kedveznek. A Book Two: Rebels egyik részében Marcuriába látogatunk el, amit sokáig csodálhattunk az előző játékokban is, ráadásul úgy tűnik, hogy April Ryan kedvelt utazótársa, Crow is visszatér.

A forradalomról csak álmodhatunk

DREAMFALL CHAPTERS – BOOK TWO: REBELS

**FÉL ÉVE HATALMAS LELKESE-
DÉSSEL ÁLLTAM NEKI EGYIK
KEDVENC BEFEJEZETLEN KA-
LANDJÁTÉKOM, A DREAMFALL: THE
LONGEST JOURNEY FOLYTATÁSÁ-
NAK.** Olyan sokáig vártam rá, hogy mire a Chapters tavaly októberben megérkezett, már csak halvány emlékeim, viszont erős, odaadó érzelmeim voltak a korábbi játékkal kapcsolatban. Az öt epizódra tagolt folytatás első részét sajnos csalódásként éltem meg, így kevés elvárással ültem le a most megjelent második elé. Jól tettem.

FORRADALOMRA KÉSZÜLVÉ

A Dreamfall Chapters – Book Two: Rebelsben ismét Zoe Castillo és Kian Alvane bőrébe bújhatunk: ezúttal elsőre az előzőekhez képest kevésbé lineárisnak tűnő, viszonylag hosszú fejezeteket játszhatunk az egyelőre két különböző világban tartózkodó, egymásról mit sem tudó főhősökkel. Kian a forradalmárok bázisán ébred, ahonnan komoly küldetésre szólítják, és miután az ő részével végeztünk, egy másik forradalmár, Zoe titkos harcát kell folytatnunk a WatiCorp és az Álomgépek ellen. Nem véletlenül esett szó arról, hogy a Book Two: Rebels fejezetei kevésbé lineárisnak „tűnnek”: mindegyik karakter egy viszonylag kicsi, ám annál nehezebben bejárható térképre csöppen, ahol pont annyi frusztráló elem van, ami már árt a játékművészetnek. Rengeteg ajtó, lépcső, üres utcácska, kattintható elem tárul elénk, csak hogy ezekben nem tudunk bemenni, és nem tudjuk őket használni sem, ráadásul magáról a küldetésről is elvonják a figyelmünket. Ezt tetézi, hogy állandóan rossz



INFO

Kiadó
Red Thread Games
Fejlesztő
Red Thread Games
Platform
PC
Röviden A The Longest Journey és a Dreamfall kalandjátékok folytatása, amely epizodikus formában tárja elénk Zoë Castillo és Kian Alvane történetét.
PEGI 16+

helymeghatározásokat adnak nekünk: „Találkozunk a Shuknál!” – mondja a telefonba Zoe egyik ismerőse, ám a játékosnak fogalma sincs arról, hogy hol van az a Shuk, és az sem segít, hogy sem küldetésindikátor, sem rendes térkép nem szerepel a játékban. Az utcákon elhelyezett „Őn itt áll!” jellegű mutatók pedig többet ártnak, mint segítenek. Sajnos a Book One-hoz hasonlóan a Book Two nagy részét is a felesleges szaladgálás teszi ki. Mivel általában nem tudjuk pontosan, hova is kell mennünk, vagy bizonyos dolgok akadályoznak abban, hogy értelmes úton jussunk el a célunkhoz, a három-öt óra játékidőből alig több mint fél óra tekinthető hasznosan eltöltött, a sztorit előrelendítő eseménynek. Nem segít az sem, hogy egyelőre viszonylag sok bug tarkítja a játékot: a grafikai hibákon még túl tudunk lépni, azonban amikor a játékmenet és/vagy az -élmény rovására megy valami, akkor ott probléma van.

VALAMIT VALAMIÉRT

A történet szempontjából ez a rész magasan veri az előzőt, ugyanis itt nézhetünk szembe először döntéseink súlyával. Míg az első epizódban csak a munkahelyünket tudtuk befolyásolni, most már emberi kapcsolatok, találkozók, választási lehetőségek sínylik meg határozatainkat, és látszik, hogy lassan, de biztosan haladunk a kataritikus (?) végkifejlet felé. A sztorit jól megírták, kezd egyre érdekesebb lenni, és bár a beleélési faktor még mindig nem egy Telltale-féle Walking Dead, azért komolyan el lehet időzni egy-egy fontosabb választásnál, és ez mindenképpen azt jelzi, hogy minőségi történetírással van dolgunk.

A Dreamfall: Chapters még mindig nem az igazi, de a második epizód megcsillantotta a reményt arra, hogy lehet ez még jó is a végére. Amennyiben az értelmetlen, frusztráló szaladgálást megoldják, és eldöntik végre, hogy mit kezdenek a tereptárgyakkal (legyen kattintható, mint a Dragon Age-ben vagy a Skyrimben, vagy egyáltalán ne legyen lényeges, de a köztes állapotnak nincs értelme), akkor hatalmas minőségi ugrást élhetünk meg. Már van fejlődés, a menüben például megjelent a Story Recap, ami az előző Longest Journeyket meséli el dióhéjban. Cserébe viszont a Book Two installálása után újra kellett játszani a legidegesítőbb, leggagyibb részt az előzőből (a babás véget), így van még mit kiegyenlíteni a játékban.

Sophiaso

HARDVER

Windows XP SP3; Core 2 Duo 2 GHz CPU, 3 GB RAM; Intel HD Graphics 4000 VGA

- kezd érdekes lenni a sztori
- érezzük a választások súlyát
- Story Recap
- túl sok felesleges szaladgálás
- túl sok felesleges terepelem
- kevés a fontos történet, de komolyabb hangulati építés sincs

SOPHIASO

Alakul, de még mindig több a frusztráló elem, mint a jó.

60

hama®

THE SMART SOLUTION

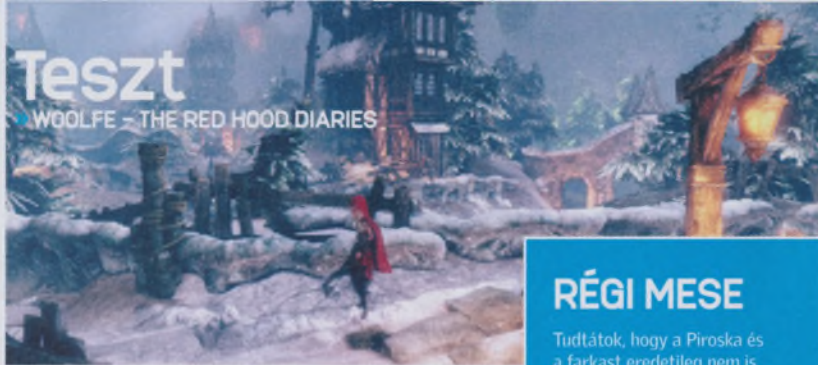


IT'S TIME FOR
U TO RAGE!

www.hama.hu

Teszt

WOOLFE – THE RED HOOD DIARIES



RÉGI MESE

Tudtátok, hogy a Piroska és a farkast eredetileg nem is a Grimm testvérek írták? A mese alapja 2600 évvel ezelőtt született meg, nyomtatott formában pedig 1697-ben jelent meg először Charles Perrault népmese gyűjteményében. A Grimm testvérek innen vették át, és készítették el belőle saját verziójukat. Azt pedig tán mondanom sem kell, hogy az eredeti befejezés pár fokkal erőszakosabb és véresebb volt, mint ami elterjedt...



Piroska Auditore da Ulrica



A robotok tánccal szórakoztatják magukat. De vajon minek?



A látványvilággal szerencsére nincs gond

Piroska, a baltás gyilkos

WOOLFE -

THE RED HOOD DIARIES

HOL VOLT, HOL NEM VOLT, VOLT EGYSZER EGY KISLÁNY, AKIT NEVEZZÜNK MOST PIROSKÁNAK. Ez a Piroska azonban nem az a Piroska, akit eddig ismertünk: édesanyja gyerekkorában eltűnt, édesapja meghalt, ezért nagymamája nevelte fel, és képezte ki harcosná. Akkor ezt még egyszer: nagymamája képezte ki harcosná.

PIROSSZKA

A harci felkészítés olyannyira jól sikerült, hogy Piroska baltával és némi varázserővel felfegyverkezve tér vissza Ulrica nevű szülőfalujába, ahol egy bizonyos B. B. Woolfe (Big Bad Wolf, ugyebár) nevű alak vezetett be diktatúrát. A település teljesen elhagyatott, leszámítva a robotikus katonákat és egy-két szerencsétlent, akiket mi intézünk majd el. Visszatérésünk célja, hogy kiderítsük, mi történt Piroska édesapjával. Többet nem is mondanék, nehogy spoilerfálnak ütközzünk, legyen elég anyyi, hogy a sztori Ulricában, illetve a környező erdőségekben játszódik, melyek egy természetfeletti hatalomnak köszönhetően sokkal inkább úgy festenek, mintha Csodaországban járnánk.

FORRÓ VIZET A PIROSRAI

A játék stílusa 2.5D platformer-hack and slash-fejtörős mőka, amit talán leginkább a Trine sorozathoz tudnék hasonlítani, de míg az említett műben tökéletesen eltalálták a készítőök a különböző elemek arányát, addig a Woolfe – The Red Hood Diariesben ez nem teljesül. A feladványok túl könnyűek, a



INFO

Kiadó **GRIN**
Fejlesztő **GRIN**
Platform **PC**
Röviden **2.5D-s platformer-akció mőka, amely egy klasszikust próbál újraértelmezni, avagy ezt ne mutasd meg a gyerekeknek lefekvés előtt.**
PEGI 16+

harc egységű, a platformer részek néhol nehézsékesek a kamerakezelés miatt – és mindezt össze-vissza kapjuk az arcunkba, nem pedig olyan jól felépítve, mint a tolvaj, a varázsló és a harcos történetében. Minderre jön rá a játékidő rövidege: két-két és fél óra alatt könnyedén végighentelhetjük magunkat a játékkatonákon és természetfeletti lényeken – persze csak akkor, ha közben nem kapunk dührohámot. A Woolfe ugyanis feletébb idegesítő tud lenni egyes helyeken, például a patkányokkal kokettáló furulyás hajléktalan arcnál. Ha odaérték, érteni fogjátok, mire gondolok.

A KICKSTARTEREN TÚL

Sajnos ki kell mondanunk, hogy a Woolfe – The Red Hood Diaries nem jó játék. A fejlesztés háttértörténetéről azonban érdemes szólni, ugyanis egy sikeres Kickstarter-projektről van szó, amin mindössze öten dolgoztak. A játék tele van jó ötletekkel: a fejlesztők nem fogják a kezünket, nem írják ki mindenre, mi az, és mire jó, magunktól és Piroska életének árán kell megtanulnunk, hogy például melyik padlórésszel hamvaszt. Maga az alapötlet is kiváló: egy gyermekmeséből hentelős mőkát varázsolni több, mint bátor húzás (annak ellenére, hogy ugyebár eredetileg is hentelősök voltak ezek a mesék). A grafika igen tetszetős, bár az i5-ös minimum gépigényt kicsit túlzónak tartom a megjelenített látványhoz képest, valamint a szinkronhangokat is jól eltalálták (a karakterek szája nem mozog – 2015-ben...). Hiába viszont a remek ötletek és a korrekt megvalósítás, ha a végered-

mény nem áll össze egységes egésszé, csak egymás után pakolt részeket kapunk. Apro-pó részek: már készül is a második epizód, úgyhogy lesz még itt nemulass.

FUSS EL VÉLE

A Woolfe – The Red Hood Diaries jelenleg tíz euróba kerül, de ennyit nem ér. Egy jó kis leárazáskor persze érdemes beszerezni, hogy elmondhassa az ember, ez is megvolt, de hasonló témában/műfajban klasszissokkal jobbkat is találunk. Mindenesetre érdemes odafigyelni erre a GRIN nevű formációra, reméljük, a második epizódban már sokkal jobban tudják megvalósítani ötleteiket. Én szurkolok nekik, tegyetek így ti is!

Dudu

HARDVER

Windows 7, Intel Core i5, 3 GB RAM; GT 640/Radeon HD 6870, 3 GB HDD

- + látványvilág
- + szinkronhangok
- + ötletek
- megvalósítás
- játékidő
- frusztráló részek

DUDU

A hentelős Piroska ezúttal alulmaradt a klasszikushoz képest.

60



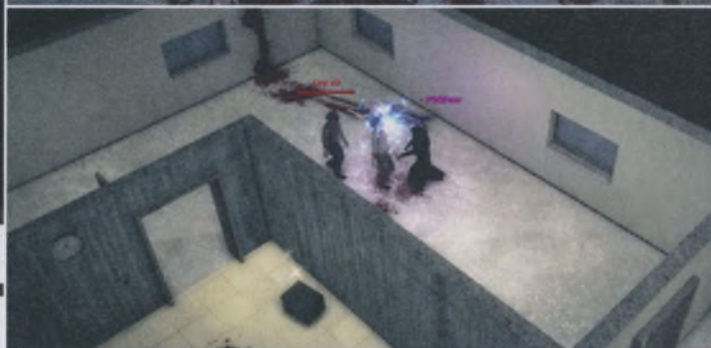
Zombiapokalipszis közepén se láttam még ilyen tiszta áruházat



Csak az NPC-k védelmétől óvjon az ég!



Ez a kép szerepel a szótárban a vérfürdőnél



Élőhalottakkal ne kezdj

TRAPPED DEAD: LOCKDOWN

NEM AZ ELSŐ

Meglepő, vagy sem, a Trapped Dead: Lockdown elbaltázott koncepciójáért az a Bigmoon Studios a felelős, amely a Jagged Alliance: Back in Action és a Demonicon: The Dark Eye játékokat is életre hívta – nem mintha az említett címek a közvélemény szerint olyan jól sikerültek volna.

A ZOMBIAK KÉTSÉGKÍVÜL NAPJAINK LEGFELKAPOT-TABB SZTÁRJAI, ÍGY AZT HIHETNÉNK, HOGY HA BÁRMILYEN KÖZEGBE BELEHAJÍTJUK ÖKET, GYORSABBAN DÖL MAJD A PÉNZ, MINT ÁLDOZATUK KOPONYÁJÁBÓL A TÖKLÉ. Bármily meglepő, van az a koncepció, amin még a fertőzöttek sem tudnak segíteni. A Bigmoon Studios (a Jagged Alliance: Back in Action kapcsán hallhattatok róluk) indie akció-szerepjátéka, a Trapped Dead: Lockdown telibe lövi a „felesleges még a létezése is” meghatározást, de az alábbi sorok margójára akár azt is mondhatnánk némi rosszindulattal, hogy az ötlettelenség bitekbe oltott opusa.

ROHA(N)DÓ ÉLET

Persze ennyivel nem ússza meg az ítéletet a Bigmoon eredetiségét hírből sem ismerő zombitrancsírja, már alapfeltevése is felér egy a sablonérzékelnőkre mért nagy parasztlengővel. Egy szürke amerikai kisvárost előzőnlöttek az élőhalottak, majd karanténba zárja a katonaság, viszont választott karakterünkkel olyan hírók vagyunk, hogy egyetlen küldetés érdekében örömmel gázolunk térdig a zombiaprólókban. Az enyém a 47-es úgynőkre hajazó kopasz, öltönyös asszaszín, név szerint Hitmanus lett, aki rövid töpren-gést követően a bejelentkező képernyőn született, majd két perccel később már az in medias res kampányban szenvedett autóbalesetet, hogy egy szakadó esővel tarkított, sötét utcán térjen magához a krip-



INFO

Kiadó **Headup Games**
Fejlesztő **Bigmoon Studios**
Platform **PC**
Röviden Zombiktól és hibáktól hemzseggő Diablo-klón, filléres megvalósítással. **PEGI 18+**

taszökevények gyűrűjében. Ha játszottatok már bármilyen, a Diablo szériára nyomokban emlékeztető klikkeldét („klikkelsz az ellenfélre és ölöd” műfaj), akkor már mindent tudtok a Trapped Dead: Lockdown játémenetéről: halálpontosan ugyanazt kapjuk, csak nagyobb büdzsé hiányában gyengébb minőségben. Menjünk akár távolsági, akár közelharcban jó, vagy mágiikus (itt ördögűző) erővel bíró, esetleg mindet egyszerre vegyítő hérosszal, az eredmény tulajdonképpen nem változik. Menetelünk előre, lekoptatjuk az egér gombjait, képességpontokat költünk a space gombbal előhívható játékbéli menüben (amely nem szünetelteti a játékot, így jól bizonyosodjatok meg arról, hogy tiszta-e a környék), és mindezt a nagy semmiért, mert vérnyomás-emelkedést igen, de motivációt, azt nem kapunk.

ÖLETLEN ZOMBIT A HALOTTÉRT EL NE HAGYJ

Újabb fantáziamentes terület, újabb típusú kidolgozatlan csoszogók, nevetséges bosszarcok és az unalomig ismételtetett küldetések (beleértve az idegőrölő „kísérd el az NPC-t A-ból B-be, miközben az MI egy óvodás szintjén van” missziót is), ráadásul a szinkronhangok tulajdonosai mintha félálomban mondták volna fel a szövegeiket, amin az sem segített, hogy a játékbéli animációik egy non-stop tatógó hal szintjén rekedtek meg. A textúrákban alkalman-ként elakadva és a kopottas, de „fogjuk rá, hogy korrekt” grafika ábrázolta inger-szegény környezetet elnézve nem szükséges tovább ragozni a játék „érdemeit”. Még

a Steam-adatlapon beharangozott kooperatív multiplayer sem adja könnyen magát, egy baráttal fél óráig túrtuk a világhálót, hogy ráakadjunk a saját coop nyit-jára, amit a játékon belül lehet abszolválni, viszont ha elérhetővé teszed a kampányodat, bárki csatlakozhat hozzád, akit beengedsz. A multiplayer megvalósítása logikálan és hiányos, a csoportos élmény pedig nem sokat ad hozzá a nagy egészhez: mintha nem egyedül téged majszolnának a zombik, hanem a társaiddal együtt lakmározná-nak belőletek.

Nincs mit cukrozni rajta: a Trapped Dead: Lockdown egy szép próbálkozásnak indult a népszerű elemek összemixelésével, de végül olyannyira másra akart hasonlítani, hogy azt a kevés eredetiségét is feltákták a sablonzombik, amije volt. 17 euró? Élőhalottra ne röhögjem magam!

Szada

HARDVER

XP(SP3)/Vista/7/8/8.1; 2 GHz CPU; 2 GB RAM; Shader 3.0-kompatibilis VGA 512 VRAM; 2 GB HDD

- + zombik
- + atmoszféra
- minden más

SZADA
Pusztuljon a fergese!

35



Egy szelet száguldás FORZA HORIZON 2 PRESENTS FAST & FURIOUS

INFO Kiadó Microsoft Studios Fejlesztő Playground Games Platformok Xbox One, Xbox 360 Röviden A Universal újra megpróbálkozik egy Halálós iramban játékkal, és most nem lőtt mellé. PEGI 12+

EMLÉKEZTEK MÉG ARRA A GYÖNYÖRŰ IDŐSZAKRA A 2000-ES ÉVEK ELEJÉN, AMIKOR A HALÁLÓS IRAMBAN SOROZAT MÉG CSAK A SZÁRNYAIT BONTOGATTA, és a Need for Speed Underground örökre újradefiniálta az árkád autós játékokkal szemben támasztott elvárásainkat? Szép idők voltak, de mára mind a filmek, mind a Need for Speed sorozat megváltozott, és miután 2013-ban kijött a *Fast & Furious: Showdown* nevű borzalom, úgy gondoltuk, a Universal többet nem próbálkozik ilyesmivel.

A forgalmazó viszont még egyszer megpróbálta, de most már sokkal okosabban: az új *Fast & Furious* játék elkészítésére a *Forza* sorozattal többször bizonyított Turn 10 Stúdiót kérte fel, és egy kölcsönösen előnyös megállapodás keretében megszületett a *Forza Horizon 2 Presents Fast & Furious*, amely maximálisan beteljesíti a küldetését, de ha már játszótól az alapjátékkal, ne várj tőle csodát.

Az önállóan futtatható kiegészítőben (talán ez a legjobb kifejezés rá) kipróbálhatjuk a legtöbb *Horizon 2*-es versenytípust, és bejárhatjuk a már jól ismert terület franciaországi részét a filmsorozat, de leginkább a hetedik rész autóinak volánja mögött ülve (a sár-ga Huracánt azért nem tudták elengedni, az első autóhoz azzal kell elvezetnünk). A kb. kétórás játékidő alatt versenyzünk más autók, egy helikopter és egy repülő ellen is, és még a *Forza*

számára is új elemként használhatjuk a nitrót. A játék azért még ezzel sem hagyja el a realitás stabil talaját, és nem fénysebességgel törünk előre, csak egy kicsit gyorsabban, mint általában. Az új, az alapjátékba nem exportálható járgányok, Ludacris hangja és a nitró még kevés ahhoz, hogy tényleg egy igazi Halálós iramban játékban érezzük magunkat, és az, hogy mennyire tudjuk magunkat beleélni, nagyban függ rajongásunk mértékétől.

Mindent összegezve jól járt a Universal, mert egy olyan játékot tudott letenni a rajongók elé, ami végre nem okoz nekik csalódást, és jól járt a Turn 10 is, mert azok a játékosok, akik eddig még nem ruháztak be a *Forza Horizon 2*-re, kaptak belőle egy szeletet. Így, hogy két héti ingyenes volt, senki nem panaszkodhat, de mivel mostanra már fizetős, nem tudjuk mindenkinek teljes szívvel ajánlani.

Paca

- a filmekből átvett, változatos autók
- egy kis izelítő mindenből
- mégiscsak *Forza*
- inkább demó, mint önálló játék
- nincs meg a Halálós iramban-érzés
- az autók nem játszhatók az alapjátékban

PACA

Jó, jó, de inkább egy fizetős demó, mint egy Halálós iramban játék.

70



Véres kártyapartik NIGHTBANES

INFO Kiadó Headup Games Fejlesztő Diviad Platformok PC Röviden Újabb versenyző az ingyenesen játszható kártyajátékok piacán. Ezúttal vámpírok és vérfarkasok kerültek a lapokra. PEGI 12+

KÁRTYAJÁTÉKOKKAL TÖLTÖTT ÉVEIM SORÁN MINDIG CIDRIZTEM, AMIKOR VALAKI A KEZEMBE NYOMOTT EGY OLYAN TCG-T, AMIBEN VÁMPÍROK ÉS VÉRFAKASOK VOLTAK. Szerettem a műfaj iránt általában átlendítet a kezdeti félelmeimen, de sajnos mindig úgy találtam, hogy a körítés erősebb, mint a játékelmény. A Diviad játékának sem sikerült ezt megcáfolnia.

A *Nightbanes* egy szépen felépített bemutatkozó küldetésorozattal vezet be minket a harc fortélyaiába. Megtanuljuk használni a különböző kártyafajtákat, gyorsan feldolgozzuk a szabályokat, aztán meg is kapjuk első paklinkat. Innentől választhatunk, hogy nekiállunk-e a kampánynak, vagy egyből emberi ellenfelek ellen vonulunk. Akárhogy is döntünk, a játékelmény nem lesz nagyon más. Nagyjából a tizenötödik percnél ráébred a játékos a szabályok legnagyobb hibájára: kevés beleszólásunk van az eseményekbe. A csata úgy működik, hogy két sorba lepakolhatunk lényeket. Ha a mi szörnyünkkel szemben éppen nem áll semmi, akkor az közvetlenül az ellenfelet üti, ha igen, akkor az ellenséges lényt. Elsűthetünk varázslatokat, melyekről nem mi döntjük el, hogy mire/kire hatnak, és lehetünk különböző erejűeket, melyek hatásait szintén nem mi irányítjuk. A *Nightbanes* olyan egyszerű, hogy az már ártalmas a játékelmény-

re. A játékos körönként egy dolgot tehet: lapot használhat, vagy a saját képességét sütheti el. Igaz, így a menekések rövidek és pörgősek, csak éppen nem élvezetesek.

Ha valaki mégis ráfüggene a gyors meccsekre, akkor viszont talál magának tartalmat. A kampány hosszú, a PvP-hez komoly rangsorolt rendszer van, és akár még klánt is szervezhetünk, hogy csapatban menetelhessünk gépi ellenfelek ellen. Rengeteg az ingyenesen feloldható lap, és játékkal szerzett pontokból vehetünk kiegészítő csomagokat is. Az egyetlen gond az, hogy maga a szabályrendszer buta, és ez egy olyan piacon, ahol tolonganak a jobbnál jobb programok, végzetes hiba.

Hunter

HARDVER

Windows 7/8/8.1; Intel Core 2 Duo; 4 GB RAM; DX9 VGA; 1 GB HDD

- guild kihívások
- komoly rangsorolt rendszer
- ingyenesen játszható
- buta szabályok
- gyenge grafika
- szervergondok

HUNTER

Játsszanak csak a vámpírok és a vérfarkasok egymással.

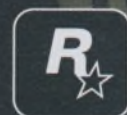
62

MÁR PC-N IS
ELÉRHETŐ!



grand theft auto **V**

18
www.pegi.info



Teszt

» ADVENTURES OF POCO ECO – LOST SOUNDS
CRIMINEL



A zene világa

ADVENTURES OF POCO ECO – LOST SOUNDS

INFO

Kiadó **Possible Games** Fejlesztő **Possible Games**
Platformok **IOS** Röviden A magyar Possible érdekes új projektje egy gyönyörű világba visz minket. iTunes Rating **4+**

NAPJAINK EGYIK LEG-SIKERESEBB MAGYAR FEJLESZTŐCSAPATA A FŐLEG MOBILJÁTÉKOKBAN UTAZÓ POSSIBLE GAMES, AKIK KORÁBBAN A 2013-AS DRÁGÁBB, MINT AZ ÉLEDET JÁTÉKVÁLTOZATÁT KÉSZÍTETTÉK, NEMRÉG PEDIG AZ ÉN KICSI TESCÓMMAL TAROLTAK. Legújabb projektjük,

az *Adventures of Poco Eco – Lost Sounds* viszont merőben eltér ezektől (és koncepcióját tekintve tulajdonképpen minden mástól, mint amit az App Store-ban vagy a Google Play-en találhatunk); egy szintén magyar, szintén széles körben ismert zenésszel, Iamyankkal álltak össze, és új albuma köré egész játékot építettek – ami azért több, mint egyszerű reklám. Egy, látványában kicsit a *Journey* és a *Monument Valley* idéző világban járunk, ahol egy Poco Eco nevű lényt a pálya egyes pontjainak megérintésével irányítva kell megtalálnunk hangokat. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy több pályán keresztül sétálunk, és nyomásérzékeny platformok, gombok megfelelő használatával próbáljuk megoldani az egyre nehezedő fejtörőket. Az „egyre nehezedő”-től nem kell megijedni; alapvetően is korlátozottak a lehetőségeink, kevés szabadságot kapunk, és még a bonyolultabb feladványokat is egy-két perc alatt megoldhatjuk. Ha mégsem menne, érdemes figyelni a szárnnyakkal

megáldott kis, piros, repülő négyzetet, amely mindig mutatja a helyes irányt. Ez egyébként azért is hasznos, mert a kameranézetből adódóan nem mindig látni pontosan, merre kell továbbmenni. Aki kemény logikai játéokra vágyik, az itt nem lel meg szórakozását, de azért nem minden olyan egyértelmű. Az *Adventures of Poco Eco* abban erős, amiben a hasonló tematikájú játékoknak erősnek kell lenniük: a pályák nagyon hangulatosak, és az elmélyülést segíti az elektronikus zene (Iamyank munkája, természetesen), amely mindvégig a háttérben szól (a pályák egy részén kicsit monotonná válik). Ez ugyan szintén szűkíti azok körét, akiknek tetszhet a játék, de a műfaj kedvelői remekül kikapcsolódhatnak vele. Biztosan nem nyeri el mindenki tetszését, de nem is ez a célja – ha szeretik a zenei stílust, próbáljátok ki.

Paca

- hangulatos, változatos pályák
- útenre mozgó pályaelemek
- aranyos főszereplő
- elég rövid
- néhol túl monoton a zene
- nem mindig egyértelmű, merre kell menni

PACA

Egyszer érdemes végigjátszani, ha szeretik az elektronikus zenét.

80



Nyomozó vagy fényképész? CRIMINEL

INFO

Kiadó **4PM** Fejlesztő **4PM** Platformok **IOS**
Röviden Párizsban járt az ősz, és hozott magával néhány gyilkosságot, valamint egy hatalmas összeesküvést is. iTunes Rating **17+**

NINCS EGYSZERŰ A DOLGA ANNAK, AKI NYOMOZÓS JÁTÉK FEJLESZTÉSÉBE

FOG. A kategóriába tartozó játékok játékmenetének alapjait (bizonyítékok keresése, tettesek azonosítása stb.) rég lefektették; ezek alapvető elvárások, és ezen felül újíthat az ember bármit, ha nincs mögötte egy jó sztori. A *Criminel* pont ebbe a hibába esett bele. A játékban öt gyilkosságot kell felgöngyöltetnünk. Először mindig a rendőrkapitányságon kezdünk, ahol a szájukat nem, csak a szemüket mozgató karakterek vázolják a helyzetet – és ez így ijesztőbb, mintha állóképeket látnánk. Aztán egy visszatérő, vörösen kivilágított folyosón tett rövid sétát követően (mialatt a főszereplő összefoglalja, amit addig tudunk) az aktuális büntett helyszínén találjuk magunkat, és szabadon körülnézhetünk bizonyítékok után kutatva. Ha megtaláltunk egy olyan tárgyat vagy nyomot, amely közelebb jutathat a megoldáshoz, és a játék szerint jó szögből nézünk rá, megjelenik egy fényképezőikon. A megfelelő pont megtalálása az irányítás miatt is sokszor nehézkes, a belső nézethez jobban illett volna egy virtuális analóg kar, mint a point-n-click megoldás. Ha lefotóztunk mindent, amit kellett, irány vissza a kapitányságra, ahol kielemezhetjük a képeket, illetve elolvashatjuk a szemtanúk beszámolóit, hogy azokból kulcsszavakat kiemelve rájöjjünk a gyilkos kiletére. Mikor rábökünk a valódi tettesre, jön a következő ügy.

Egy nyomozós játék akkor igazán jó, ha a rossz döntéseinknek is következménye van – itt viszont egyáltalán nincs. A vallomásokból csak a releváns szavakat emelhetjük ki; ha rossz gyanúsítottat választunk, következmények nélkül megváltoztathatjuk döntésünket, és csak úgy haladhatunk tovább, ha mindent a játék akarata szerint csinálunk. Ez megint az az eset, amikor a fejlesztők el akarnak mondani egy sztorit, de annak érdekében, hogy a játékos azt érezze, bármi beleszólása van az egészbe, igyekeznek úgy-ahogy interaktívá tenni. Sajnos a sztori maga sem kárpótol, semmi különleges vagy érdekes nincs benne, és így a végén lévő nagy csavar sem olyan megdöbbentő, hogy az ember elégedetten sóhajtson fel. A *Criminel* ötletéből még lehet valami, de egy érdekes játékhoz ennél több kell.

Paca

- nyomozó atmoszféra
- a folyosós mesélés
- az alapok jók
- nehézkes irányítás
- döntési lehetőségek hiánya
- rövid

PACA

Attól, hogy valamilyen mozogni lehet, még nem lesz játék

54



Egyre mélyebben

DUNGEON HUNTER 5

INFO

Kiadó **Gameloft** Fejlesztő **Gameloft Montréal** Platformok **iOS, Android, Windows Phone** Röviden A Gameloft Diablo-klón sorozata folytatódik, de a free-to-play örület ezt is végérvényesen bekebelezte. iTunes Rating **12+**

VOLTAK IDŐK, AMIKOR A MOBILOS JÁTÉKIPAR MÉG OLYANNYIRA GYEREKCIPIŐBEN JÁRT, HOGY A GAMELOFT MINŐSÉGI, DE EGY-ÉRTELMŰEN – HOGY FINOMAN FOGALMAZZAK – KÖLCSÖNVETT ÖTLETEKBŐL ÉPÍTKEZŐ JÁTÉKAIT AZ ÉLEN JÁRTAK. Részben azért, mert nem volt más, részben pedig, mert az egyes játékok tényleg élvezetesek voltak, és abszolút megérte értük kifizetni azt a pár eurót, amiért cserébe több órányi szórakozást kaptunk, még ha nem is volt minden tökéletes. Aztán egy ponton az egykor kiváló franchise-ok felhígtak, a hardcore játékosok helyett az alkalmiakat kezdték el megcélozni; és ennek esett áldozatul a *Dungeon Hunter* is, ami úgy tűnik, most már soha nem nyeri vissza régi fényét.

Az ötödik rész egybegyűr több, manapság népszerű dolgot: a felszereléseket például kártyákon kapjuk meg, amelyeket – ha nem vesszük hasznukat – beolvaszthatunk, hogy egy konkrét fegyvert vagy ruhadarabot tegyünk erősebbé. A kooperatív mód kikerült a játékból, helyette egyes küldetések előtt választhatunk másik játékost egy listából, így nem a mi karakterünk, hanem a másik játékos karaktere szintjének megfelelő és tulajdonságaival rendelkező karakter segít nekünk. Ha egy misszió után felvesszük őt a barátlistánkra, mikor később újra őt választjuk társnak, több fizetőeszközt kapunk,

amelyekkel ládákat tudunk nyitogatni ilyen-olyan jutalmak reményében. Méréskelten izgalmas a kompetitív mód: adott egy bázis, amiben csapdákat és szörnyeket helyezhetünk el, hogy más játékosok ne tudják ellopni az aranyunkat.

A játék alapját azért még mindig az egyjátékos kampány adja egy érdektelen történettel és borzalmas szinkronnal. A missziók során általában percekig kaszabolunk, aztán megküzdünk néhány bossal, és elvisszük a kincselsládát. A pályák legalább kinézetükben és elrendezésükben változatosak, de teljesen lineárisak.

Nem azért baj, hogy a *Dungeon Hunter 5* free-to-play, mert mindenért fizetni kell, hanem mert a Gameloft nem is törekszik arra, hogy prémium minőségű munkát engedjen ki a kezei közül. Ez már nem az a *DH*, amit szerettünk.

Paca

<ul style="list-style-type: none"> • változatos zónák • működő harcrendszer • casual gamereknek jó belépő • túl egyszerű • erőltetett játékelemek • semmitmondó többjátékos szegmensek 	<p>PACA Régen ez is jobb volt.</p>	<p>57</p>
--	---	------------------



Varázslatos

MAGIC TOUCH: WIZARD FOR HIRE

INFO

Kiadó **Nitrome** Fejlesztő **Nitrome** Platformok **iOS, Android** Röviden A Crossy Road után itt a következő játék, amire az egész világ rákattanhat. iTunes Rating **9+**

VANNAK AZOK A JÁTÉKOK, AMIKET NEM ÉRDEMES BEKÁVÉZVA, EGY ROSZSZUL SIKERÜLT BESZÉLGETÉS UTÁN VAGY A DUGÓBAN ÁLLVA JÁTSZANI (autóban ülve amúgy sem szabad a telefon nyomkodni, ugye). Ha az ember vényomása az egekben van, jobban teszi, ha valami egyszerűbb játékot választ, mintsem hogy olyat, mint a *Flappy Bird*, a *Tetris* vagy a pár oldallal arrébb tesztelt *OlliOlli2*. A végén még kárt tenne másokban, magában, vagy ami hasonlóan kellemetlen, a telefonban vagy a táblagépben. A listára felvehetjük a főleg platformerekkel jelentkező Nitrome új játékát, a *Magic Touchot* is, ami után majdnem sírtam, pedig a fent említettekben átéltem kudarcokat eddig viszonylag jól viseltem.

A játék nagyon kedvesen indul: a földön egy varázsló áll, az égből pedig lufikon csüngő lovak szállnak lefelé. A lufik mindegyikén van egy szimbólum: egy V betű, egy vonal, egy Z és más, hasonlóan egyszerű ábrák. Ezeket kell az ujjunkkal lerajzolni, és ha jól rajzoltunk (szerecsére a program elég megengedő, ha nagyjából hasonlít, már jók vagyunk), a lufi kidurran, a lovak pedig lezuhanhatnak. Nevetve kezdtem neki, nem gondoltam, hogy ilyesmi kifoghat rajtam.

Aztán jöttek a nagyobb ellenfelek: először a lila lovak, akiknek a lufiján már bonyolultabb szimbólumok láthatók, majd az aranszínűek, akiket egyszerre több lufi tart a levegőben. Itt már érez-

tem, hogy baj lesz, és nagyjából negyven pont megszerzése után indult be igazán a buli: sokan jöttek, egyre gyorsabban zuhantak, és ahogy az első elérte a talajt, a móka véget ért, én pedig azzal a lendülettel nyomtam rá tikkelő szemmel az újrakezdés gombjára, miközben próbáltam visszatartani a könnyeimet, és nem a falhoz vágni a készüléket.

Helyzetünkön különleges bájtalok vásárlásával tudunk javítani, amelyek közül az egyik lelassítja az időt, egy másik kidurrantja az összes lufit, egy harmadik (amit egy szívecske rajzolásával aktiválhatunk) az utolsó pillanatban ment meg minket. Ezeket nem használhatjuk ész nélkül, csak ha megjelenik a hozzájuk tartozó ábra, és sok-sok érdemért tudjuk őket feloldani, de minden érdem megérnek. A *Magic Touch* vagy függőséget, vagy agyvérzést okoz, de mindenkinek ki kell próbálnia.

Paca

<ul style="list-style-type: none"> • az érintőképernyő tökéletes kihasználása • megengedő rajzfelismerő • a power-upok • egy szint után már lehetetlen • néha megkavarodik, mást érzékel 	<p>PACA Csak simogatható kiskutyák közelében szabad játszani.</p>	<p>85</p>
---	--	------------------

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

576 KByte

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HA AZ ALAPJÁTÉK NEM ELÉG

Cities: Skylines Deluxe Edition



Platform PC
Megjelenés 2015. április 17.
Ár 7999 Ft

A városépítő stratégia műfaja él és virul, a Cities in Motion sorozattal tapasztalatot szerzett Colossal Order tükölyre fejlesztette a formulát, és egy olyan szimulációval örvendeztette meg a rajongókat, amit bár könnyű elsajátítani, nem egyszerű mesterfokon játszani. Városunk sikerének érdekében pedig akár olyan részletekbe is belemerülhetünk, mint az egyes kerületekre vonatkozó különböző rendeletek kiadása. A Deluxe kiadásban egy művészeti album, a játék zenéje, illetve öt játékbeli épület kapott helyet.

Borderlands: The Handsome Collection



Platform PlayStation 4/Xbox One
Megjelenés 2015. március 27.
Ár 20 999 Ft

Végre az új generációs konzolokon is átélhetjük egyik kedvenc főgonoszunk, Handsome Jack történetét hatalomra jutásától zsarnokságának csúcsáig, szebb grafikával és jobb teljesítmény mellett, mint konzolon valaha. Amellett, hogy ezúttal akár már négyen is játszhatunk egy képernyőn, és az Xbox 360-as vagy PS3-as mentéseinket is áthozhatjuk, a Borderlands 2 és a Pre-Sequell összes DLC-jét is a csomagban találjuk. Kiváló kiadás, most ugorjatok be az akcióval, loottal és humoros beszólásokkal nem spóroló szériába, ha nem vagytok még veteránjai a játéknak.

Wolfenstein: The Old Blood



Platform PC, PlayStation 4
Megjelenés 2015. május 14.
Ár 5999 (PC/PlayStation 4)

Miután manapság minden FPS a többjátékos módra épít. Údító kivétel volt a Wolfenstein sorozat múltó visszatéréseinek számító The New Order, amely egy önállóan játszható kiegészítőben kap folytatást. A Wolfenstein: The Old Blood az alapjáték eseményei előtt, 1946-ban játszódik. B.J. Blazkowicz szerepében Bajországba utazunk, ahol két titkos küldetésre indulunk, hogy megpróbáljuk megfordítani a vesztesre álló háború menetét. Az új történet, új ellenségek és persze új fegyverek mellett pedig visszatérhetünk a sorozat ikonjának számító Wolfenstein várába is.

FRISS KONZOLCSOMAGOK



XBOX ONE + MASTER CHIEF COLLECTION

Az eredeti Xbox óta a Microsoft konzoljainak egyik, ha nem a legnépszerűbb sorozata a konzolos FPS-ek úttörőjének számító Halo. Ezért is illik tökéletesen az Xbox One-hoz a Halo: The Master Chief Collection, amiben megtalálható mind a négy korábbi számozott rész felújított változata. Ráadásul a Halo: Combat Evolved és a Halo 2 esetén egy gombnyomással válthatunk az új és az eredeti változat között, de a csomag részeként az élőszereplős Halo: Nightfall sorozatot is megnézhetjük. A Bundle-ben egy 500 GB-os gép kapott helyet, Kinect nélkül.



PLAYSTATION 4 + BATMAN: ARKHAM KNIGHT

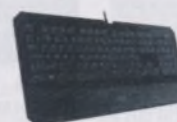
A legtöbben, amikor konzolvásárláson gondolkoznak, egyúttal játékot is szeretnének mellé. Leggyakrabban valamilyen exkluzív címre esik a választásuk, amit számos esetben a géppel együtt árulnak, de nem csak ezek a csomagok érik meg az árukat. A Batman: Arkham Knight például PlayStation 4-en kívül más platformokra is megjelenik, de lesznek olyan DLC-k, amelyek időleges exkluzivitást élveznek a Sony konzolján, a Rocksteady sorozatának legújabb része pedig maximálisan kihasználja majd a jelenlegi generációs konzol erejét.

KIEGÉSZÍTŐK



XBOX ONE KONTROLLER + MKX
ÁR: 28 999 FT

Verekedős játékokat természetesen a helyi többjátékos módban játszani a legjobb szórakozás, viszont könnyen akadhatnak olyanok, akiknek korábban más játékhoz nem igazán volt szüksége egy második kontrollerre. Nekik lehet kiváló vétel ez a csomag, amiben a műfaj klasszikus sorozatának legújabb része, a Mortal Kombat X mellett egy vezeték nélküli Xbox One controller is megtalálható. Figyelembe véve a pakk tartalmát, azt mondhatjuk, kifejezetten baráti áron hívhatós ki ezentúl bárkit egy bunyóra.



RAZER DEATHSTALKER ESSENTIAL
ÁR: 15 999 FT

A Deathstalker Essential minden sallang nélkül hozza azt a minőséget és kiváló játékbeli teljesítményt, amit megszoktunk a Razer perifériáitól. Az alacsony profilú, mindössze 2 mm magas billentyűknek hála a szokásosnál függőben nyomhatod le az adott gombot, illetve gyorsabban is érthetsz az egyik billentyűtől a másikhoz. A billentyűk természetesen egyesével programozhatók, az anti-ghosting technológiának köszönhetően pedig akár tíz billentyű egyszerre történő lenyomását is regisztrálni tudja a rendszer.

PC / dobozos

XBOX 360

PLAYSTATION 3



THE CREW

GS 2014. DECEMBER – 75%
8999 FT

A Ubisoft autós MMO-jában az egész Egyesült Államok a játszótérünké válik. A hatalmas világot négyfős csapatba verődve, együtt a legnagyobb móka felfedezni.



FAR CRY 4

GS 2014. DECEMBER – 85%
14 999 FT

Kyrat szabadon bejárható világa több rejtett kincset, titkot és kalandot rejt, mint a sorozat valaha, így Ajay kalandja hosszú órákra magába szippant majd.



CALL OF DUTY: BLACK OPS

GS 2010. NOVEMBER – 90%
6999 FT

Hidegháborús Call of Duty a legtitkosabb fegyvereket használó különleges alakulatokkal.



BATTLEFIELD HARDLINE

GS 2015. MÁRCIUS – 78%
13 999 FT

A hamisítatlan Battlefield-hangulat megmarad, de a rabló-pandúr témának köszönhetően eddig sosem látott fegyverek, kutyúk és játékmódok is bemutatkoznak.



FIFA 15

GS 2014. SZEPTEMBER – 88%
ÁR: 11 999 FT

Ismét vár a gyepezés az EA új focijátékában. A FIFA 15 új játéktechnikai megoldásokkal és csodálatos látvánnyal igyekszik kielégíteni a műfaj rajongóit.



GOD OF WAR HD COLLECTION VOLUME II

GS N/A
5999 FT

E csomagnak köszönhetően nem maradnak ki a God of War két PSP-re megjelent részéből azok sem, akiknek nincs meg a kézi konzol.



THE SIMS 4

GS 2014. SZEPTEMBER – 70%
12 999 FT

Mindenki kedvenc éleTSzimulátora örültebb, mint valaha, köszönhetően a minden korábnál okosabb simeknek, akik még nagyobb ambíciókkal és még erősebb személyiséggel bírnak, mint korábban.



ASSASSIN'S CREED: ROGUE

GS 2014. DECEMBER – 72%
15 999 FT

Akiknek a Black Flag tetszett, még több hajós mókát találhatnak az előző generációs konzolokra érkezett Rogue-ban.



DESTINY

GS 2014. SZEPTEMBER – 81%
14 999 FT

A Halo készítőinek új világába utazhatunk, ahol társaink oldalán kalandozhatunk, felfedezhetjük az univerzum titkait, és megvédhetjük otthonunkat.

PC / digitális

XBOX ONE

PLAYSTATION 4



BASTION

GS 2011. AUGUSZTUS – 87%
2999 FT

Nem a gyönyörűen megvalósított világ az egyetlen, ami különlegessé teszi a Bastiont, hanem a játékos minden lépését kommentáló narrátor is, akin keresztül a történetmesélés egy egészen újfajta módját ismerhetjük meg.



BORDERLANDS: THE HANDSOME COLLECTION

GS 2015. MÁRCIUS – 85%
20 999 FT

Itt az ideje, hogy a kanapén ülve is feje tetejére állíthassuk Pandorát a Borderlands 2 és a Pre-Sequence felújított változatával.



MORTAL KOMBAT X

GS N/A
20 999 FT

Látványosabb és brutálisabb, mint valaha, a Mortal Kombat; új generációs debütálása garantáltan helytálló a veredős játékok hardcore rajongói szemében is.



KNIGHTS OF PEN AND PAPER +1 EDITION

GS – N/A
1999 FT

Ebben a műfajparódiában nemcsak egy csapat hős, hanem az asztalt körbeülő játékosok és a játékmester kalandjait is átéljük.



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 megünni.



ASSASSIN'S CREED: UNITY

GS 2014. DECEMBER – 79%
19 999 FT

A francia forradalom Európa történelméről kívül az Assassin's Creed szériát is felforgatta az eddigi legambiciózusabb résszel a sorozatban.



STREET RACING SYNDICATE

GS – N/A
1999 FT

Már nem mai darab az SRS, de tökéletesen visszarepít az utcai versenyzés kultuszának idejébe, negyven tuningolható autóval és számtalan izgalmas versennyel.



TITANFALL

GS 2014. MÁRCIUS – 89%
8999 FT

Akinek a hatalmas harcoló mehek nem lennének elég izgalmasak, azokat jetpackkel megturbózott parkour is várja az utóbbi idők egyik legizgalmasabb multitis FPS-ében.



MINECRAFT

GS 2014. DECEMBER – 93%
5999 FT

A túlélés izgalmai és az építkezés szabadsága ugyanúgy megvannak, ahogy PC-ken megszoktuk, de a PS4-es Minecraftban akár osztott képernyőn is nekivághatunk a végtelen világoknak.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

State of Decay Year 1 Survival Edition
(Xbox One)

május 1.
május 8.

Project CARS
The Witcher 3: Wild Hunt
Farming Simulator 15 (konzolokon)

május 15.
május 19.
május 19.

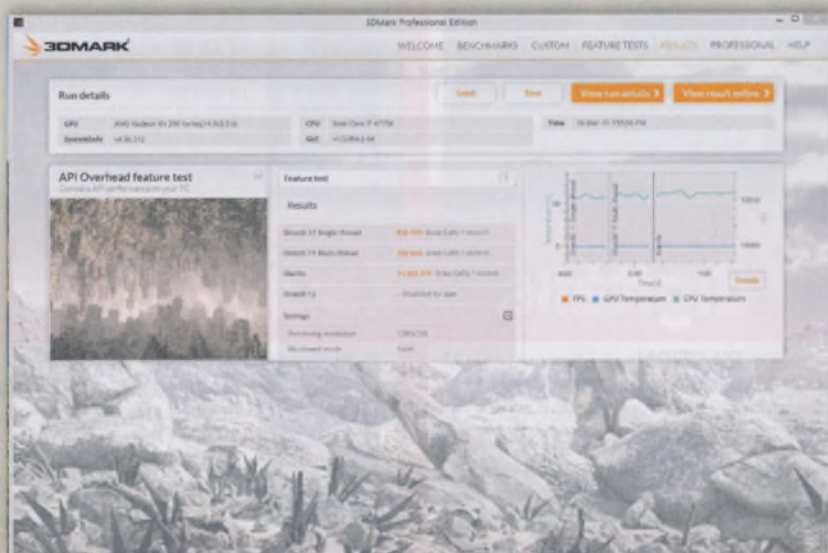


Hardveres okosságok, tippek, tesztek és vásárlási tanácsok a komponensektől kezdve egészen a perifériáig

HARDVER

Új 3DMark teszt Windows 10 alá Mire képes a PC-d DX12 alatt?

Nem késekedett a 3DMark és PCMark tesztprogramjairól közismert szoftverfejlesztő cég, és máris beépítette videokártya-tesztelő programjába az első DirectX 12 API-ra épülő mérést. Az új modul izgalmas tulajdonságát mutatja meg a hamarosan végleges formájában is megjelenő programozási felületnek, melytől a Microsoft és a játékfejlesztők is sokat várnak. Az API Overhead funkció tesztelését DirectX 12, DX11 és AMD Mantle API-val is lehet futtatni, összehasonlítva egy gépen a különböző API-k teljesítményét. A teszt lényege, hogy a korábbi API-k szűkös Draw Call-határának kiterjesztését demonstrálja. A parancsot a CPU adja ki, amelyel egy objektum kirajzolására utasítja a GPU-t. Egy-egy képkockaként több ezer ilyen hívás történik, ám a sokmagos CPU-k korában már az API a szűk keresztmetszet. A Mantle és a DX12 hardverközeli, és sokkal jobban optimalizált, így ez a korlátozás sem sújtja többé a játékfejlesztőket, vagyis sokkal több tárgy, effekt és egyéb rajzolható ki egy-egy képkockára. A 3DMark tesztje a Draw Call-hívások maximális számát adja meg 30 fps megtartása mellett. Persze ehhez erős, DX12-kompatibilis PC-re, Professional 3DMark licencre és Windows 10 TP-re van szükség.



Logitech MX Master Wireless Az egerek mestere mindent egybegyűrt

Ha egy PC-s egeret MX Master Wirelessnek neveznek el, és ráadásul mindent a Logitech gyártja, egyszerűen nem szabad hibáznai. A jobbkezes eger zsinór nélküli, és a Logitech egerek formavilágát követi, továbbá min-

den olyan extra funkciót megkapott, amely sikeres volt a korábbi modelleknél. Ilyen például az „okos” érgörgő, amely automatikusan vált lépéses vagy szabadforgású módok között. Újdonság, hogy az egeret egyszerre három eszközhöz kapcsolhatjuk, és ezek között az Easy-Switch gombbal válthatunk. A prémium érzékelő és a makrózhatóság mellett egy feltöltéssel 40 napig használható az MS Master Wireless, de négy perc töltés már egy teljes napi használatra elegendő. Az MX Master Wireless eger ára 100 dollár; nagyon reméljük, hogy a következő hónapban már ki is próbálhatunk egyet tesztlaborunkban.



Nyáron frissül az Intel CPU-kínálata

Hiába vártunk az asztali Broadwellre

Helyesen döntöttél, ha új gépedbe a fejlett szolgáltatások miatt H97/Z97-es alaplapot választottál, ám minden jel arra mutat, hogy a kizárólagos Broadwell-kompatibilitás nem lesz olyan fontos, mit ahogy azt elsőre vártuk. Sokakat meglepett ugyanis a hír, hogy az Intel nem árasztja el az asztali CPU-k piacát 14 nm-es Broadwell modellekkel. Az új processzorok kevesebbet fogyasztanak, és kevésbé melegszenek elődeiknél, köszönhetően a fejlettebb,

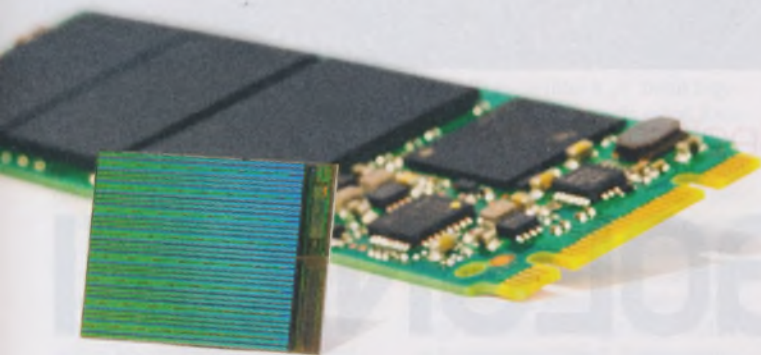
14 nm-es gyártástechnológiának, azonban számítási teljesítményben nem hoznak előrelépést, és az alacsonyabb fogyasztást sem használja fel az Intel magasabb órajelekre. A legutóbbi hír szerint mindössze két új CPU érkezik, a Core i7-5775C és a Core i5-5675C, melyek 65 W TDP mellett 3,7 és 3,6 GHz-en futnak Turbo módban. Jó hír, hogy szorozár egyik modellben sem lesz, de mellbevágó teljesítménynövekedést senki ne várjon tőlük.

Intel-Micron 3D NAND-chipek

Nyakunkon a 10 TB-os SSD-k

A Samsung tavaly komoly újdonságot vezetett be az SSD-k piacára a 3D V-NAND, vagyis a térbeli cellaelrendezésű flashlapkák személyében. A Samsung mellett több más, hasonlóan nagy cég is komoly jövőt jósol ezeknek – természetesen az Intel és a Micron. A két cég közösen fejlesztette ki saját megoldását a térbeli elrendezésű 3D NAND-ra, amivel rögtön át is vették a vezetést a Samsungtól – legalábbis a tervezőasztalon. A kifejezetten kapacitásnövelésre irányuló fejlesztésre azért van égető szükség, mert a hagyományos, 2D-s (planár) chipfelépítés lassan eléri fizikai

korlátait, és csak nagyon drágán tartható a fejlesztési ütem. Az Intel és a Micron 3D NAND-ja azonban más, mint a Samsungnál látott, ugyanis elsőként használ lebegőkapus megoldást, amely a flashcellák teljesítményét, időállóságát és megbízhatóságát növeli. Az Intel-Micron 32 rétegű, 256 Gb chipet gyártott le, amellyel M.2 méretben akár 3,5 TB-os kapacitás, 2,5 colon pedig 10 TB is előállítható – megfizethető ár mellett. A cellák lehetnek 2, illetve 3 bitesek (MLC vagy TLC), de konkrét terméket az év vége előtt nem valószínű, hogy láthatunk.



Asus ROG G501 notebook

Könnyű, kecses, mégis játékra termett

Az Asus notebookok Republic of Gamers sorozata újabb modellel bővül, az új gépben nemcsak a teljesítmény, de a mobilitás is kiemelt szerepet kap. A G501-es notebook ennek megfelelően mindössze 2,06 kg, mégis minden fejlett hardvert tartalmaz. Core i7 CPU, GeForce GTX 960M GPU, UHD

vagy FHD, 15,6 colos kijelző, akár 16 GB RAM, sok-sok csatlakozó és 60 Wh-s akkumulátor – minden egyben a sikerhez. A könnyű gamernotebook mindössze 20,6 mm vastag, és természetesen különleges extrája közül figyelemre méltó, hogy PCIe x4-es, 512 GB-os SSD-vel is rendelhető.

Nvidia GeForce GTX Titan X

400 ezer forintos játékkártya

A GDC játékfejlesztői konferencián nagyot robbant az új Nvidia csúcskártya bejelentése. A GeForce GTX Titan X nem gyerekjáték, de ez sejthető is a 400 ezer forintos árcédula láttán. A GM200-as lapkán minden lehetséges modult engedélyeztek a készítők, így a Maxwell architektúra végre megmutathatja, mire is képes valójában. Ez számokban kifejezve 3072 CUDA shaderprocesszort, 192 textúrázó és 96 RoP-egységet jelent. A hatalmas és bivalyerős GPU-hoz megfelelő memória-arendszert is kanyarított az Nvidia, így a 384 bit szélességű buszon összesen 12 GB fedélzeti memória kapcsolódik. A szédítő számok és masszív 3D-teljesítmény ellenére a kártya nem fogyaszt hihetetlenül sokat, és a melegedéstől sem kell különösebben tartani: a TDP mindössze 250 watt. A hagyományok szerint egy kistestvér, a GTX 980 Ti is készül alig szerényebb GPU-val, fele mennyiségű vRAM-mal és egy sokkal barátságosabb árral, de ezt nyár közepéig visszatartja az Nvidia, mert megvárja, mire lesz képes a júniusban érkező AMD Radeon R9 390X.





Hardveres trükkök az extra teljesítményért

ÍGY TUNINGOLUNK MI

INGYEN EXTRA TELJESÍTMÉNY - A HARDVER TÚLPÖRGETÉSE TÚL JÓL HANGZIK, HOGY IGAZ LEGYEN. Semmi sincs ingyen, ezt már valószínűleg megtanultuk az életben, de mégis olyan csábító, amikor itt-ott azt látjuk, hogy ingyen hullik valami hasznos és jó dolog az ölünkbe. Sokan azt gondolják, a PC-s tuning tipikusan egy ilyen terület; csak kattintunk párat, és máris gyorsabb a számítógépünk. Valójában nincs így: ha nem készülünk fel kellőképpen, nemhogy gyorsabb gépünk nem lesz, de lehet, hogy semmilyen sem. Vagy mégis: egy elromlott PC-nk lesz, a javítás pedig súlyos tizezrekbe is kerülhet. Cikkünkben mutatunk néhány olyan trükköt, amit biztonságosan kipróbálhattok otthoni számítógépeken, és olyat is, amelyet inkább nem ajánlunk. Persze mindehhez csak azután kezdjétek hozzá, hogy felkészítettétek a PC-t a tuningra.

A TUNING ALAPJAI

Túlpörgetni azt lehet és érdemes, aminél elsősorban a sebesség számít, tehát olyan hardvereket, amelyekért

azért kéri el az alapmodell árának dupláját, hogy nagyobb teljesítményt kapjunk. Azért különösen izgalmas téma mindez, mert tipikusan a számítógép fő komponensei ilyenek: a processzor, a rendszermemória vagy a videokártya. Attól függően, hogy melyiknek növeljük a teljesítményét, gépünk gyorsabban hajt végre bizonyos vagy akár minden feladatot. Például videokártya-tuningnál a játékok gyorsulnak, processzor-túlpörgetésnél viszont minden gyorsabban fog futni. A tuning során az adott komponens órajelét emeljük a gyári beállítások fölé szoftveresen. Amennyiben ezt BIOS-ból vagy firmware-ből végezzük, minden bekapcsolásnál – külön program betöltése nélkül – gyorsabb lesz PC-nk, de például videokártya-tuningnál csak a segédprogram indulása után vált át a kártya a magasabb órajelekre. Nem minden esetben elegendő, ha szimplán megemeljük az órajelét, ugyanis a gyorsabb tempóban kapcsoló tranzisztorok könnyen instabillá válhatnak. Éppen ezért a feszültségszinteken is változtatni kell ahhoz, hogy a

tranzisztorok továbbra is megbízhatóan üzemeljenek, vagyis a gép ne fagyjon le. Ez csupán néhány 100 mV-ot jelent, mégis számítanunk kell rá, hogy számítógépünk fogyasztása mérhetően megugrik. Ehhez szorosan kapcsolódik a tápegység kérdése: a megnövekedett fogyasztás miatt a tápegység-nél is szükség lesz a plusz kapacitásra. Egy normál, mondjuk Core i5-ös, külön videokártyával szerelt gépet kb. 550-600 wattos tápegységgel kezdhünk tuningolni. A fogyasztás mellett a hőtermelésre is jobban oda kell figyelni, ezért csak is olyan hűtési rendszerrel kezdünk neki a munkának, amelyben van elegendő tartalék. A gyári megoldásokról ez nem mondható el, ezért a processzorhűtőt érdemes nagyobbra, hatékonyabbra cserélni. A videokártyánál is érdemes egyedül tervezésű hűtéssel szerelt változattal belevágni a tuningba, memóriánál pedig elengedhetetlen a passzív hűtőborda. Mindemellett a gépház megfelelő szellőzését is biztosítsuk ventilátorokkal, nehogy a bennragadt meleg levegő miatt hiúsuljon meg a túlpörgetés.

ÓVINTÉZKEDÉSEK

Mielőtt nekiállnánk kikapcsolni gépünk-ből az extra löeröket, készüljünk fel a lehető legrosszabbra. Miután a stabilitás csorbulhat a túlpörgetés során, elsőként mentjük le adatainkat a számítógépről. Az esetek 98 százalékában nem lesz adatvesztési gondunk, de jobb elébe menni a katasztrófának. A leggyakoribb adatvesztési hiba ilyenkor, hogy egy túlzott tuning során a Windows megkezdje a betöltést, ám közben a PC lefagy, újraindítás után pedig már nem indul az operációs rendszer, mert megsérült egy fontos rendszerfájl. Szerencsére Windows 7-nél (vagy újabb Windowsnál) erre már van megoldás, mégpedig az indítási javítás, illetve a rendszerfájlok helyreállítása. Ennek ellenére mentjük le adatainkat tuning előtt, nehogy mi legyünk az a 0,1 százalék, akinek a teljes rendszer meghajtója olvashatatlaná válik a félresikerült tuning hatására.

TÚLPÖRGETÉSI EGYSZEREGY

Az a feladatunk, hogy megkeressük, melyik az a legmagasabb órajel, amelyen számítógépünk még teljesen



Játék a dinamikus órajelszorozókkal: ezzel a trükkkel sokféle modern processzort tuningolhatunk



A memóriatuninggal 5-10 százalékos extra teljesítményt nyerhetünk, de ehhez feszültségemelésre is szükségünk lesz

A MEMÓRIATUNINGNAK SOKKAL KISEBB A RAJONGÓI TÁBORA, MINT A PROCESSZORÉNAK VAGY VIDEOKÁRTYÁÉNAK

stabil. A tuningolásnak többféle iskolája is létezik. A leghatékonyabb megoldás, ha utánanézzünk az interneten, hogy egy, a miénkhez hasonló konfiguráció nagyjából mire képes. Első lépésben állítsunk be egy olyan órajelet, amely magasabb ennél, de még nem túlzás, így látjuk, a gép hogyan reagál a túlpörgetésre. Ha ekkor is minden stabilan fut, mehetünk sokkal feljebb is. Ha megtaláltuk azt a pontot, ahol már el sem indul a gép, vagy a videokártya rögtön hibázik, és a driver kidob, csökkentjük az órajelet egy kicsivel, és ezzel párhuzamosan kezdjük meg a feszültségszint emelését. Ahogy közelítünk az egyre stabilabb beállítás felé, úgy csökkentjük a lépések méretét, így egészen pontosan belőhetjük az adott komponens maximális teljesítményét.

PROCESSZOR

Ha szóba kerül a tuning, a legtöbb felhasználónak azonnal a processzor ugrik be, és nem véletlenül; ezzel a teljes gép teljesítménye is növekszik. Ezt a gyártók is jól tudják, és abszolút támogatják a CPU-k túlpörgetését. Ma már egy 20 ezer forint alatti alaplap BIOS-ában is vannak tuningopciók, 50 ezer forintért pedig már kifejezetten tuningra kialakított alaplapot kapunk, ahol a feszültségszabályzó áramkört és a hűtést is megerősítették annyira, hogy akár 1-1,5 GHz-et is emelhetünk a processzor gyári alapójánál. Ez azonban még nem minden, ugyanis megfelelő CPU-t és hűtést is választanunk kell. A processzornál a gyártók külön jelölik a tuningmodelleket:

az AMD és az Intel is „K” betűt bigygyeszt a modellszámok mögé. Ezeknél szabad szorzóáramkört kapunk, vagyis az alapórajelet (BCLK – Base Clock) könnyedén felszorozhatjuk például 30 helyett 45-tel. Nagyon fontos, hogy ilyenkor a többi, belső szorzótól függetlenül a fő szorzóáramkör, így például az integrált RAM-vezérlő vagy az iGPU nem fogja megműsíteni tuningkísérletünket. Amennyiben normál modell szeretnénk túlpörgetni, köztölt szorzóval kell dolgoznunk, ráadásul ilyenkor a BCLK növelésében sem bízhatunk. Míg korábban bevett szokás volt, hogy a BCLK jelentős növelésével és a szorzó csökkentésével szép eredményeket lehetett elérni bármilyen processzornál, ma már csupán 4-5 MHz-et állíthatunk az alapórajelen, ráadásul ez kihat minden más áramkörre is.

DINAMIKUS ÓRAJELEK

Azért még nincs minden veszve, ha ugyanis processzorunknál engedélyezett a Turbo Boost technológia, változtathatunk a szorzón is. A Turbo mód (nem összetévesztendő a Speed-Steppel) lényege, hogy nagyobb terhelés esetén a processzor akár négyeszes szorzóemelését hajtja végre, hogy gyorsabban végezzen az adott feladattal. Ilyenkor egy rövid időre átlépi a CPU a megadott fogyasztási és hőtermelési határokat úgy, hogy a nem használt magokat ideiglenesen lekapcsolja, és a terhelést magot járhatja magasabb órajelen. Megfelelő BIOS-nál beállíthatjuk, hogy az eredetileg négyeszes processzor ne csupán egy mag-

gal és ne csak pár másodpercig kapcsoljon 400 MHz-cel feljebb, hanem ez legyen az általános beállítása akár négy mag esetén is. Itt persze jelentősen magasabb fogyasztással és hőtermeléssel kell számolnunk, de a teljesítmény is sokkal jobb lesz. Tapasztalatok szerint ezt a tuningot kevés kivétellel minden processzor elviseli, feltéve, hogy a többi komponensnek sem okoz gondot a nagyobb tempó.

PROCESSZORTUNING

Noha minden alaplapgyártó kínál windowsos tuningprogramot, érdemes inkább a BIOS-szal kezdeni a túlpörgést. Középkategória felett találkozni fogunk az automatikus túlpörgéssel is. Ez nagyon kényelmes megoldás: mindössze egy gombnyomás, a gép újraindul, a BIOS kicsit gondolkodik, majd megkapjuk a Windows képernyőt, meghozza egy gyorsabb gépen. Tapasztalataink azt mutatják, hogy bár ez végtelenül kényelmes, messze nem ad olyan eredményt, mint a manuális tuning. Példánkban (Intel rendszernél maradván) a BIOS-ban növeljük a szorzót 40 fölé, és ezzel együtt adjunk a processzornak is 100-200 mV-tal magasabb feszültséget. Mielőtt kilépnénk, és újraindítanánk gépünket, érdemes profilba is elmenteni a beállításokat, így hiba esetén nem kell mindent előlől kezdenünk. Ha betöltődik a Windows, jöhet az ellenőrzés, majd a stabilitásteszt. A pontos beállítások kiolvasásához használjuk a CPU-Z szoftvert, amely az aktuális frekvencia-, feszültség- és szorzóértéket mutatja meg.

EZT INKÁBB NE: DELIDDING

A processzortuningnak sokkal komolyabb változatai is vannak, de azokat senkinek sem ajánljuk, mert nagyon könnyen tönkretelhetjük teljes gépünket. Példánkban léghűtést, maximum kompakt vízhűtést ajánlunk, de a profi tuningolók folyékony nitrogént használnak hűtéshez, így a -80 Celsius-fokra lehűtött processzorral simán átlépi a 6 GHz-es határt is. Ilyenkor már nem megfelelő az Intel által alkalmazott lapka-hősapka közti anyag sem, ezért leszdedik a processzor témborítását – ezt nevezik deliddingnek. Ez valóban hatékonyabb hűtést tesz lehetővé, de a lapkát semmi nem védi, így elég egyetlen rossz mozdulat, és a processzor teljesen tönkremehet.





A GPU-Z megmutatja a grafikus chip és a vRAM pontos beállításait, melyeket valós időben is monitorozhatunk a Sensors lapon

A CPU-stresszteszthez az AIDA64 vagy a Prime95 ideális, és a CineBench R15 is jó megoldás. Ezek 100 százalékosan leterhelik a processzor minden elemét, így a legkisebb stabilitási gond is ki fog derülni. Érdekes a Real Tempet is bevetni, így látni fogjuk, terhelés alatt mennyire melegszik fel a processzor magjai. Stabil működés esetén érdemes mindig egygel feljebb lépni egészen addig, amíg megtaláljuk azt a pontot, ahol már el sem indul a gép, és a BIOS sem töltődik be. Ezen a ponton kezdemenyizzünk Watch Dog/Failsafe újraindulást. Ez vagy teljes áramtalanítással és ismételt bekapcsolással, vagy a beépített időzítőnek köszönhetően automatikusan történik. A BIOS-ban (vagy UEFI-ben) előbb próbáljuk meg emelni a feszültséget, ha azonban így sem oldódnak meg a stabilitási gondok, vegyünk vissza a szorzóból. Egy sikeres processzortuning 20-40 százalékkal is felgyorsíthatja gépünket.

VIDEOKÁRTYA

A tuningolók népszerűségi listájának második helyén a videokártya áll, hiszen az itt szerzett extra teljesítménnyel magasabb részletességet állíthatunk be játékok alatt, vagy éppen azt a plusz 5-10 fps-t kapjuk meg, amely a

60 képkocka/s-os tempóhoz hiányzott. A videokártya túlajtása hasonlít a processzoréhoz, hiszen egy központi chip órajelét kell megnövelnünk, ám itt belép a képbe a fedélzeti rendszer-memória is. A videokártya tuningját tovább bonyolítja, hogy nincs az alaplaphoz hasonló BIOS-a, pontosabban a firmware-hez nem tartozik felhasználói felület. Szerencsére azonban használhatunk megfelelő programokat, amelyek képesek a videokártya működési paramétereit a Windows alól is azonnal megváltoztatni. Az sem gond, hogy nem a bekapcsolás pillanatától aktívak a magasabb órajelek és feszültszintek, ezekre ugyanis csak később, a játék futtatásakor lesz szükségünk. Mielőtt hozzánk fordulnánk a túlpörgetéshez, a VGA-ra szerelt hűtési rendszert is ellenőrizzük. Miután magasabb órajelekre váltunk a GPU és a RAM esetében is, mindenképpen túlméretezett, hatékony hűtésre lesz szükségünk. Amennyiben anno referenciamodell választottunk egyszerű hűtéssel, nem biztos, hogy az alapszintű hűtés képes lesz tartósan elviselni a nagyobb hőtermelést. Ugyanígy a tápegységet is számításba kell vennünk: egy tuningolt videokártya képes jelentősen többet fogyasztani, amit a tápegységnek stabilan ki kell szolgálnia.

AZ A FELADATUNK, HOGY MEGKERESSÜK, MELYIK AZ A LEGMAGASABB ÓRAJEL, AMELYEN SZÁMÍTÓGÉPÜNK MEG STABIL



Az MSI Afterburner programjával nemcsak MSI videokártyákat tuningolhatunk, de a legtöbb gyártó saját tuningprogramot is ad VGA-kártyáihoz

ERŐSEBB VGA SZOFTVERESEN

Videokártyánk hajtásmentes típusát és alapbeállításait a GPU-Z fogja elárulni nekünk. Itt a főablakban a GPU paramétereit, a gyártót, a fedélzeti memóriakiépítést és alul az alap-, illetve az aktuális órajeleket láthatjuk. Egy modern VGA-nál az alapórajel mellett találunk még egy turbó órajelet és egy RAM-frekvenciát is. Ez utóbbinál (GDDR5 esetén) négyes szorzóval kapjuk meg az effektív órajelet. Mindezek tetejébe foglalkoznunk kell a feszültszintekkel, különösen a VCore-ral, amely a GPU alapfeszültségét adja. A videokártya túlpörgetéséhez speciális programra lesz szükségünk. Érdemes ezt a gyártó támogatási oldaláról beszerezni, de az sem gond, ha nem találunk ilyet – az ingyenes MSI AfterBurner programját a híres RivaTunert készítő programozók fejlesztik, és hatalmas szerencsénkre nem csupán MSI kártyákkal használható. A GPU típusa és kategóriája nem számít, az AfterBurnerben tuningolhatunk AMD Radeon és Nvidia GeForce-ot is, sőt, ez lehet egy belépőszintű R7 250-es vagy akár a legújabb GTX 980-as is. Amennyiben megfelelő MSI kártyát észlel a program, extra beállítási opciókat is kapunk, extra beállítási opciókat is kapunk, extra beállítási opciókat is... és első indítása után csak az órajeleken tudunk változtatni, ezért lépünk be a beállítóménuéba és aktiváljuk a feszültszinteket is – ezeket biztonsági okokból alapértelmezetten letiltotta a gyártó.

A tuning lépései nagyjából megegyeznek a processzornál látottakkal. Először nézzünk szét a neten, hogy kinek meddig sikerült hajtania azonos típusú és gyártmányú VGA-ját. Érdekes rögtön ezekkel a beállításokkal próbálkozni,

EZT INKÁBB NE: FŐZÖTT VBIOS A NETRŐL

Nem csupán segédprogrammal tuningolhatjuk videokártyánkat. Ahogy az alaplapoknál, úgy a videokártyáknál is folyamatosan fejlesztik a vBIOS-t, amely sok változást hozhat. Ennek frissítéséhez windowsos vagy DOS-os programot kell használnunk, illetve bátrak kellő utánajárást követően speciális vBIOS-t is feltölthetnek. A gyártó weboldalán általában nem érdemes ilyen fájlokat keresni, de megfelelő fórumokon, illetve a techpowerup.com adatbázisában számtalan kártyához megtaláljuk a frissebb firmware-t, sőt, olyanokat is, amelyekben lelkes és bátor felhasználók eleve módosították az órajel- és feszültségbeállításokat. Ha sikeresen feltöltünk egy ilyet VGA-nkra, a további tuninghoz nem lesz szükség windowsos segédprogramra. Kevés VGA dual-BIOS-os, amelynél hiba esetén átválthatunk egy másodlagos firmware-re. Nagyon vigyázzunk tehát, mert elég a legkisebb hiba, és könnyedén tönkretelhetjük a videokártyánkat.

GYORSABB MOBIL, JOBB WLAN-ROUTER

Izgalmas tuningtéma a mobilok világa, ahol úgynevezett „főzött” ROM-okkal lehelhetünk életet köregegett, lelassult készülékekbe. Sok esetben nem csupán a letisztult, sallangoktól mentes felhasználói felület miatt gyorsul egy ilyen mobil, a ROM készítői a dinamikus órajelszabályzáson és a maximális teljesítményen is emelnek egy kicsit, ezáltal érezhetően gyorsabban futnak az appok. Bármilyen eszközt túlpörgethetünk, amelyben adott órajelen futó központi chip dolgozik, csak éppen erre vagy a megfelelő eszköz nem adott, vagy túl sok értelme nincs a kevésbé nagyobb sebességnek. Kevesen gondolnak, de akár egy router is tuningolható. Például telepíthetjük a DD-WRT alternatív firmware-t, ahol beállítathatunk a gyári maximumnál magasabb Wi-Fi-sugárzási értékeket, ezáltal stabilabb vételt és nagyobb hatótávolságot érhetünk el. Persze ez már a garancia elvesztését is jelent(heti).

így jelentősen lerövidül a tuningolásra fordítandó időnk. Ha ilyen nem találtunk, kezdjük meg előbb nagyobb, majd kisebb lépésekben a GPU órajelének növelését. Minden beállítás után futtasunk le egy grafikai intenzív programot. Ez lehet például a FurMark, de nagyon jó a Unigine Heaven is. Túl magas órajelen előbb grafikai hibák jelennek meg, majd akár le is fagyhat a VGA. Ez utóbbira azonban felkészítették a drivereket: alaphelyzetbe állítják a videokártya órajelét, megfagyasztják a játékot, és visszadobnak a Windows asztalra. Ha elértük ezt a pontot, előbb növeljük a Vcore-feszültséget és (ha van) a Power Limitet egy-két lépcsőfokkal, valamint csavarjuk fel a ventilátor fordulatszámát, majd ha ezek sem segítettek stabilizálni a működést, csökkentjük a GPU órajelét.

A fedélzeti memóriát eddig nem bántottuk, következzék akkor most a vRAM-tuning. Erre azért van nagy szükség, mert a GPU-k akár végtelen memória-sávszélességet is kihasználnának, ne hagyjuk, hogy frissen tuningolt GPU-nkat éppen a fedélzeti memória fojtsa meg. A stabilan futó GPU mellett emeljük a RAM órajelét néhány száz MHz-es lépésekben. Széteső kép,



hibás poligonok, lefagyó driver esetén átléptük a határt, vegyünk vissza az órajelből. Amikor megtaláltuk a két főkomponens, a GPU és a vRAM maximális órajelét, indítsunk hosszú VGA-stressztesztet: ez legyen legalább egy-három órá, de akár több is lehet. Ezalatt kiderül, hogy valóban stabil-e a gépünk – jobb ezt most elvégezni, hogy ne a játék hevében, bevetés közben fagyjon le.

RAM TÚLPÖRGETÉSE

A főkomponensek mellett egyéb eszközöket és alkatrészeket is tuningolhatunk. Ez nem csupán sport, hiszen extra teljesítményhez juthatunk sikeres túlpörgetéssel. Ha a gép felépítését nézzük, a leghatékonyabb a tárhely-hierarchia gyorsítása, vagyis a RAM-, SSD-tuning, de érdemes egy-két szót szólnunk a routerekről is, ahol egy-két trükkel jobb adatátviteli teljesítményt, nagyobb Wi-Fi-hatótávolságot érhetünk el.

A rendszermemória tuningolása nem új keletű dolog, a legtöbb alaplap támogatja, feltéve, hogy megfelelő chipkészletünk van (Intel vonalon H97/Z97; AMD-nél szinte mindegyik FM2+/AM3+ chipkészlet jó). A processzorhoz legközelebb eső adattárolót tuningolva a gép összteljesítménye nő, azonban a túlpörgetés ez esetben igen rizikós, és nem fogjuk minden feladat során érezni a dolog eredményét. A rendszermemóriánál az egyik legfontosabb, hogy a processzorba integrált dupla-, tripla- vagy négycsatornás vezérlőhöz megfelelő számú DIMM-modult használjunk, csak ebben az esetben garantált a párhuzamos működés. A DDR3 memóriamoduloknál a gyártók az effektív órajelet tüntetik fel, így a manapság használatos DDR3-1600 például 800 MHz-es valós órajelet takar. A tuningnál ezt növeljük meg, illetve az ehhez tartozó 1,5 voltot csavarhatjuk fel egészen 1,65 voltig.

XMP-modulokkal a legegyszerűbb a tuning, ugyanis ezek gyártója minden egyes modulnál tárol egy vagy több tuningbeállítást is. Ez magasabb óra-

The screenshot shows the CPU-Z application window. The 'CPU' tab is selected, displaying the following information:

- Processor:** Intel Core i7 3770K
- Code Name:** Ivy Bridge, Max TDP: 77.0 W
- Package:** Socket 1155 LGA
- Technology:** 22 nm, Core Voltage: 1.016 V
- Specification:** Intel(R) Core(TM) i7-3770K CPU @ 3.50GHz (ES)
- Family:** 6, Model: A, Stepping: 9
- Ext. Family:** 6, Ext. Model: 3A, Revision: E1/L1
- Instructions:** MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSSE3, SSE4.1, SSE4.2, EM64T, VT-x, AES, AVX
- Clocks (Core #0):** Core Speed: 3799.11 MHz, Multiplier: x 38.0 (16 - 39), Bus Speed: 99.98 MHz, Rated FSB: (blank)
- Cache:** L1 Data: 4 x 32 KBytes (8-way), L1 Inst: 4 x 32 KBytes (8-way), Level 2: 4 x 256 KBytes (8-way), Level 3: 8 MBytes (16-way)
- Selection:** Processor #1, Cores: 4, Threads: 8
- Version:** Ver. 1.71.1.x64
- Buttons:** Tools, Validate, OK

A CPU-Z nagyjából minden x86 processzort ismer, és minden paramétert el is árul róluk. A többi lapon a chipkészlet, a memória és a GPU információit találjuk, amelyek nemkülönbön hasznosak

jelet és feszültséget, valamint szorosabb időzítést jelent. Ilyenkor elegendő egy-két kattintás a BIOS-ban, és máris gyorsabb lesz a rendszermemória, ráadásul ezt a tempót garantálja is a gyártó, így instabilitási gondokra sem kell számítanunk. Ha nem áll rendelkezésre XMP, nekünk kell az órajelet növelnünk manuálisan, ám először állítsuk a feszültséget 1,6 voltra. Növeljük meg 2 GHz környékére az effektív órajelet, és ellenőrizzük, hogy a beállítással nem változtak-e meg a processzor működési paramétereit. Mielőtt mentenénk az új paramétereket, látogassunk el a DRAM-időzítésekhez is, és itt DIMM-moduljaink CL-beállítását (CAS Latency) növeljük meg 2-3 órajellel. Emellett érdemes a többi időzítésen is lazítani. Ez ugyan rontja a sebességet, ám nagyobb esélyünk van a magas órajelet stabilizálására. A gép újraindulása után indítsunk memóriatesztet: erre kiválóan alkalmas az AIDA64, a Prime95 vagy az általában is gyakran használt Memtest86+. Ez utóbbi ráadásul USB-kulcsról vagy CD-ről is futtatható, így elkerülhetjük, hogy telepített rendszerünk alól instabilitás miatt értékes adatok vesszenek el.

Amint sikerült stabilizálni az órajelet, vegyük szorosabbra az időzítéseket. Fontos, hogy kis lépésekben haladjunk, mert könnyen instabillá válhat a gépünk. Érdemes kezdetben a Command Rate értékét 2T-re állítani, ezáltal nyerünk némi stabilitást. Ha csak ritkán, teljes terhelés alatt hibázik a tuningolt

rendszermemória, 1,65 voltra is beállíthatjuk a feszültségszintet, de arra figyeljünk oda, hogy megfelelő légmozgás legyen a DIMM-foglalatok körül, és nem árt, ha passzív hűtőborda is van a modulokon.

A memóriatuningnak sokkal kisebb a rajongói tábora, mint a processzorénak vagy videokártyáénak. Ez valahol érthető is, egyrészt nagyon időrabló megtalálni, hogy pontosan milyen beállításokkal lesz stabil a gépünk, másrészt sokak órányi kísérletezgetés és tesztelés után is alig lesz észrevehető a gyorsulás. Általános felhasználás során nagyjából 2-5 százalék extra teljesítményre számíthatunk, és csak memória-intenzív feladatoknál lesz látványosan, 20-25 százalékkal erősebb a számítógépünk. A processzor tuningolása során alaplaptól és BIOS-tól függően egyéb szorzókat és beállításokat is találunk. Ezeket például növelhetjük az integrált PCI Express vezérlő teljesítményét. Ez is hatásos tuning, de ajánlott nagyon óvatosan bánni vele, mert könnyedén komoly problémákat, adatvesztést okozhat, miközben a számítógép összteljesítményét nem növeli számottevő mértékben. Azzal is számolnunk kell, hogy az adatkapcsolat minősége csorbul magasabb órajelen, de csupán olyan mértékben, hogy a gép még stabil marad – az adatcsomagokat azonban többször újra kell küldeni, vagyis végeredményben a tuning hatása negatív lesz, gépünk pedig lelassul.

Simánmartin

Játékosok MacBook Airje

Razer Blade (2014)



IGAZI ÉLMÉNY A RAZER BLADE TESZTELÉSE, DE EZ ELVÁRHATÓ EGY 700 EZER FORINTOS NOTEBOOKTÓL. MI, AMELLETT, HOGY IMÁDTUK, AHOL LEHET, BELEKÖTÖTTÜNK. Gamer notebookot venni nem is olyan egyszerű, főleg azért nem, mert a kereskedők már 130-150 ezer forintos gépekre is ráaggatják a „gamer” szót, holott igazából ezek csak fájó kompromisszumokkal alkalmasak játékra. A profi játékosok által is elismert és kedvelt játékosperifériáiról ismert Razer nem ezt az árszegmenst jelölte ki célként, de cserébe azt is megígéri, hogy a Blade notebooknál a kompromisszumok nemhogy nem lesznek fájók, de nem is nagyon lesznek. Tesztlaborunkban a prémiumok prémiuma, a Blade gamer notebook járt, annak is 2014-es kiadása.

KÜLSŐ

A Razer logó felizzik, amikor bekapcsoljuk a kívülről ártatlan ultrabooknak tűnő gépet, de ezen kívül semmi sem árulkodik arról, hogy itt nem Atom vagy Celeron CPU-val és integrált grafikával felvértezett, szép, de egyszerű PC-ről van szó. A címben is szereplő MacBook hasonlat legfőképp a háza miatt igaz. A Blade egybeöntött alumínium borítást kapott, amin szépen világít az egyedi betűtípussal szitázott billentyűzet. Ez viszonylag kényelmes, gépelni sem rémálom rajta, de a furcsa elrendezésű kurzorgombok nem arattak osztatlan sikert a tesztlaborban. A touchpad nem integrált gombos, ezért pontosan lehet navigálni, de természetesen játék közben azonnal váltsunk egérré. A gép oldalán csak a legfontosabb csatlakozóknak hagytak helyet a gyártó: HDMI, há-

INFO

Gyártó:
Razer
Ár: 2400 USD
Web:
razerzone.com

Specifikáció:
Intel Core i7-4702HQ
CPU, 8 GB RAM, 256 GB
Samsung SSD, Nvidia
GeForce GTX 870M 3 GB,
14", 3200×1800, IPS,
touch, Windows 8.1, Intel
7260 ac Wi-Fi, 3× USB
3.0, HDMI, 345×235×178
mm, 2,03 kg

Pro:
mobil, mégis erős, prémium dizájn, jó kijelző és hangzás

Kontra:
elavult GPU, a WQXGA+ nem ideális játékra, melegszik, hangos, méregdrága

87

rom USB 3.0, audio- és töltőcsatlakozó – sem SD-kártyaolvasó, sem SIM-kártyahely, sem pedig optikai meghajtó nem került a gépbe. És akkor a legfontosabb: a Blade rászolgált a nevére, ugyanis mindössze 2 kg, és 17,8 mm vastag. A 12 mm-es, 1,2 kg-os ultrabookok világában miért is vagyunk emiatt olyan izgatottak? Hát mert ebbe a házba egy komplett csúcskonfigurációt sűrített be a Razer.

BELSŐ

Négymagos Intel Core i7-4702HQ processzor jelenti a gép szívéit, melyhez 8 GB DDR3 rendszermemória kapcsolódik. A rendszer és a játékok egy Samsung 256 GB-os SSD-ről futnak, amely még hagyományos SATA módban kapcsolódik. A végére hagytuk a grafikus processzort, amelyből egy elfogadhatóan erős GeForce GTX 870M-et választott a gyártó 3 GB GDDR5 videomemóriával. Ez kellően erős ahhoz, hogy bármilyen játékot elfuttasson magas részletesség mellett full HD-ben, 30-40 fps-sel, de az is igaz, hogy ez bizony tavalyi GPU, és a választott kijelzőhöz nem elég. Az Nvidia azóta piacra dobta GTX 900M-es szériáját, amely a Maxwell alapokkal komoly előrelépés a mobil grafikus chipek világában. A 3200×1800-as, IPS érintőkijelző kétségkívül gyönyörű képet ad, a betekintési szögek, a színek és a fényerő/kontraszt is rendben van, azonban ez a felbontás nem ideális játék-PC-hez, a GPU túl gyenge hozzá.

Éppen ezért a Razer Blade 2014-et játék során vissza kell váltani full HD-be, amely meghozza a kívánt sebességet, de a panel már nem natív felbontásban üzemel, vagyis a kép tisztasága romlik. Gondunk volt a méretezéssel is: a Full Screen mód hatalmas fekete keretet eredményez, és ez csak akkor tűnik el, ha a játékban beállíthatunk Borderless opciót. Az erős konfiguráció komoly hőt is termel terhelés alatt, ezért a kicsi gép hűtése igen hangossá válik, a zsanér részről alul és felül pedig átforrósodik, olyanmódon, hogy ölben nem is ajánlott használni.

MÉRÉS, ÖSSZEJÉZÉS

A 2014-es Blade CPU-ja abszolút elegendő a feladatra, a memória-árendszert kellően gyors játékhöz is, az üzemidő sem rossz, azonban a Samsung SSD-írásnál sajnos csak 265 MB/s-ot ért el. A grafikus teljesítménnyel full HD-be kapcsolt játékok során nagyjából elégedettek voltunk, a 30 fps többnyire megvolt, azonban natív felbontásban a játékok többször is játszhatatlanra lassultak.

A Blade egy gyönyörű, masszív, mégis vékony és könnyű, mindemellett pedig erős is, de sajnos tavalyi, és a GPU-piacon rövid a szavatossági idő. Éppen ezért a Blade 2015-ös modelljét ajánljuk tehetséges játékosoknak, amelyben már GTX 970M GPU és erősebb CPU dolgozik a 2014-es modellel azonos házban és azonos áron, sőt, az utódnál full HD-kijelző is választható.

Lusta gépépítők dizájnháza NZXT Source 340

KÜLÖNÖSEBB ERŐFESZÍTÉS NÉLKÜL, GYORSAN ÉS KÖNYNYEDÉN LEHET RENDEZETT, JÓL HŰTÖTT ÉS DIZÁJNOS PC-NIK, HA EZT A KIS HÁZAT VÁLASZTJUK. Az NZXT cég termékei között jó néhány igen drága számítógéphezát találunk, de azért megfizethető modellek is vannak, amelyek esetében a túlzott spórolástól, rossz alapanyagoktól nem kell tartanunk. Az egyik ilyen ház a 20 ezer forintos Source 340 (vagy más néven S340), amely a manapság divatos ODDless ATX-ház, vagyis 5,25 colos meghajtónak vagy előlapi panelnek nincs benne hely.

A masszív felépítésű, nagy lábakon álló doboz kifejezetten kompakt, és sokaknak kedvére lesz, hogy kívülről teljesen mentes a csicsától. A fényes fém borítású elő- és oldallapokat mindössze a bal plexi törli meg, amely viszonylag nagyméretű, de az előlapon semmit, még egy gombot sem találunk. A csatlakozók és a kapcsoló a ház matt tetjére kerültek, ahogy itt van a 12/14

cm-es ventilátorhely is. A ház belsejének kialakításakor is a letisztult elrendezést tartották a legfontosabbnak, aminek érdekében okos trükköket vetettek be. Az alaplap körül a megfelelő helyeken találjuk a kábelbevezető nyílásokat, az alaplaptartó lemez mögött pedig bőséges hely jut minden kábelnek. A tápegység, a HDD-k és a maradék kábelek az alsó részben takarva bújnak meg, így a nagy plexin bepillantva csak a rendezett gépet látjuk. Az NZXT-nek sikerült olyan jól megoldania a belsőt, hogy nagyon egyszerű és gyors szerelés mellett is azonnal rendezett és jól szellőző gépet építhetünk. Ha valamibe mégis bele kellene köt-nünk, az a plexi és a felső lap sérülékenységére (könnyen karcolódik), illetve a ventilátorszabályzó hiánya, de ezek ellenére is nagyon jó ház a Source 340, legyen szó akár középkategóriás PC-ről, akár csúcs gamerkonfigurációról.



INFO

Gyártó:
NZXT
Ár: 20 900 Ft
Web: nzxt.com

Specifikáció:
ATX méret, ODDless kivitel, fényes elő- és oldallap, plexi oldalablak, 2×USB 3.0, hangkimenet, 3×3,5" és 2×2,5" hely, 4 ventilátorhely, 2 ventilátorral szerelve, porszűrők, 432×445×200 mm, 7 kg, maximum 364 mm VGA-kártya, 161 mm CPU-hűtő

Pro:
letisztult külső és belső, kis méret, mégis sok hely, egyszerű szerelhetőség, jó ár

Kontra:
sérülékeny külső, nincs ventilátorszabályzó és gumibak a HDD-khez

91

Egy legenda újramelegítve Razer Deathadder Chroma

EGYSZERŰ, MÉGIS NAGYSZERŰ A DEATHADDER CHROMA. SEMMI CSICSA, CSAK BRUTÁLIS PONTOSSÁG ÉS TÖKÉLETES ERGONÓMIA. A se nem vérszesen drága, se nem filléres egér kívülről abszolút mellőz minden cicomát, nincsenek extrém vonalak, nincs világmegváltó újdonság, és még csak 20-25 gomb sincs. Helyettük van egy végletekig optimalizált forma, nagy gombok, csúszásmentes felületek felül, teflon talpak alul, belül pedig első osztályú komponensek. Az egyedüli figyelemfelkeltő extra az egér közepén található logó, amely képes változtatni a színét. Felül, középen a két, méretes gomb között, vagyis abszolút a szokásos helyen találkozunk a görgővel, amely nagy, gumírozott, és stabilan kezelhető – nem fordulhat elő, hogy véletlenül váltunk fegyvert a harc hevében.

A Deathadder Chrománál 10 ezer DPI-t ad meg a gyártó (Avago S3988), amelyhez USB-n kapcsolódva 1000 Hz-es lekérdezési gyakoriság tartozik. Ebből lát-

szik is, hogy abszolút keményvonalas játékegerről van szó, gyártója inkább az egyszerűsége törekedett, így elhagyott olyan extrákat, mint a változtatható súlyelosztás vagy a belső memória. Ezek kínos hiányosságnak hangzanak, de a Deathadder Chroma súlya ideális, a fedélzeti memóriát pedig helyettesíti az ingyenes, felhőalapú Synapse szolgáltatás. Ide saját játékprofiljaink egérmakróit menthetjük el, és azokat bármely más gépen előhívhatjuk.

A teszt során abszolút elégedettek voltunk a Deathadder Chroma játék alatti teljesítményével, de hozzá kell tennünk, hogy a 10 ezer DPI szoftveresen interpolált, és amúgy is csak a nagy számok miatt alkalmazta a gyártó – érdemesebb valahol a natív 6400 DPI környékén megállni. A Chroma nagyon jó egér, játékra abszolút ideális, a sok gomb sem zavaró, így aki csak halálpontos és gyors egeret keres, tegye a bevásárlólista elejére ezt a modellt. Aki több extrára vágyik, annak érdemes tovább keresgélnie.



INFO

Gyártó:
Razer
Ár: 19 900 Ft
Web:
razerzone.com

Specifikáció:
10 ezer DPI (szoftveres), 6400 DPI valós, 5 gomb, 1000 Hz-es lekérdezés, Synapse szoftver, programozható világítás, jobbkezes kialakítás, 2 m-es USB-kábel, 127×70×44 mm, 105 g

Pro:
kiváló ergonómia, nagy pontosság, világítás, jó szoftver

Kontra:
nincs súlyállítás és belső memória, a 10 ezer DPI csak marketingfogás

88

Kényelmes óriás

Asus Echelon Forest

A KATONAI FESTÉS ELLENÉRE KÖNNYŰ ÉSZREVENNI AZ ASUS ECHELON FÜLHALLGATÓJÁT, MERT ÓRIÁSI – CSERÉBE PERSZE JÓ HANGOS IS.

Az Asus Echelon fülhallgató-szériánál a recept évek óta változatlan: nagy méret, nagy hangszórók és kényelem. Ezek fontosak is egy játékosoknak készített fülhallgatónál, sőt, az Asus mindezt még dízajnos festéssel is megfejelte. Az Echelon Forest analóg, 3,5 colos jacken kapcsolódik, és nem tartalmaz saját hangkártyát. A hosszú, toldással akár 2,5 méteres zsinóron egy in-line távirányítóval gyorsan és egyszerűen – odapillantás nélkül – szabályozhatjuk a legfontosabbakat, a hangerőt és a mikrofonnémitást. A füles, mérete ellenére, nem kimondottan nehéz, a párnázott pánt pedig kényelmes annyira, hogy akár órákon át is a fejünkön legyen. Füleinkre nagyméretű, kör alakú, puha párnákkal ellátott kagylók illeszkednek, melyek annyira nem stabi-

lak, hogy nyertes-ugrálás örömmámorban is a fejünkön maradjanak, de cserébe nem is nyomják bántóan füleinket. A mikrofont bal oldalról húzhatjuk ki. A kar teljesen flexibilis, és ha nincs szükség rá, egyszerűen visszahajthatjuk a helyére – kényelmes és jó megoldás. A zajsűrűs átlagos a fülpárnáknál és a mikrofon esetében is. A fülhallgatót kifejezetten játékokra ajánlja a gyártó, és ezzel egyet is értünk – zenéhez nem a legtisztább, nem is szól tökéletesen, de ez a színezett hangzás játékokhoz ideális, és jó hír, hogy torzítástól nem kell tartanunk. Összességében elégedettek voltunk az Echelon Foresttel, játékokra abszolút jó, a kis-méretű in-line távirányító és a mikrofon pedig méretben és elhelyezésben is kiváló. Aki ennél szebb hangzást, kicsit jobb külső zajsűrűst (izolálást) és stabilabb viseletet szeretne nem sokkal drágábban, a HyperX Cloudot nézze meg, aki pedig elsősorban zenét hallgatna, keresgéljen másfelé.



INFO

Forgalmazó:
Asus Magyarország
Ár: 25 200 Ft
Web:
asus.hu

Specifikáció:
50 mm-es neodímium hangszórók, 20-20 000 Hz, 100 mm-es fülpárnák, flexibilis mikrofon, in-line távirányító, 1,2 m kábel, 3,5" jackcsatlakozás, 4 érintkezős csatlakozó (átalakító mellékelve), hordtáska, kábelhosszabbító, PS4-, PC- és mobilkompatibilitás, 268 g tömeg

Pro:
jó dizájn, nagy és kényelmes, jó mikrofon, in-line távirányító

Kontra:
zenéhez nem ideális, tiszta hangzás; lehetne stabilabb a fejen

85

Nagyon jó monitor nagyon erős PC-hez

Acer S277HK

A MÁR MINDEN JÁTÉK 100 FPS-SEL FUT SZÁMÍTÓGÉPÜNKÖN, ITT AZ IDEJE 4K-RA VÁLTANI.

Ehhez jó alap az Acer új dizájnmonitora. Persze sokunkat azért nem fenyeget az a „veszély”, hogy túl erős lenne a játék-PC-nk, mindenesetre a 4K már itt van, és PC-n a felbontásváltás mindössze egy menüpont állításával megoldható. Az eredmény sokkal jobb képmínőség, több

részlet, nagyobb kép, de mindez ma még luxuskategória. Ebbe a képbe tökéletesen illik az Acer új, 27 colos ultra HD-monitora; mivel játékokhoz ajánljuk, esetleg most sokan azt gondolják, hogy TN-panelt rejthet. Nos, ez nem igaz, ugyanis az S277HK a legújabb fejlesztésű IPS-panelt kapta, amely nagyon jó színhűsége és 178/178 fokos betekintési szögeket kínál. Mindelihez négyféle monitorbemenet járul, melyek között ott talál-

juk a DisplayPortot, az mDP-t, a DVI-t és újdonságként a HDMI 2.0-t. A fehér hátú monitor talpa kellően nagy, amelyből aszimmetrikusan, jobb oldalon, hátulról emelkedik ki a nyak. Ez sajnos fix, a csukló mindössze dönteni enged -5 és 15 fokos szögben. Az S277HK 1 mm-es kávéja lenyűgöző, még akkor is, ha bekapcsolva látható, hogy ennél vastagabb a tényleges káva. De még így is vékony, ráadásul fekete háttérű képnél tényleg úgy tűnik, mint ha kávémentes lenne a monitor. A felbontás 3840×2160, amihez 60 Hz-es képrfrissítés tartozik. Ez átlagos, az viszont már kevésbé, hogy a válaszidő mindössze 4 ms, az input lag, vagyis a bemeneti késleltetés pedig elenyésző. IPS-panel ellenére mi zavaró IPS glow jelenséggel sem találkoztunk, azonban az UHD leskálázása erősen rontja az amúgy kifogástalan képmínőséget. Nyugodtan válasszuk az S277HK-t játék-PC mellé, de csakis akkor, ha végig natív felbontásban tudjuk hajtani, és van saját fejhallgatónk és/vagy hangfalunk, mert a beépített megoldás maximum chatelésre jó.



INFO

Forgalmazó:
Acer Magyarország
Ár: 199 900 Ft
Web:
acer.hu

Specifikáció:
27", 16:9 képarány, 3840×2160 felbontás, IPS-panel, matt, 4 ms válaszidő, 60 Hz frissítés, 300 cd/m² fényerő, 178/178 fokos betekintési szögek, DP, mDP, HDMI, DVI, audio in/out, 614×451×154 mm, 499 watt átlagos fogyasztás, beépített hangszórók

Pro:
tetszetős dizájn, nagyon jó képmínőség, jó válaszidő, reális ár

Kontra:
csak dönthető, gyenge hangszórók, nincs USB 3.0 hub

90

Hama Rapoo VPro V100 szett

Stílusos belépő játékosoknak

TISZTESSÉGES, HIBÁKTÓL MENTES, JÓL DIZÁJNOLT JÁTÉKOSSZETTET KAPTUNK

TESZTRE, AMIVEL BÁRKI NYUGODTAN BELÉPHET A „PC MASTER RACE” KAPUJÁN. Nem szándékozik

a csúscategóriás, minden földi jóval megpakolt gamerperifériákkal versenybe szállni a VPro V100 készlet, ehelyett a gyártó az elvárható minőséget és szolgáltatásokat igyekezett elfogadható árszintre lehozni.

A kinézetnek természetesen extra figyelmet szenteltek, így a szögletes billentyűzethez teljes háttérvilágítást is kapunk. Ennek különlegessége, hogy a mellékelt szoftverrel tetszőlegesen változtathatjuk a szint és a villogást, sőt, ugyanezt az egérrel is megtehetjük. A tasztatúra teljes méretű, magyar kiosztású, membrános, a gombok felülete pedig sík. A gépelés könnyű, a gombok kissé puhák, útjuk átlagos. A normál kiosztás mellett a Space gomb furcsán vastag lett, így azonban könnyebb hüvelykujjal eltalálni szinte bárhol. Az viszont már fájóbb, hogy csak



jelképes csuklótámasz van. Felül multimédiás és egyéb, hasznos vezérlőgombok közül választhatunk, illetve fontos, hogy ugyan az anti-ghosting csupán ötgombos, de cserébe makrózhatjuk az összes billentyűt. Beállításainkat sem a gépen, hanem a fedélzeti memóriában tárolja a V100, így másik PC-hez kapcsolva azonnal használhatjuk egyedi beállításainkat.

Az egér dizájnban abszolút passzol a tasztatúrához, a gombok kelően nagyméretűek, és itt is változtathatjuk a háttérvilágítás színét. A viszonylag rövid egér oldalai tapadásmentes gumibevonatúak,

alul pedig egy 3000 dpi-s érzékelőt találunk, amelyhez 1000 Hz-es lekérdezés tartozik. A DPI-t menet közben is változtathatjuk, amely játékhoz kimondottan előnyös, de sajnos a rövid egérmél kényelmetlenül hátra került a DPI-váltó és a két oldalsó gomb.

A VPro V100 kifejezetten jó 20 ezer forintért: az anyaghasználat és a hasznos szolgáltatások mellett a dizájnról sem az olcsó dzsunka jut eszünkbe. Bár egzotikus extrákat és sok ezer dpi-t nem kapunk, játék közben nem fog cserbenhagyni a szett.

INFO

Forgalmazó:

HAMA

Ár: 19 900 Ft

Web: hama.hu

Specifikáció:

Jobbkezes kialakítású egér, 250-3000 dpi (változtatható) érzékenység, 1000 Hz-es lekérdezés, DPI-gyorsváltó gomb, 116 billentyű, dedikált multimédia- és vezérlőgombok, makrózható minden gomb, programozható háttérvilágítás (16 millió szín), 130 g (egér)

Pro:

kényelmes, hasznos gamerszolgáltatások, látványos háttérvilágítás, pontos egér

Kontra:

csak 3000 dpi-s és rövid egér, sík felületű, puha gombok

86

Nagy méret, nagy csönd

Raijintek Pallas

IGAZI KIHÍVÁS KIS HÁZBA SZERELHETŐ, MÉGIS CSENDES PROCESSZORHŰTŐT TALÁLNI.

A Pallással meg kell küzdeni, de megéri a fáradságot. Egyre többen ismerik fel, hogy egy mini-ITX méretű gépnél is adott a híres PC-rugalmasság a fejleszthetőségben, azonban a kis hely miatt a komponenseket nagy körültekintéssel kell megválogatnunk, és arra is fel kell készülnünk, hogy néhány dolog kis méretben drágább. Miniatur asztali PC-nél a méretek kritikuson fontosak, de ugyanennyire oda kell figyelniük a zajszintre is, mert hiába kicsi egy PC, ha csak visítva képes működni. Ehhez pedig minél nagyobb CPU-hűtő az ideális, amilyen például a Pallas is. A kifejezetten lapos hűtő szélességben feszegeti a kis gépek határait, felszerelve egy mini-ITX-es alaplapon szinte nem is látszik alatta. A réz processzorblokkról hat darab hőcső vezet el a melegt az alumínium lamellákból álló radiatorhoz, amelyet egy mITX-hez képest óriási, 14 cm-es ventilátor hűt. Ez természetesen low profile, 13 mm vastag, így a teljes hűtő

68 mm-es magassága ideális a lapos mini-ITX házakhoz.

A Pallas nem olcsó, de méretei miatt egyre keresettebb, még úgy is, hogy felszerelése nagyon nehéz feladat. A hűtőboroda rögzítéséhez pontosan kell követniük a leírást, a jelölések szerint felszerelni a megfelelő kiegészítő lapokat, majd amikor már a blokk fixen a helyére került, csak akkor lehet a ventilátort a klipszekkel a helyére tenni. Már a borda rögzítése sem

egyszerű feladat (mindenképpen mágneses fejű csavarhúzóval használjunk), ráadásul a ventilátor klipsze nehezen ugrik a helyére. A teszt során jól vizsgázott a Pallas – hozta a sokkal magasabb toronyhűtők teljesítményét, és a csúcsra járatott Intel Core i7-4790K processzort is stabilan 89 Celsius-fokon tartotta, de amennyiben videokártya is kerül a mini-ITX lapba, előbb ellenőrizzük, hogy a hűtő nem lóg-e rá a PCIe-foglalatra.



INFO

Forgalmazó:

Caseling Kellytech Kft.

Ár: 12 600 Ft

Web: rajjintek.com

Specifikáció:

multifoglaltos, 6 darab, 6 mm-es hőcső, alumínium bordák, 14 cm PWM ventilátor, 650-1400 rpm, 28 dBA max., 153x150x68 mm, 434 g, egy darab 92 mm-es, 25 mm vastag, 400-2000 RPM-es PWM ventilátor, 22,8 dB maximális zajszint

Pro:

alacsony kivétel, csendes működés, méretéhez képest hatékony

Kontra:

tuningra nem ajánlott, nehézkes szerelés

82

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

VIDEOKÁRTYA

XFx R7 260X 1 GB Core Edition



A 30 ezer forintos lélektani határon egyensúlyoz az első olyan Radeon, amire nyugodt szívvel rábólintunk, ha valaki olcsó, de használható játék-PC-t szeretne építeni. A Bonaire GPU 896 shaderrel operál, a GDDR5 memória pedig 128 biten csatlakozik, ráadásul a kártya már 1,5 éves is elmúlt, ennek ellenére HD felbontásban szépen elfut rajta minden játék. Az 1 GB miatt ennél sokkal feljebb ne is kapcsoljunk, és alkalmanként az élsimításból, részletességéből is vissza kell venni egy kicsit, de azért a Low detailstól még egy darabig nem kell tartani.

SSD

Crucial BX100 500 GB



Noha nem túl ismert márka hazánkban a Crucial, érdemes megjegyezni, mert termékei és azok árai is jók, az anyagcégek között pedig ott van a Micron és az Intel is. A sikeres MX100 SSD-széria után most megérkezett a boltok polcaira a BX100-as folytatás, amely továbbra is 2,5 colos (7 mm) és SATA6G kapcsolatot használ. A vezérlő ezúttal egy Silicon Motion chip, amellyel 535/450 MB/s olvasási és írási teljesítmény érhető el, az IOPS pedig 70-90 ezer is lehet, ami egy kifejezetten olcsó SSD-től egészen jó eredmény.

ALAPLAP

ASUS H97M-E



Nem a legolcsóbb LGA1150 lapot ajánljuk ezúttal, hanem azt, amelyiket évekkel később is bővíthetjük majd. A fejlett chipkészlet a négy DIMM-foglalat, hat USB 3.0 és gigabites LAN mellett ugyanis M.2 SSD-keket is fogad, és egyelőre úgy néz ki, ez a következő nagy lépés a Solid State Drive-ok világában, amellyel az 1 GB/s sebességhatár könnyedén áttörhető. Az alaplap felszereltségben és bővíthetőségben nagyon jó, ráadásul microATX-es, így viszonylag kis PC-t építhetünk rá, egyedül talán a hangkódexet érdemes majd idővel jobbra cserélni.

KÖZÉP-KATEGÓRIÁS ATX PC-HÁZAK



- 1 Cooler Master Silencio 650 Pure**
20 400 Ft
coolermaster.com
- 2 Corsair Carbide 200R**
20 100 Ft
corsair.com
- 3 NZXT Source 340**
22 000 Ft
nzt.com
- 4 Fractal Design Core 3300**
21 900 Ft
fractal-design.com
- 5 Thermaltake Commander G41**
18 800 Ft
thermaltake.com

TORONY CPU-HŰTŐK



- 1 Noctua NH-D14**
29 800 Ft
noctua.at
- 2 Scythe Mugen 4**
13 600 Ft
scythe-eu.com
- 3 Rajjintek Tisis**
19 200 Ft
rajjintek.com
- 4 Noctua NH-U9S**
17 900 Ft
noctua.at
- 5 Cooler Master Hyper 212 Evo**
10 500 Ft
coolermaster.com

GEFORCE GTX 960 VGA-K



- 1 Asus Strix GTX 960 DC2OC**
72 700 Ft
asus.hu
- 2 Gigabyte GTX 960 G1.Gaming**
69 400 Ft
gigabyte.com
- 3 Gainward 3415 Bliss GTX 960 Phantom**
64 900 Ft
gainward.com
- 4 MSI GTX 960 Gaming 2G**
70 300 Ft
msi.com
- 5 eVGA GTX 960 Superclocked**
77 500 Ft
evga.com

ANDROID TABLETEK 50 EZER FT ALATT



- 1 Asus MeMO Pad 7 (ME176CX)**
39 990 Ft
asus.hu
- 2 Samsung Galaxy Tab 4 7.0**
44 900 Ft
samsung.hu
- 3 Acer Iconia B1-750 (NT.L85EE.006)**
42 900 Ft
acer.hu
- 4 LG G-PAD 7.0**
45 900 Ft
lg.hu
- 5 Lenovo Ideatab A8-50**
44 990 Ft
lenovo.hu



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	AMD X4 860K 3,70 GHz	21 800 Ft
Processzorhűtő	Gyári	x
Alaplap	Gigabyte GA-F2A88XM-D3H	18 600 Ft
Memória	Kingston ValueRAM DDR3-1600 MHz 4 GB KIT	12 600 Ft
Grafikus kártya	Sapphire Radeon R7 250X 1 GB	26 400 Ft
SSD	-	x
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	15 700 Ft
DVD/Blu-ray egység	LG GH24NSBO	4 100 Ft
PC-ház	Zalman ZM-T3	7 600 Ft
Tápegység	Chieftec iArena GPA-500S8	11 000 Ft
ÖSSZESEN		117 800 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	2 990 Ft
Alaplap	Asus H97M-E	25 900 Ft
Memória	HyperX Fury DDR3-1600 8 GB KIT	20 600 Ft
Grafikus kártya	Sapphire Radeon R9 280 Dual-X	56 500 Ft
SSD	Samsung 850 Evo 250 GB	35 000 Ft
Merevlemez	-	x
DVD/Blu-ray egység	LG GH24NSBO	4 100 Ft
PC-ház	Thermaltake Urban S1	15 500 Ft
Tápegység	FSP Hyper 600	18 500 Ft
ÖSSZESEN		211 990 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i5-4690	66 000 Ft
Processzorhűtő	SCYTHE Mugen 4	13 400 Ft
Alaplap	Asus Z97-Pro Gamer	44 000 Ft
Memória	Corsair Vengeance DDR3-1600 16 GB KIT	39 600 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte GTX 970 WF30C	103 000 Ft
SSD	Crucial BX100 500 GB	54 400 Ft
Merevlemez	WD AV 2 TB 7200 rpm	27 400 Ft
DVD/Blu-ray egység	-	x
PC-ház	NZXT Source 340	20 900 Ft
Tápegység	Corsair Builder CX600 v2	22 400 Ft
ÖSSZESEN		391 100 Ft

EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL

LGA1150

Intel Core i7-4790K	104 900 Ft
Intel Core i5-4690	66 000 Ft
Intel Core i5-4460	54 000 Ft
Intel Core i3-4160	32 900 Ft
Intel Pentium G3258	23 100 Ft
Intel Pentium G3240	17 200 Ft

AMD

AM3+

AMD FX-8370	56 200 Ft
AMD FX-8350	50 400 Ft
AMD FX-6300	30 000 Ft
AMD FX-4300	22 700 Ft

FM2+

AMD A10-7850K	44 400 Ft
AMD A10-7700K	35 500 Ft
AMD X4 860K	21 800 Ft
AMD A4-7300	13 800 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1150

Gigabyte Z97X-Gaming G1 WIFI BK	131 800 Ft
ASUS Maximus VII Ranger	50 500 Ft
ASRock Z97M Anniversary	28 000 Ft

AMD AM3+

ASUS Sabertooth 990FX R2.0	49 600 Ft
Gigabyte 990XA-UD3	29 100 Ft
MSI 970A-G43	20 700 Ft

AMD FM2+

MSI A88XM Gaming	35 900 Ft
ASRock FM2A88X Extreme6+	29 000 Ft
Gigabyte GA-F2A88XM-D3H	18 600 Ft



★ Különösen ajánlott

A gyári hűtők garantáltan üzemképes hőmérsékleten tartják a CPU-t. Szándékosan nem használtuk a „hideg” és „csendes” szavakat, mert ezek általában nem teljesülnek, vagyis az egyik színté soha. Érdemes már az alapkonfiguráció építésekor egy külön hűtőt is beszerezni, amely hatékonyabb a gyári megoldásoknál. Mi most az Arctic Alpine 11 Pro Rev. 2-t ajánljuk, amit nem a neve, sokkal inkább ár-érték aránya és alacsony zajszintje miatt fogunk megkedvelni. A hagyományos kialakítású hűtőblokk felett gumibakokon rögzített, 9 cm-es ventilátor „lebeg”, így a zúgás, rezonálás kizárható, miközben a hűtéstelesítmény nem csökken. A gyártó a kompatibilis Intel processzoroknál 95 watt TDP-t határoz meg maximális hőtermelési mutatóként, amelybe majdnem az összes Intel CPU beletartozik. Az Alpine 11 Pro Rev. 2 tuninghoz nem ajánlott, szerelhetősége is lehetne kényelmesebb, cserébe viszont nagyon halk, és pofátlánul olcsó. Jó hír, hogy létezik AMD-s változata is.

INFO

Gyártó: Arctic
 Ár: 2990 Ft
 Web: arctic.ac

Specifikációk:

LGA775/1150/1155/1156 foglalatok, maximum 95 W TDP, 92 mm-es PWM ventilátor, 500-2000 rpm, 36,7 CFM légszállítás, 0,4 Sone maximális zajszint, 113×105×78 mm, 6 év garancia

Pro: kompakt méret, egyszerű szerelés, alacsony zajszint, kiváló ár, 6 év garancia

Kontra: műanyag rögzítőklipszek, tuningra nem alkalmas, teljes fordulatszámom már nem csendes

Arctic Alpine 11 Pro Rev. 2



KULT

Játékpszichológia



ÍGY JÁTSZOTOK TI - II. RÉSZ

A MÚLT HAVI SZÁMBAN AZON NAGYSZABÁSÚ GAMER FELMÉRÉS EREDMÉNYEINEK ELSŐ RÉSZÉT MUTATTUK BE, MELYET AZ ELTE PSZICHOLÓGIAI INTÉZETE A GAMESTAR SEGÍTSÉGÉVEL VÉGZETT. A KUTATÁS CÉLJA A MAGYAR JÁTEKOSOK MEGISMERÉSE, MOTIVÁCIÓIK FELTÉRKEPÉZÉSE, TOVÁBBÁ A PROBLÉMÁS ONLINE JÁTEKHASZNÁLAT JELENLEGÉNEK VIZSGÁLATA VOLT.

Múlt hónapban a kérdőívünket kitöltők legfőbb jellemzőit és motivációikat mutattuk be, a jelen számban pedig a problémás online játékhasználattal kapcsolatos eredmények kapnak helyet. Azonban mielőtt belekezdenénk ezek ismertetésébe, még egyszer köszönjük nektek, hogy kitöltöttétek a kérdőívünket, megosztottátok azt másokkal, és/vagy visszajelzést küldtetek a felméréssel kapcsolatban!

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 motivációit és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).

RÖVID VISSZATEKINTÉS - KIKET VIZSGÁLTUNK?

Elmúlt alkalommal arról írtunk, hogy őszi felmérésünket több mint ötezer játékos töltötte ki. Túlnyomó részben férfiak voltak, de akadt egy maréknyi (7,5%) gamerlány is, akikről megtudhattuk, hogy igen komolyan veszik a játékot. A kitöltők kétharmada fiatal felnőtt (átlagéletkor 22 év), többségük tanuló, és egyedülálló, viszonylag magasan iskolázottak. Kevesen vannak (17%), akik napi egy óránál kevesebbet játszanak, a többség legalább napi 2-4 órát vagy annál is többet. A mintát szinte teljes egészében a PC-sek alkotják.

A TÉMA, AMI RENGETEG VITÁT SZÜL: JÁTEKFÜGGŐSÉG

A 2013/5-ös szám Kult rovatában már közöltünk egy átfogó írást a játékfüggőségről. A cikkből többek között kiderült, hogy a játékfüggőség körüli médiahisztéria túlzó, és sajnos a legtöbb esetben egyoldalúan mutatja be a problémát, azaz kizárólag a játé-

kokat okolja ahelyett, hogy a jelenség komplexitását mutatná be. Arról is írtunk, hogy a játékfüggőség egyelőre nem számít elismert diagnózisnak. Bekerült ugyan a Mentális zavarok diagnosztikai és statisztikai kézikönyvének 2013-ban megjelent, 5. verziójába (a pszichiáterek bibliájába), de csak abba a fejezetbe, ahol a további kutatást igénylő zavarok kaptak helyet. Vagyis a szakma felismerte a helyzet komolyságát, de kellemetlenül és összhangban lévő kutatási eredmény híján egyelőre nem nyilvánították mentális betegséggé az addikció e formáját. A helyzetet tovább bonyolítja az, hogy a kézikönyvbe bekerülő kritériumok, amelyek révén eldönthető, hogy valaki játékfüggő-e vagy sem, további kérdéseket vetnek fel, és még több vitát szülnek a szakemberek között.

Kérdés például, hogy a szerfüggőségek területéről átemelt megvonási tünetek, illetve tolerancia (hozzászokás) érvényesek-e a játékok esetén is. Ez utóbbi arra vonatkozik, hogy testünk (agyunk) hozzászokik a sze-



A BELSŐ KÉNYSZER MINT MOTIVÁCIÓ MÉRÉSE

A játékmotivációk széles tárháza között sajnos olyanokat is találunk, amelyek arról árulkodnak, hogy a játékos nem örömből, szórakozásból játszik, hanem azért, mert a játék révén próbálja enyhíteni belső feszültségét, csökkenteni szorongását, javítani hangulatát. Az egyik ilyen motivációt nevezik belső kényszernek. Ezt például úgy mérhetjük, hogy megkérjük a játékosokat, hogy egy hat fokozatú skálán (1 – egyáltalán nem értek egyet; 6 – teljesen egyetértek) pontozzák a következő állításokat: „Azért játszom, mert: 1) úgy érzem, hogy rendszeresen játszanom kell, 2) játszanom kell ahhoz, hogy elégedett legyek magammal, 3) különben rosszul érezném magam.”

NEHÉZ MEGKÜLÖNBÖZTETNI EGYMÁSTÓL A PROBLÉMÁS JÁTÉKOSOKAT ÉS AZOKAT, AKIK SOKAT ÉS KOMOLYAN JÁT SZANAK, DE EZ NINCS NEGATÍV HATÁSSAL AZ ÉLETÜKRE

rek (játékok) kellemes hatásához, és egyre nagyobb adagra van szüksége ahhoz, hogy ugyanolyan szintű élvezetet éljünk át. Mivel a játékok révén semmilyen kémiai anyag nem jut kívülről a szervezetünkbe, csak természetes úton termelődik a dopamin, és (nagyon leegyszerűsítve) ettől válhatunk függővé; egyelőre vita folyik arról, hogy beszélhetünk-e megvonási tünetekről és toleranciáról a játékok esetében. Amiben mégis egyetértés van a szakemberek között, az az, hogy a játékosok egy kis részénél a túlzásba vitt játék valódi gondokat okoz (elhanyagolják feladataikat, családtagjaikat, barátaikat, sőt még saját magukat is). Éppen ezért sokkal szívesebben használjuk a problémás játékhasználat kifejezést.

KIKET TEKINTÜNK PROBLÉMÁS JÁTÉKOSOKNAK?

Az előbbiekben említett nézetkülönbségek ellenére nézzük meg röviden, melyek azok a kritériumok, tünetek, amelyek alapján valakit problémás játékosnak tekinthetünk a különböző

zavarokat leíró kézikönyv ajánlása alapján. Az illető sokat játszik, amikor pedig nem játszik, a játékra gondol (obszesszió). Megvonási tünetei vannak (például ingerlékeny, nyugtalan, lehangolt), amikor nem játszhat. Egyre több időt kell a játékra fordítania ahhoz, hogy elégnek érezze (hözzászokás). Képtelen ellenőrzése alatt tartani, mennyit játszik (kontrollvesztés). Nem végzi azokat a tevékenységeket, amelyeket azelőtt kedvelt (érdeklődésvesztés). Sokat játszik, bár tudja, hogy az rossz hatással van az életére (a negatív következmények figyelmen kívül hagyása). Elhallgatja mások előtt, hogy mennyit játszik (titkolózás). Azért játszik, hogy csökkentse rossz érzéseit, mint például a szorongást, rosszkedvet vagy büntudatot (hangulatjavítás). A játék negatív hatással van kapcsolataira (elszigetelődés) és/vagy iskolai, munkahelyi eredményeire (teljesítményromlás). Ezekből ötnek kell teljesülnie ahhoz,

hogy a játékos problémás játékosnak minősüljön a diagnosztikus kézikönyv kritériumai alapján. Láthatjuk, hogy a játékokkal töltött idő mértéke csak közvetve játszik szerepet a diagnózisban. Nyilvánvaló, hogy túlzott mértékű játék szükséges a fentebbiekben vázolt tünetekhez, következményekhez, de hogy mennyi idő számít soknak, az teljes mértékben helyzet- és játékosfüggő (erről bővebben keretes írásunkban olvashattok). Ezért is olyan nehéz megkülönböztetni egymástól a problémás játékosokat és azokat, akik sokat és komolyan játszanak, de ez nincs negatív hatással az életükre. A különbségtétel viszont nagyon fontos, mert az elkötelezett, de nem problémás játékosokat is gyakran címkézik függőknek, és ez sem a játékosnak, sem a játékosársadalomnak nem tesz jót. A továbbiakban az átlagos játékosokat, az elkötelezett (de nem problémás) és a problémás játékosokat hasonlítjuk össze különböző szempontok szerint, a kutatás eredményei alapján.

KRITÉRIUMOK, JÁTÉKIDŐ, NŐK ÉS FÉRFIAK

Mivel az elkötelezett játékos úgy határozott meg, mint az a játékos, aki sokat (napi több mint 4 órát) játszik, de nem éri el az öt diagnosztikai kritériumot, a játékidő tekintetében nem volt lényeges eltérés ez és a problémás csoport között. A nemek között szintén nem találtunk érdemi különbséget, ami meglepő, mert a problémás használat más kutatások szerint sokkal inkább a férfiakat érinti. Itt azonban – más kutatásokkal ellentétben – komoly gamerlányokkal van dolgunk, és úgy látszik, a probléma az ő körükben is megfigyelhető. A pszichiátriai kézikönyv által javasolt kritériumok alapján összehasonlítva a csoportokat, az elkötelezett játékosokra valamivel nagyobb arányban jellemzők az egyes kritériumok, mint az átlagos játékosokra, de igazán nagy különbség a problémás és az elkötelezett játékosok között figyelhető meg.



Everquest (Evercrack): a játék, amely az elsők között keltette fel a játékkülfüggőséget vizsgáló kutatók figyelmét

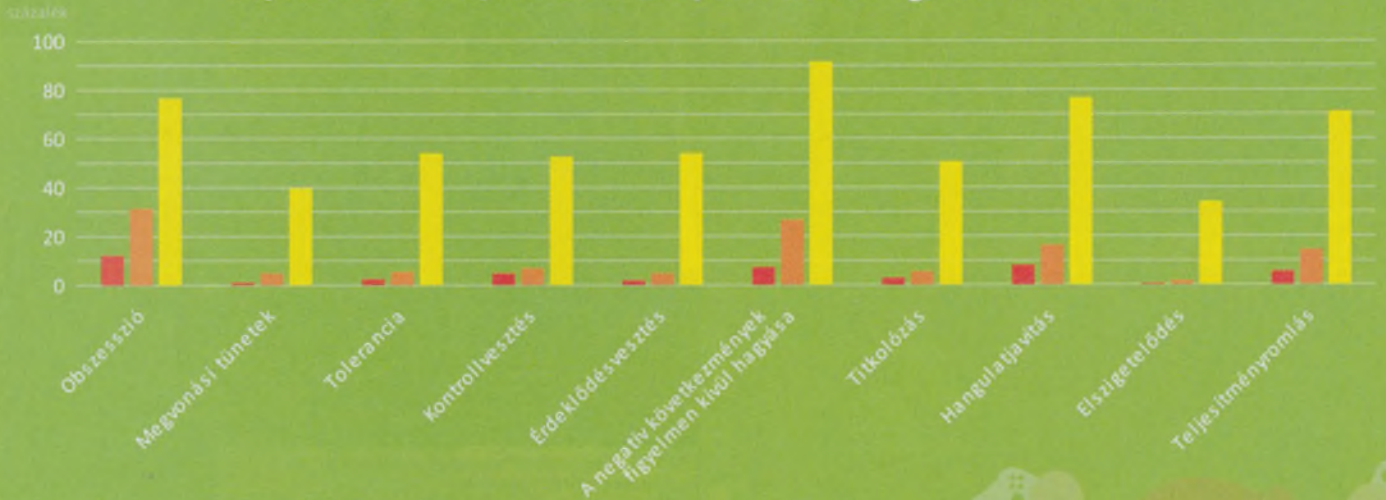


Dél-Koreában komoly társadalmi problémaként tekintenek a játékkülfüggőségre



AZ ÁTLAGOS, AZ ELKÖTELEZETT ÉS A PROBLÉMÁS JÁTÉKOSOK ÖSSZEHAISONLÍTÁSA

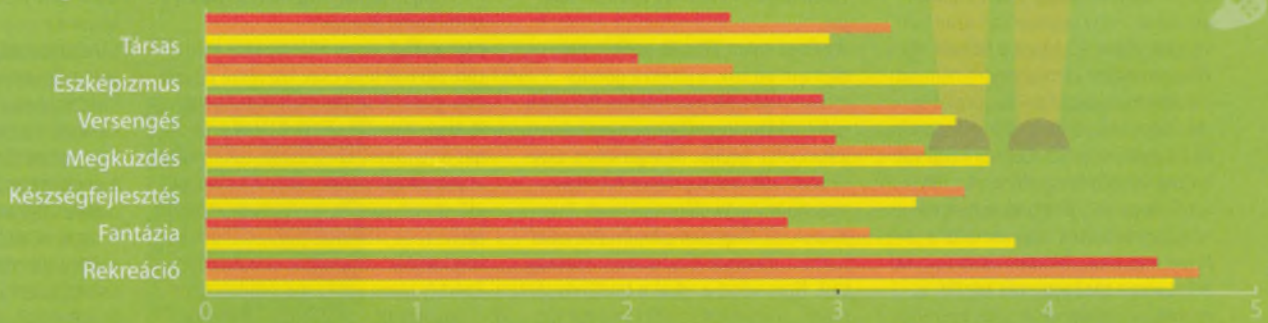
A problémás játékhasználat kritériumai
(A játékosok ennyi százalékára jellemzők az egyes kritériumok)



(Negatív) pszichológiai jellemzők (Ötfokú skálán elért pontérték, ahol a 0 az „egyáltalán nem jellemző”, a 4 a „nagyon jellemző”)



Játékmotivációk - a játékokból kiindulva (Ötfokú skálán elért pontérték, ahol az 1 a „majdnem soha”, az 5 a „majdnem mindig”)



Játékmotivációk - a játékosokból kiindulva (Hatfokú skálán elért pontérték, ahol az 1 az „egyáltalán nem jellemző”, a 6 a „teljes mértékben jellemző”)



ELKÖTELEZETT VS. PROBLÉMÁS JÁTEKOSOK

Az egyik legnagyobb kihívás a játékfüggőséget kutatók számára az, hogy elkülönítsék egymástól azokat, akik valóban problémás játékosnak tekinthetők és azokat, akik bár sokat játszanak, sikeresen össze tudják azt egyeztetni mindennapi életükkel (őket neveztük elkötelezett játékosoknak). Egy 2010-ben megjelent cikk remekül rávilágít a különbségekre. Két olyan férfi esetét mutatja be, akik közül mindketten napi 14 órát töltöttek MMO-kkal. Egyikük egy 21 éves, egyedülálló, az egyetemi tanulmányait éppen befejező férfi volt, aki élethelyzetéből kifolyólag éppen megengedhette magának, hogy rengeteget játsszon anélkül, hogy ez különösebb gondokat okozott volna számára. Pár hónapnyi intenzív játék után kapott munkát, és párkapcsolata is lett, ezért jelentősen csökkentette a WoW-val töltött órák számát, mert már kevésbé fért bele az életébe. A másik férfi egy 38 éves, kétgyerekes családapa, szakmáját tekintve könyvelő, aki kötelezettségei ellenére képtelen volt csökkenteni a játékokkal töltött időt, és emiatt előbb elbocsátották állásából, majd a felesége is elhagyta. A történetekből jól látszik: pusztán abból, hogy ki mennyit játszik, nem lehet eldönteni, hogy az illető problémás játékos-e. A pontosabb döntéshez ismernünk kell az illető életkörülményeit, motivációit és azt, hogy a játék milyen szerepet tölt be az életében.



Lehetőleg ne így játsszatok!



HA TE MONDOD

Leonard Hofstadter (Agymenők, 2. évad, 3. epizód): „Tudod, Penny, ha valakinek nincs sikerélménye a valódi életében, könnyen elveszik egy virtuális világban, ahol sikereket élhet át, de ezek hamisak.”
Penny: „Aha. Blablabla. Jő, Penelopé kiránynő újra online.”

PSZICHOLÓGIAI TÜNETEK
Ha különböző pszichológiai tünetek és jellemzők mentén hasonlítjuk össze a három csoportot (átlagos, elkötelezett és problémás játékosok), az derül ki, hogy az átlagos és az elkötelezett szegmens között alig van különbség, a problémás játékosok viszont minden tekintetben rosszabbul állnak: náluk jóval magasabb a depresszió, a szorongás, a másokkal szemben érzett ellenségesség érzés, az érzékenység/sérülékenység, a fóbia és az összetett pszichológiai problémák pontértéke. Ami az impulzivitást (lobbanékony-ság, az egyéni érzelmek által vezérelt, gondolkodás, mérlegelés nélküli történő cselekvés) illeti, a problémás csoport ebben is magasabb értéket ért el a másik két csoportnál, de a különbség sokkal kisebb kö-zöttük, mint a pszichológiai problémák esetén.

ISMÉT A MOTIVÁCIÓK
A múlt hónapban sokat foglalkoztunk a motiváció kérdésével. Most arra vagyunk kíváncsiak, hogy a motivációk miképp alakulnak a három vizsgált csoportban. A legnagyobb eltérés az eszképzimusban figyelhető meg a csoportok között: a problémás játékosok jóval hajlamosabbak azért játszani, hogy eltereljék figyelmüket a valós életbeli problémáikról, mint az átlagos és az elkötelezett játékosok. Egy másik motivációs osztályozást is szeretnénk röviden bemutatni, mert ebben is találtunk érdekes különbségeket a csoportok között. A belső motiváció azt a vágyat jelenti, mikor a játékot a játék nyújtotta örömet játszunk. Ha a külső szabályozás jellemző ránk, akkor különböző játéke-beli jutalmakért játszunk (például ritka fegyverekért). Játszhatunk belső kényszer (például szorongás, bűntudat) hatására is; ilyenkor azért játsz-

szunk, mert ha nem tennék, idegek-sek, nyugtalanok lennénk, rosszul éreznénk magunkat (erről bővebben olvashattok keretes írásunkban). Azért is játszhatunk, mert a játéknak személyes jelentősége van számunkra, jó mód arra, hogy fejlesz-szük képességeinket és magunkat úgy általában. Vagy azért, mert a játék integrált része az életünknek, összhangban áll értékeinkkel és cél-jainkkal (például azokéval, akik a játékiparban akarnak dolgozni). És végül az is előfordul, hogy idővel elvesztettük valódi motivációnkat, már csak megszokásból játszunk. Ez a motivátlanság, valamint a belső kényszer legfőképpen a problémás játékosokra jellemző.

A PROBLÉMA MÉRTÉKE
Mint ahogy cikksorozatunk múlt havi nyitányában is kifejtettük, bár meg-lehetősen sokan kitöltötték kérdő-

ívünket, a kitöltők nem reprezentál-ják pontosan a magyar játékosokat, a problémás játékosok arányát csak óvatosan becsülhetjük meg. A pszichiátriai kézikönyv kritériumai alapján az általunk megkérdezett játékosok 3%-a problémás játékos. Ha viszont egy általunk korábban kidolgozott kérdőívet veszünk alapul, akkor a játékosok 1,8%-a. Ezek az értékek viszonylag közel állnak a más országokban közölt eredmények-hez (például 1,2–1,7% a német serdülők között, de 4,2% a norvég serdülők között), biztos következtetéseket azonban sajnos nem vonhatunk le ezekből a számokból, mert a fel-mérések nagyon különbözőek. Az viszont a pszichológiai tünetekkel és a motivációkkal kapcsolatos összefü-gésekből kiderül, hogy a problémás-nak címkézett játékosok tényleg ne-hézségekkel küszködnek.

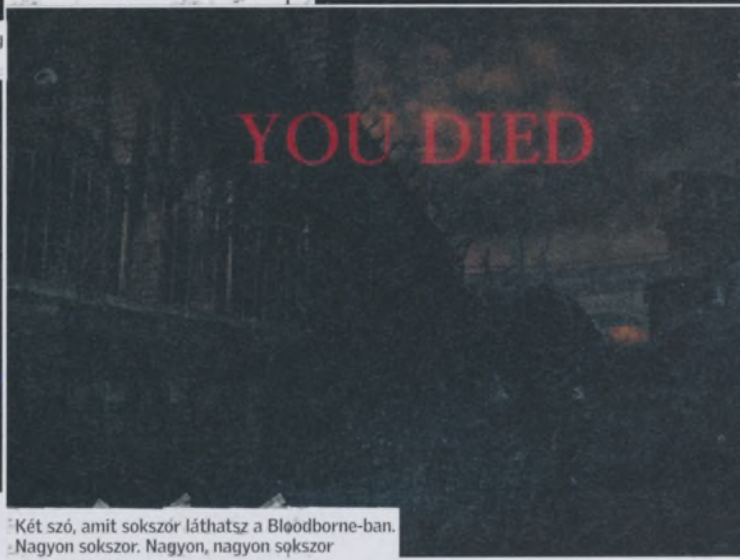
Orsi és Kata



A game over egészen a flippergépekig eredeztethető vissza.



Előbb kellett volna bedobnod azt a negyeddollárost, pajtikám



Két szó, amit sokszor láthatsz a Bloodborne-ban. Nagyon sokszor. Nagyon, nagyon sokszor

Játékban meghalni nem menő?

A GAME OVER, ÉS AMI HELYETTE VAN

KÉSZ, VÉGE, GAME OVER – SZOKTUK MONDANI, HA EGY JÁTÉKBAN MEGHALUNK, ÉS ÁLTALÁBAN EGYÁLTALÁN NINCS ILYENKOR IGAZUNK. Igazi „game over – vagyis az a helyzet, hogy a játékot nem lehet semmilyen formában tovább folytatni – ugyanis nem nagyon fordul elő a videojátékokban. Ma már nehéz elképzelni, hogy egy drága pénzen megvett játék egyszer csak végérvényesen véget érjen, és csak a teljes újrakezdés maradjon lehetőségként. Nem volt ez mindig így.

A VÉG VÉGÉNEK KEZDETE

A játékipar a hetvenes években játéktértermekben fogant, ahol pénzbedobós automatákon (arcade gépeken) szórakozhatott a nagydémű (sőt, maga a kifejezés még a flipperes érából ered). Természetesen a játékgépek gyártói minél több gépet akartak eladni, ezek vásárlása és

fenntartása pedig úgy érte meg a játéktérterm-tulajdonosoknak, ha a tisztelt felhasználók marokszám szórtaák a vasakba a negyeddollárosokat (vagy százjeneseket). Vagyis egy játéknak lehetőleg rövidnek kellett lennie, hogy minél hamarabb jöhesse az új játékos és az új negyeddolláros (vagy százjenes). A game over így elválaszthatatlan lett az első kereskedelmi videojátékoktól, és a játékosok számára is teljesen magától értetődő volt, hogy *Computer Space*-ben előbb-utóbb (de inkább előbb) utolsót pukkan az űrhajósa, aki betolt egy érmét a *Space Invaders*-be. Persze elvileg elég sokáig lehetett játszani ezekkel a játékokkal (például a *Pac-Man*nek is 256 pályája volt), de erre gyakorlatilag csak pár rekordöntögető megszállott volt képes. A game over azt üzent: ennyike, és ezzel sokáig senkinek nem volt baja.

De hogy is lett volna, amikor az első otthoni konzolok és számítógépek játékaik játéktértermi átiratok vagy klónok voltak, vagyis a game over a háztartásokba is korán beköltözött, ahogy a végleg véget érő játék szemléletét átvették az első, már nem játéktértermekbe készült játékok is. Amikor a *Jetpac* spectrumos űrhajósa beadta a kulcsot, vagy a C64-es *Paratroopers*-ben bombát kapott a lövész, fel sem merült, hogy lehetne folytatás. Persze a játékosoknak elégszusztráló volt, hogy a játékok folyamatosan a cumi kevésbé boldog végére osztanak nekik helyet, és zúgolódtak is. Közben a hardveripar is fejlődött, egyre összetettebb és hosszabb videojátékok fejlesztése vált lehetővé, és ezzel párhuzamosan a játékfejlesztőkben is egyre erősebb lett az igény, hogy a játékosokhoz jusson el az a sok szép és jó, amit beletettek a játékba. A game over pozíciója a nyolcvanas évek elejére-közé-

pére megrendült, egyre többször és egyre többféle módon játszották ki a játékok – és valahogy mindig ezekből a játékokból lettek a nagy sikerek. A game over avított hülyeséggé vált, az „ennyike” végére pedig nem pont került, hanem kérdőjel.

SAVE-EM MINDIG VISSZAVÁR

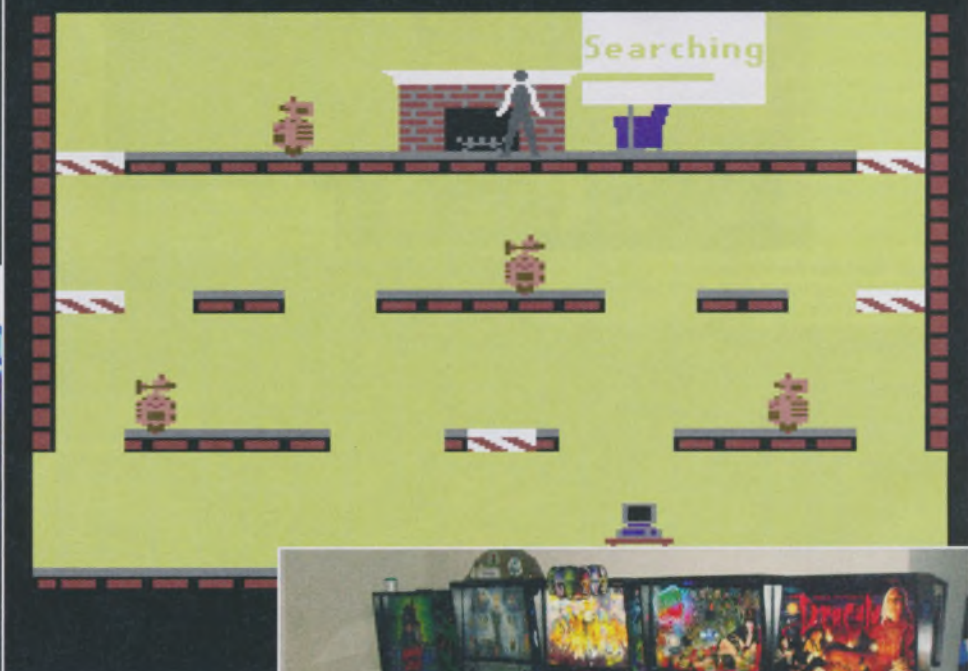
A game over ellen egyrészt maguk a játékosok – közülük is a programozni tudók – indították támadást a mindenféle feltört verziókkal, amelyekben a játék korlátait bontották le. Ezzel kicsit el is vették a játék erejét, mert örök élettel, örök lőszerrel nem jelentett már semmi kihívást végigvinni mondjuk egy lövöldözős cuccot. Okosabb volt az a megoldás, ami a játéktértermekből jött: egyre több játékban fordult elő, hogy ha a jüzer gyorsan bedobott egy újabb negyeddollárost, akkor folytathatta a játékot onnan, ahol az utolsó életét elveszítette. A



A korai arcade gépeknél természetes volt, hogy nem húzod sokáig



Az Impossible Missionban meghalhattál tucatszor, még akkor is bőven volt idő végigjátszani az egészet



HA TE MONDOD

Mijazaki Hidetaka vezető fejlesztő, Bloodborne: „Örülök, hogy az emberek ennyire foglalkoztatja a játékaim nehézsége.”

A LEGDURVÁBB GAME OVER

Az 1986-os *Sub Mission* olyat lépett meg, amit azóta sem nagyon engedett meg magának játék. A tengeralattjárós címben két embert kellett megmenteni egy űrlény karmaiból – viszont ha a játékos kudarcot vallott, a program törölte a lemezzel az egyik embert. Ha megint nem sikerült a küldetés, akkor a másik karakter is törölődött, és többet egyáltalán nem lehetett játszani a programmal. Mondanunk sem kell, nem lett valami nagy siker.

A GAME OVER POZÍCIÓJA A NYOLCVANAS ÉVEK ELEJÉRE-KÖZEPÉRE MEGRENDELTE, EGYRE TÖBBSZÖR ÉS EGYRE TÖBBFELE MÓDON JÁTSZOTTÁK KI A JÁTÉKOK

CONTINUE? kérdés utáni visszaszámlálás tiztől a nyolcvanas évek végére már szinte kötelező elem volt a játéktérmi gépekben, újabb és újabb impulzusvásárlásokra készítve a joystickra gyűjlt gamereket. A game over hatalmát azonban úgy istenigazából azok a játékműfajok gyengítették meg, amelyekben eleve nehezen volt értelmezhető a gyors halál. Ilyenek voltak a kalandjátékok; eleinte ugyan nagyon is meg lehetett halni bennük, de még egy elhalálozás előtt is jó messzire juthatott a játékos – arról nem is beszélve, hogy minden halállal kitapasztalt egy csapdát, és azt legközelebb nagyon jó eséllyel elkerülte. Vagy ide sorolhatók a műfajokat keverő játékok, mint az 1984-es *Impossible Mission*, amiben hat órát kaptunk teljesíteni a feladatot, és minden elhalálozás tíz perccel csökkentette ezt az időt. Ez azt jelentette, hogy még egy bényebb játékos is bőven elszórakozhatott a játékkal vagy fél órát, mire elfo-

gyott az ideje, hiába halt meg közben akár több tucatszor. És jöttek azok a zsánerek, melyekben már fel sem merülhetett, hogy a játékos egy szuszra végigjátssza azokat; a hosszú szerepjátékok, a kisebb pályákon is órákig tartó, körökre osztott stratégiák és társaik miatt megjelent a mentési lehetőség és a pályakódok. A kilencvenes évekre a kalandjátékokban gyakorlatilag már csak elakadni lehetett, meghalni nem, és persze ezekben is alap volt a mentés. Az fps-ek gyors játékmenetével aztán berúgta a kaput a quicksave, és a billentyűzetkiosztás konfigurálásakor már azt is mérlegelni lehetett, hogy akció közben melyik gombra lehet a legkényelmesebben kibökte villámgyorsan elmenteni a játékot. Bárhol, bármikor.

AZ ADRENALIN ÚJ ÚTJAI

De ahogy a game over dicsőfénye kifakult, úgy veszett el az a feszült-

ség, amit csak a várható könyörtelen vég tudata adhatott meg. A kartikus élményeket így már nem az nyújtotta, ha felkerültünk egy játéktérmi gép toplistájára, hanem például az, ha láttuk a *Day of the Tentacle* végét. Ez teljesen rendben volt, de ezekkel az élményekkel ritkán járt együtt az a fajta adrenalinlöket, amit korábban akkor érezhettünk, amikor hajsza híján elkerültünk egy game over-t. Vannak, akik szerint nincs ez így rendben. Egyesek nem adták be a derekukat, például bizonyos japán shoot'em upok fejlesztői, akik megmaradtak a game overnél. Ilyen volt például az 1998-as *Radiant Silvergun* vagy három évvel később az *Ikaruga*. Ezeket a játékokat az utolsó golyóig ki kell tapasztalni, hogy eljussunk a végükre. Mások a mentési lehetőségek korlátozásával próbálkoztak; a *Max Payne* legnehezebb fokozatán például a játé-

kos csak hatszor menthet összesen a játék során, aztán igazi, hamisítatlan game over jön. De akár a From Software játéka-it is említhetnénk (a *Bloodborne* adja magát). A checkpointokra sokáig konzolos csökevényként tekintettek a péccések, de a *Demon's Souls* és társai megmutatták, hogy a mentési pontok okos (és ritka) elhelyezésével el lehet érni a game over-i értelem-ben vett adrenalinlöketet, ha a játék amúgy baromi nehéz. És persze az indie fejlesztők is szívesen kísérleteztek a game overrel. A PAX-en nemrég mutatták be az *Upsilon Circuitet*, ami egy négy vs. négy játékos MOBA, de csak egyetlen szerveren fut – és ha valaki meghal a játékosok közül, nem élőd újra, hanem a helyére beugrik egy másik játékos, aki addig a meccset figyelte. A game over tehát hiába ment nyugdíjba, öröksége tovább él, csak már más formákban.

Stók



A lengyel ALSEN team egykori tagjai

Joshua „Steel” Nissant még a kommentátorokodástól is eltolták



Az egyik legértékesebb fegyverkinézet az AWP Dragon Lore (magyarított nevén Sárkánytan), akár 2500 dollárt is érhet



Az amerikai csapat tagjai sem gyűjtenek már be e-sportban új serlegeket



E-sport

FOGADÁSOK ÉS BOTRÁNYOK

JELENLEG A LEGNAGYOBB FOGADÁSI LÁZ AZ E-SPORT JÁTÉKOK KÖZÜL VILÁGSZERTE A COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE-ET ÖVEZI, ILLETVE DÉL-KOREÁBAN A STARCRAFT II-T, míg a többi hivatalos e-sport játékra nem jellemző, hogy fogadnának rájuk. A leghíresebb versenyjárték, a *League of Legends* fejlesztője, a Riot Games pedig nem is nagyon hirdeti a fogadás lehetőségét (valószínűleg azért, mert a közösség tagjainak átlagéletkora nagyon alacsony).

A *CS: GO* megjelenésével a Valve egy olyan közösség mindennapjaiba hozott nem kevés újdonságot, amely közel tíz éve nem sembe-sült semmiféle változással. Ekkor ugyanis bekerült a játékba napjaink egyik legjövődélmezőbb rendszere: a mikrotranzakció. Ennek jóvoltából bárki egyszerűen és könnyen (értsd pénzért) hozzáférhet a *Counter-Strike* szériában debütáló fegyverkinézetekhez és a különböző egyéni grafikákhoz. E fegyverkinézetek árfekvése – gyakoriságtól függően – a pár eurócentőtől több ezer euróig terjed. Ezek az értékes eszközök már-már külön fizetőeszközzé

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.

kezdik kinőni magukat a közösségben, így nem csoda, hogy teljesen új irányú felhasználásuk is megjelent: a fogadásban való kockáztatásuk. Akik tökéletesen ismerik a *Counter-Strike*-közösséget, profi és félprofi mérkőzések alkalmával kockára tehetik fegyvereiket egy kis profit reményében.

FOGADÁSOK MENETE

Mindent úgy kell elképzelni, mint például a Tippmixet, azzal a különbséggel, hogy itt a legtöbb oldal dinamikus esélyekkel (odds) dolgozik, vagyis a tétek számának és nagyságának függvényében nőnek vagy éppen csökkennek a szorzók. Bizonyos oldalakon valódi pénzben is lehet fogadni (utalással), de jelenleg Magyarországon hivatalosan tilos az ilyesmi, ezért az ilyen oldalakat és azok használatát tiltják „tiltott szerencsejáték-szervezés” címén. Ilyen oldal például az egamingbets, amely több játékot is magában foglal. Fogadhatunk kedvenc csapatunkra, vagy tehetünk téteteket játékspecifikus kérdésekre is. Ez utóbbira példa *LoL*-ban, hogy „Lesz-e pentakill a meccsen?”, vagy *CS: GO*-ban a „Nyer valaki 1v5-öt? Ha igen, akkor ki?” – természetesen örült szorzókkal.

A leghíresebb fogadóoldal a *CSGO Lounge*, amelyen a már korábban említett virtuális fegyverkinézetekkel és egyéb (pénzre nem váltható) tárgyakkal tehetjük próbára sze-

rencsénket. Mivel itt nem konkrétan pénzzel történik a fogadás, az oldal használata hazánkban is legális. Tény, hogy a Steam hálózatában vásárolhatjuk meg valódi pénzért ezeket a csecsebecségeket, és elcserélhetjük őket más felhasználókkal, vagy a virtuális Steam Áruházban beválthatjuk más tárgyra vagy játékra, de pénzre vissza nem válthatók.

A fogadások annyira népszerűek lettek, hogy a nagyobb események fontosabb mérkőzései kapcsán akár több százezeren is szerencsét próbálnak. Mondani sem kell, ahol ekkora pénz forog kockán, ott a sötét oldal is jelen van, és az olasz Serie A botrányaihoz hasonlóan ide is begyűrűzött a fogadási csalás. Első hallásra kissé hihetetlennek tűnik a dolog, mivel egy adott versenyben a győzelem és az ezzel járó pénzdíjazás, valamint hírnév kellene, hogy motiválja a játékosokat, de sajnos ez nem mindig van így.

FOGADJUNK, HOGY KIKAPUNKI

Ugyan a *CSGO Lounge* már régóta üzemel, az első komoly botrány kirobbanására 2014 októberéig kellett várni. Az első csapat, aki elcsábult a nekik felajánlott pénznek, valamint a mérkőzések elvesztéséből származó profitnak, egy lengyel alakulat volt, akik nem túl okos módon egy ESL Pro Series Poland mérkőzést vesztettek el szándékosan, ráadásul egy náluk



Robin „GMX” Stahmer azonnal kiterégetett mindent ex-társairól, miután kirúgták az Epsilon csapatából



A STARCRAFT VOLT AZ ELSŐ

Az első nagy fogadási botrányok StarCraftban, e-sport tekintetben a legfejlettebb országban, Dél-Koreában történtek. 2010 környékén 11 játékos fogadott maga ellen, vagy környékezte meg valamelyik fogadóiroda őket, hogy bukják el a mérkőzést. A hatóságok komoly büntetésben részesítették az érintett feleket, a fogadóirodák közül több ennek következtében be is zárhatta kapuit.

A FOGADÁSOK ANNYIRA NÉPSZERŰEK LETTÉK, HOGY A NAGYOBB ESEMÉNYEK FONTOSABB MÉRKÖZÉSEI KAPCSÁN AKÁR TÖBB SZÁZEZREN IS SZERENCSET PRÓBÁLNAK

papíron jóval gyengébb, szintén lengyel felállás ellen.

Az akkor még az ALSEN Team kötelékébe tartozó csapat nem örülhetett sokáig a könnyen jött profitnak, ugyanis már aznap elkezdett forrósodni a talaj a játékosok lába alatt. Akik nézték a mérkőzés élő közvetítését, azonnal elkezdtek kételkedni, mivel nem csak a fura fegyverválasztásokkal, de az elképzelés nélküli futkorászással is felhívták magukra a figyelmet. Szerencsére mindezt a CSGO Lounge admin gárdája sem nézte jó szemmel, és kicsit a dolgok mélyére ástak. Ekkor derült ki, hogy az 5+1 fős csapat három tagja és szinte teljes ismerősi köre az ALSEN ellen fogadott. Mivel a bizonyítékok egyértelműen ellenük szóltak, a lengyel szervezet azonnali hatállyal megvált CS: GO-csapatától.

Hasonló eset történt 2015 januárjában is, amikor egy német szervezet, a myRevenge egy tét nélküli showmérkőzésen bukott le négy játékosával hasonló módon. Ott a szervezet nem állt meg a csapat kirúgásánál, még bírósági perrel is megpékelte a dolgokat nevük rossz színben feltüntetése miatt.

A SÖTÉT OLDAL FOLYAMATOS BEFÉRKÖZÉSE

Az első néhány, nyilvánosságra került eset azonban csak a jéghegy csúcsa volt. Pár nappal a németek esete után Amerikából jött a következő hír, miszerint a neves gamerlaptop- és PC-gyártó, az iBUYPOWER támogatta együttes sem tudott ellenállni a sötét oldal vonzerejének. Az iBP játékosai pedig már talán el is felejtették, mikor tettek szert egy kis illegális mellékesre, mivel az ő esetük még 2014 augusztusában történt. Ők egy CEVO-ligás mérkőzésen gondolták úgy, hogy senki nem veszi észre, ha a sok, zsinórban megnyert összecsapás közé beiktatnak egy „váratlan” vereséget is. Sokáig így is nézett ki a dolog, de január elején kipukkadt ez a buborék is, és olyan bizonyítékok kerültek nyilvánosságra, amiket nehezen lehetett volna letagadni. Ilyen volt Derek „dboorN” Boorn mobiltelefonon lefolytatott írásos beszélgetése, illetve a CSGO Lounge vezetősége által előásott fogadási előzmények. Ebben a beszélgetésben Derek arra kéri egyik ismerőst, aki a fogadási ügyeket intézte több játékosnak is, hogy fogadjon az iBP ellen. Ez a bizonyos Duc

„cud” Pham nevezetű ismerős annyira jól tette a dolgát, hogy a CSGO adataiból kiszámítva nem kevesebb mint 10 ezer dollár, vagyis átszámítva majd 3 millió forint profitot hozott a jól „tipelőeknek” az ominózus NetcodeGuides elleni vereség. A CSGO-közösség ilyen szintű lehúzását viszont már az évi három nagy versenyt is támogató Valve sem nézte el, és örökre eltiltotta az iBP csapat valamennyi tagját, valamint a bundáról tudó összes többi embert is a legnagyobb versenyekről. E döntés ugyan még nem jelentette volna a játékosok karrierjének végét, de erről a többi liga szervezője gondoskodott, és az ESEA, a CEVO, valamint a FACEIT is követte a Valve példáját. Szinte futószalagon érkeztek a további esetek is, élükön a híres francia szervezet, az Epsilon Esports csapatával. A részletek napvilágra kerülése után a Valve és a többi nagy versenyszervező cég természetesen nem habozott, következetes döntést hozva ugyanabban a büntetésben részesítették az összes játékost a továbbiakban. A hasonló eseteket megakadályozandó a CS: GO fejlesztője hivatalos állásfoglalásában elféltendőnek nyilvánította az ilyen típusú fogadást; de mivel nem áll módjában

csak úgy bezáratni egy weboldalt, megtiltotta a hazardírozás e formáját a játékot versenyszinten üzők számára.

AKKOR MOST EZ ROSSZ DOLOG?

Erről nap mint nap vitáznak az e-sport nagyjai. Leginkább a fogadási csalás lehetősége a fő érv ellene, illetve hogy sokan igyekeznek beleszólni a mérkőzés végkimenetelébe azzal, hogy megzavarják a játékot egy-egy játékos DDos-olásával (túlterheléses támadás, amely korlátozza az internet-hozzáférést), de figyelembe kell vennünk a pozitív hatásokat is. A közvetítések sokkal nézettebbek, a játékok elterjedtebb lett világszerte, mert az emberek szeretik élőben nézni és végigizgulni azt a mérkőzést, amire megtették tetteiket. Olyan nézettségi rekordok dőlnek meg sorra, amire a legnagyobb cégek is azonnal felfigyelnek, és csatlakoznak a virtuális harcosok világának támogatásához. A versenyszervezők és a játék fejlesztője, a Valve pedig különböző szankciókkal próbálják a fogadásokat rendes mederbe terelni, hogy ne kelljen megszüntetniük azt.

Takács „Johnnie” Gábor

Minden szintem
szinte ingyen

SZABAD(A) JÁTÉK

Dungeon Fighter Online

A *DFO* már 2005 óta szórakoztatja az MMO-rajongókat, de eleinte csak a koreai közönséget nyerhette meg, mivel a többi országban évekkal később vált elérhetővé. Amerika még 2010-ben kapta meg saját szerverét, míg nekünk itt, Európában egészen idén márciusig kellett várniunk, hogy megérkezzen a játék globális verziója. Ahogy az várható egy tízéves online játéktól, rengeteg tartalmat kapunk. Rögton a belépéskor választhatunk kilenc játszható osztály közül, melyek nagy részét később még tovább specializálhatjuk. Rengeteg küldetés, zsákmány és PvP-lehetőség várja a kalandorokat. Az irányítás a 2D-s, oldalra scrollozós műfaj legjobbjait idézi, ráadásul egy érdekes harcrendszerrel megfejel-

ve. Természetesen egygombos megoldással elsüthetjük a varázslatokat, de ha manuálisan, több gombot egyszerre lenyomva hívunk elő egy képességet, drasztikusan lecsökkentjük annak költségeit. Ehhez érdemes kontrollert fogni, amelyek nagy részét natívan támogatja a program. Egy jó irányító nemcsak a farmolásban, de az ádáz PvP-küzdelmekben is hasznos társatok lehet. Természetesen a *DFO* is ingyenesen játszható, és néhány kényelmi funkción túl sokkal többet nem is kapunk a pénzünkért. Aki szeretne egy stílusos, 2D-s MMO-t, az ne is keszgjéljen tovább. A *DFO*-nak akkora kultúrája van, hogy még saját animesorozatot is kapott. Melegen ajánljuk mindenkinek, akit nem rettent el a japán stílus.

F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban össze-szedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképp megéri a letöltést.

A hónap játéka



World of Warcraft – 6.1



A hónap frissítése

Folytatódik a küzdelem Draenoron. Kezdsnek Khadgar kísérgethetjük a Legendary küldetés-sorozat következő fejezetében. Nem lesz béke addig, amíg Gul'dan életben van, és Khadgar szeretné, hogy ez minél rövidebb ideig tartson. Ebben nekünk kell segítenünk a mágusnak, és fáradozásaink jutalmául ő továbbfejleszteti felszerelésünket. Ha már a zsákmánynál tartunk: a Blizzard frissítette a Heirloom rendszert. A *Warlords of Draenor* megjelenés előtt különböző érmekkel vásárolhatunk erős tárgyakat gyengébb karaktereinknek. Ezentúl arannyal fizethetünk ezekért a drágaságokért, ráadásul mindegyik egy nagy közös tárolóba kerül, így a többi karakterünkkel is könnyedén elérhetjük őket. Fő kalandorainknak még több tennivalója akadt a Garrisonjaikban. Új látogatók érkeznek minden nap, akik különleges küldetésekkel bíznak meg bennünket. Ha sikerül teljesíteni a feladatot, új tárgyakat kapunk, és az értékes zsákmányról mostantól egy kattintással mesélhetünk barátainknak a Twitter-funkciónak köszönhetően. Twitter-fiókunkat WoW-profilunkkal párosítva pillanatok alatt megoszthatunk képeket, írásokat a közösségi hálón. Lefotózzhatjuk például grafikai felújításon átesett, gyönyörű blood elf karaktereinket. Sebbebb textúrák, folyékony animációk, részlete-sebb mimika... Az egész játék szebbebb lett a frissítés óta, az új élsimitási és fénybeállításoknak köszönhetően. Ha a *Warlords* indulása után nem találta magadnak tennivalót, akkor most érdemes visszatérned, főleg, hogy a Blackrock Foundry raid kapui is megnyíltak.



Marvel Heroes 2015 – She-Hulk

Megérkezett a csodálatos She-Hulk, hogy rendet tegyen a srácok között, és megmutassa Bruce Bannernek, hogy nem csak agyatlanul tombolva lehet zúzni. A Jennifer Walters néven működő szuperhős fizikai erejét használva gyűri le a rosszfiúkat. Többféle kombinált támadást is bevethet a bűnözők ellen, és ha ez nem lenne elég, akkor felkaphat egy könyvespolcot, és hozzájuk vághatja. Ha nem a te stílusod a bunyózás, akkor érdemes lesz ránézned Sue Stormra, akit Invisible Womanként ismerhetnek a

képregényrajongók. A Fantasztikus Négyes esze két új fegyvert kapott: a Suffocate Darth Vader kedvenc képességét idézi, amivel módszeresen megfojtja ellenfeleit, míg a Wall of Force távol tartja a lövedékeket, és eltéríti a rosszfiúkat. Sue egyébként több tucat átalakítást kapott az 1.42-es frissítéssel, így mindenképp érdemes rálesni a hölgyre. Ezen kívül még két új játékmód, egy új esemény és rengeteg hibajavítás érkezett, így aki megunta a szuperhősködést, annak itt a remek alkalom a visszatérésre.



Heroes of the Storm – Sylvanas

A *Heroes of the Storm* béta-változatának egyik legnagyobb frissítése érkezett meg a *Sylvanas* javítással. Első körben bemutatkozott a címszereplő, Lady Sylvanas Windrunner, a Forsaken frakció büszke vezetője, akinek van némi elszámolni valója Arthas herceggel, így jobb helyet nem is találhatott volna bosszúsomja kiélésére, mint a Nexus csatárait. Sylvanas első látásra gyorsnak és mozgékonynak tűnik, de valójában ereje nem lábában, hanem sötét varázslataiban rejlik. Minden nehézség nélkül képes összedönteni bármilyen

épületet, vagy legyilkolni komplett szörnycsoportokat. Erre a tudományára szüksége is lesz az új térképen: a Tomb of the Spider Queenen ellenes pókokból kell gyémántokat kinyernünk, melyeket beváltva új szörnyetek segítenek majd minket a csatában. Technikai részről is sokat fejlődött a játék, mostantól például sokkal ritkábban tapasztalhatunk a játékosok RAM-problémákat és a ping emelkedését. A menürendszer is jócskán átalakult, és most már a hősök szintézése is sokkal kifzetődőbb, mint régebben.

Warframe – Sanctuary

Új harcos érkezett a *Warframe* arénájába. Chroma egy elképesztően egyedi katona, aki többféle harcmodort is képes használni. Bármikor színt és ezzel különleges képességet válthat. Ha sárgává válik, akkor villám ugrálja körbe, míg ha zöldre vált, sav kering majd körülötte. Különleges páncélzata képessé teszi arra, hogy a bejövő sebzésből pajzsot formáljon, míg ha közvetlenül életerejére kezd csökkenni, akkor csapásainak sebessége növekszik. Kifogástalan frontvonalbeli kato-

na, bármikor bevethetjük majd az új PvP 2.0 rendszerben, ami három új térképet, rengeteg új kihívást és értékes jutalmakat kínál. Egy friss játékmód is bekerült, amiben nyolc katonával kell átverekednünk magunkat feladatok sorozatán. Új küldetés és ellenség is vár ránk: egy ismeretlen hang hallatszik a mély űrben, aminek gazdája ártatlanokra vadászik. Ha kíváncsi vagy, ki az új szörnyeteg, komoly fegyverekre lesz szükséged: a bestia nem adja könnyen magát.



Smite – Bellona

Új hölgyet köszönhetünk a *Smite* istenei között. Bellona nem éppen az a törékeny kislány: háromféle fegyverre is van, amivel szétcsapja a katonákat, ha éppen randifelkéréssel közelítenének hozzá. Első képességének használata nemcsak hatalmasat csap a közeli ellenfelekre, de Bellona a kardja mellé egy pajzsot is kap egy rövid időre. Második képességével hatalmas kalapácsot lendít meg maga körül, amivel tovább harcolhat, míg egy adott ellenféllel küzd. Harmadik képessége a

Scourge nevű lánocska fegyverre cseréli eszközeit, mely minden harmadik csapással gyógyítja Bellonát. Az extra felszerelésen túl Bellona képes leszűri egy zászlót, amely körül társai több ütést bírnak ki, és nagyobbakat csapnak az ellenfelekre. Ha ez a játéktípus nem felel meg nektek, feldobhatjátok régi karaktereiteket a rengeteg új kinézet egyikével. Számos újítást és átdolgozást kapott a *Smite* az elmúlt hónapban, érdemes lesz újra csatlába menni.



Tényleg ezt írtuk?

$$y=1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

**TUDTÁTK, HOGY TÍZ ÉVEL EZELETT A FŐSZERKESZTŐNEK KELLETT MAGYARÁZKODNIA EGY EL-
RONTOTT LAPSZÁM MIATT?** Hogy a játékipart már egy évtizeddel ezelőtt is temették a fejlesztők? És hogy mégsem halt meg azóta? És az megvan, hogy öt éve mazur szíve szerint kacagva szaladt-bukfencezett volna a pampán az antilopokkal? Hogy tavaly Chava elárulta, milyen preferenciák szerint választ politikust? Ha nem emlékez-
nétek ezekre az apró csodákra emlékeink színes báljában, akkor érdemes most nem lapoznotok, hanem szépen lassan, elmerengve, nosztalgizva vadul falnotok a betűt, mert saját múltunkat idézzük, az pedig olyan nyugis, békés dolog. Emlékeztetek velünk, és persze ügysem bírjuk ki, hogy ne szóljunk be saját magunknak, de hát ez a GameStar-szerkesz-
tőség már csak ilyen. Téren és időn át.



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

Nos, kaptunk Töletek hideget, meleget az előző számmal kapcsolatban – teljesen jogosan, teszem hozzá, hiszen rengeteg, szokatlan helyesírási hiba tarkította a magazint. A dolog egyszerű, megismételhetetlen ficsőr (örizzetek meg az előző számot, később sokat fog émi), az ok pedig meglehetősen prózai: múlt hónapban álltunk át egy vadonatúj tördelőprogramra, mely a megfelelő beállítások nélkül notóriusan rosszul választ el, és rendszeresen kis „a”-val kezdte a mondatokat.

azóta minden rendben. a tördelőprogram jól működik. a semmi baj nincs már semmivel.



Idézet: Ender – GDC 2005 szerkesztői kommentár

Ha a játék fogyasztható, fejlesztése során odafigyelték a játékosok igényeire is, és még ráadásul mind-
ezt jó minőségben valósították meg, akkor nincs szükség híres fejlesztőre, mamutkiadóra, óriási mar-
ketinggépezetre: lehet robbantani (lásd *Painkiller*). Ráadásul ugyanez visszafelé is igaz: ha valami gáz,
akkor azt még a legmenőbb marketinggel is csak egy ideig lehet letolni az emberek torkán (lásd *Tomb
Raider VI.*) – a játékosok nem hülyék, hosszú távon nem lehet átverni őket.

Azért csendben tegyük hozzá, egészen jó üzlet az is, amikor megpróbálnak átverni minket. És az elmúlt tíz év-
ben már az sem egyértelmű, hogy mi a jó játék: a tömegeké vagy azoké, akik már tíz évvel ezelőtt is temették
a játékfejlesztést, és a kreativitás haláláról prédikáltak?



Idézet: Berr – The Bard's Tale teszt

A kalandok végén persze kiderül, hogy a hercegnő cseppet sem olyan szép és odaadó, a varázsló pedig
a legkevésbé sem olyan gonosz (Berr-Titoktartás 1:0 – Csonti), mint gondolnánk, ám addig még sok
víznek kell lefolyni a skót folyókon.

Csonti tökéletesen vetette közbe a spoiler-riadót, kár, hogy megkésve...



Idézet: Gyu – Final Fantasy XI teszt

Érdekes, és talán pont a szocializálódást elősegítő dolog, hogy nem lehet PvP-zni (a játékosok nem har-
colhatnak egymás ellen). Állítólag tervezik, hogy lesz ilyen. A Square pedig be szokta tartani, amit
ígér, ugye?

Erre a kérdésre még így tíz év elteltével sem tudunk egyértelmű igennel vagy nemmel válaszolni.

5 ÉVE

$$P=r^2-m$$

$$e=mx^2$$

$$(x+0)^2=x^2+2ax+a^2$$



Idézet: mazur - főszerkesztői bevezető

Tényleg nem azért, hogy valami együttérzést csikarjak ki belőletek, de ilyen ragyogó napsütésben, amikor az ember szíve szerint kacagva szaladna-bukfencezne a pampán az antilopokkal (miért ne?), nehéz bevezetőt írni.

Azóta szép az élet, amióta Mocsy írja a főszerkesztői bevezetőt, mert ő kifejezetten rühelli az antilopokat (miért ne?), és alapvetően a pampán sem gyakori vendég. Nem szalad, nem bukfencezik. Ezért jó író.



Idézet: Matteo - Ask Da Team válasz

(Kérdés: „Te mivel készülsz a GameStar táborra?”)

Elsősorban rengeteg hardverrel készülök az idei táborra, az egész napos LAN-ozás alatt minden bizonnyal jól fog esni egy kis hardvertornázás.

Bármit is jelentsen a „hardvertornázás”, Matteo idén is nyomhatja majd, mert meglátogat minket a GameStar táborban. Nem is akárhogy... de erről hamarosan többet is megtudhattok.



Idézet: Flatline - Splinter Cell: Conviction teszt

Nem tudom, hogy maradna-e vajon bármi a koponyámból, ha az én fejemmel törne össze egy hűtőajtót, de rettentő látványos, és valóban beszélnek azok, akiket emígyen faggat.

Mármint Sam. És nyugi, Flat, te azonnal beszélnél. Ahogy mi is. Nem kell hozzá összetörni semmit.



Idézet: Duncan - Just Cause 2

Az amerikai titkosszolgálat esete a végtelenszer kinyitható ejtőernyővel.

Duncan egymondatos játékleírása tökéletesen visszaadja mindazt, amit a szép emlékü *Just Cause 2*-ről mondani lehet. Oké, még egy négyoldalas teszt is van utána, 83%-os értékeléssel, de ebben az egy mondatban benne van a játék maga. Jaj, de várjuk már a harmadik részt!

Idézet: HP - Aréna rovat

A címlapon is Van Helsing, a teljes játék is Van Helsing, az ember már szinte a fején érzi a széles karimájú kalapot, menne is azonnal szétrúgni néhány vérszívó és pokolfajzat nemesebbik felét. Ilyen ez a tavasz, tombolnak a hormonok, mocorog a gamer.

Ez bizony egy remek lapszám volt. Hála a magyar NeocoreGamesnek korszakalkotó ötlettel borogattunk piacot: szerettük, meg ti is szerettétek. Mint a hormonok a tavaszt.



1 ÉVE

Idézet: Chavaller - Tropico 5 előzetes

Gondoljunk csak bele, négyévente bevonulunk a szavazófülkébe, ahol X-et rakunk az egyik jelölt neve mellé csak azért, mert olyan szépen beszélt a múltkor, vagy mert csibészes a mosolya.

Most már legalább azt is tudjuk, hogy Chava miképp befolyásolható egy választáson. A csibészes mosolyú politikusoké a jövő.



Idézet: Daev - The Incredible Adventures of Van Helsing II teszt

A nagyon okos emberek azt szokták mondani, hogy egy három fejezetben elregélt történet leglabilissabb és elmarasztaló hümmögésre készíthető része mindig a közepe.

De mind tudjuk, ez a Birodalom visszavágra például egyáltalán nem igaz. Ugye, daev?



Idézet: mazur - Metal Gear Solid V: Ground Zeroes teszt

Összefoglalva: a *Ground Zeroes* felvillantotta egy olyan lopakodós játék reményét, ami túllép a klasszikus „siri csöndben lopakodók”, illetve a „riadó van, most már mindegy, szétlövök mindenkit” kettősségen, és eljártzik a kontrollált káosz izgalmával is.

Ahogy most ezt Kojima is megteszi a Konami körül. Azért mi még mindig nagyon várjuk a *The Phantom Pain*-t.



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Száguldás, akció, szeretem

Halálos iramban 7



Film
akció

**MÉG MINDIG A FÜLEM-
BEN CSENGENEK A FILM
MÓKA MIKIJEKÉNT
JELLEMZETT TYRESE GIBSON
UTOLSÓ PERCEKBEK ENNŐT, KE-
SERÜSÉGGEL ÁTITATOTT SZA-
VAI, MISZERINT EZENTÜL MÁR
SEMMI NEM LESZ UGYANOLYAN.**

Paul Walker tavalyi tragikus halála rányomta bélyegét a stábra, és talán a Halálos iramban franchise sorsára is (bár ez még a jövő zenéje), de Vin Dieselék méltósággal, a filmtörténelem egyik legstílusosabb módján búcsúztak el tőle a játékidő utolsó tíz percében. Előtte pedig lenyomtak egy laza, több mint két órás, fizikát hírből sem ismerő mutatványokban, alig fedett domborulatokban és laza egysorosokban bővelkedő felvezetést.

Még 2006-ban láthattuk a Tokiói hajsza című mellékszálát, amelyről később kiderült, hogy annyira nem is vadhajtás, mint hittük, ugyanis összefüggött a széria fősodrával. Mi több, ez tekinthető a Halálos iramban 7 fő katalizátorának, ugyanis – és aki nem látta még az egy évvel korábban játszódó előző epizódot, az most csukja be a szemét egy kicsit – Han (Sung Kang) halála, illetve gyilkosának lapátra tétele tüzezi fel annyira hőseinket, hogy képesek nekimenni a korábbi gonosz (Luke Evans) idősebbik tesójának,

a Jason Statham által játszott Deckard Shawnak, aki addig nem áll le, míg holtan nem látja mindegyikőjüket. Az egyébként sem acélos történet további részleteit felesleges és illúzióromboló lenne taglalni, legyen elég annyi, hogy feltűnnek régi arcok (például Dwayne Johnson és a Tokiói hajsza driftkirálya), születnek új kellemes (Kurt Russell semmit sem veszített humorából és lazaságából) és kevésbé kellemes (Tony Jaa megcsillogtatja harcművészetét) ismeretségek, továbbá felfedezhetünk némi karakterfejlődést is a főbb szereplők esetében. Sajnos nem akkorát, hogy az a korábbi Halálos iramban részekre rákontrázó és a fizika szabályait acélbetétessel taposó mutatványokról elvonja a figyelmünket. Bár hidról leugratás és széfes fogócska ezúttal nem szerepel a repertoárban, a horrorfilmekben edződött, ugyanakkor az akcióban sem járatlan James Wan (aki Justin Lint váltotta) ráérezett arra, hogy mivel lehetne az állkapcsunkat önkéntelenül szétfeszítő kunsztokat überelni. Dieselék persze akkor sem esnek kétségbe, ha nincs kéznél verda, hiszen elég az öklük is a szórakoztatáshoz. Stathamben méltó ellenfelükre akadtak. Remekül megkoreografált összecsapá-

saik során az egykori Szállító először a Sziklával bont le egy épületet, majd Riddickkel teszi végső soron ugyanezt. Az izomkolosszusok birokra kelésénél egyetlen jobb kombináció létezik: ha formás hölgyek teszik ugyanezt egy szobát leomortizáló cicaharc keretén belül: Michelle Rodriguez és Ronda Rousey bizony kitesznek magukért, a férfi nézők legnagyobb meglepedésére. Ismét vannak azonban kínos, szappanoperákat idéző dialógusok, a karakterek továbbra is egysíkúak, a korábbi illegális autóversenyzők már inkább szuperhősként teszik a dolgukat, mintsem emberként, Dwayne Johnson többet is szerepelhetett volna, és a sztorit is feláldozták a zúzás oltárán. Ráadásul mióta műfajt váltott a Halálos iramban széria, csak a minél nagyobb, minél akciódúsabbat, minél gyorsabbat tengelyen mozog, de mindezek felett ajánlott szemet hunyni azért, hogy átadjuk magunkat az élménynek, amitől újra kisautókat tologató gyermeknek érezhetjük magunkat. A Halálos Iramban 7 ehhez mérten olyan, akár egy bűvész: nem az a lényeg, hogyan csinálja a trükköt, hanem hogy élvezzük az előadást.

Szada

Találkozunk a nyolcadik rész premierjén.

3,5 / 5





Sorozat
 akció, bűnügyi
 thriller

Zajlik az élet Amerika legkeményebb kisvárosában Banshee – 3. évad

A JÓHOZ RENDKÍVÜL KÖNYNYŰ HOZZÁSZOKNI, ÍGY A TAVALYIHOZ HASONLÓAN AZ IDEI ÚJÉVET IS REMEGVE VÁRTUK MÁR, HISZEN IMMÁRON KÉT ÉVE OTT SZEREPEL A SZERZATNAPTÁRUNKBAN, HOGY HA JANUÁR, AKKOR BANSHEE.

Sherlocki léptékűnek tűnt a várakozás, de igazán hosszú csak most lesz, hiszen március közepére kipörgött a harmadik évad, ami annyira ütősre sikeredett, hogy bele se merünk gondolni, milyen messze van még 2016.

Tavaly ilyenét már ódákat zengtünk a Banshee első két évadáról, és hatalmas öröm látni, hogy a készítő azóta sem torpant meg, sőt úgy tűnik, rettentően élvezik, amit csinálnak. Ráadásul rengeteget fejlődtek, különösen a sorozat képi világát illetően. Az operatóri munka tobzódik a kreativitásban, az akciójelenetek koreográfiája még az eddigieknél is lélegzetelállítóbb, és ezúttal végre az erotikus részeket is sikerült ízlésesen, mindenféle túlzott öncélúság nélkül tálalniuk.

Ez persze csak a kőrités; ami igazán az átlag fölé emeli a Banshee-t, az viszont nem ez, mint a példaértékű karakter-

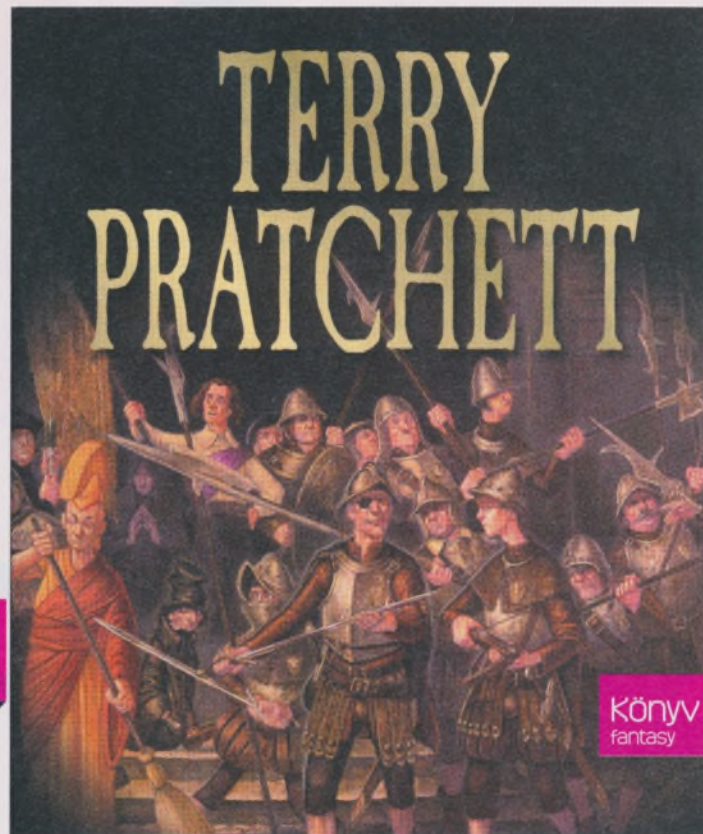
ábrázolás. Márpedig ebben a legújabb évad is rettentően erős, sőt, ha lehet azt mondani, 19-re még lapot húztak azzal, hogy a visszatérő szereplők mellé nagyon sok új karaktert is beemltek. Érdekes és egyedi (illetve ahogy tavaly is írtam: egyedien sérült) figurában eddig sem volt hiány, és ezt a szintet az újonnan belépők is remekül hozzák. Mindamelllett előtérbe kerültek olyanok is, akik háttéréről eddig nem sokat lehetett tudni, és rengeteg kérdőjel övezte kilétüket, ugyanakkor érdekes volt megfigyelni azt is, hogy a készítő egyáltalán nem rágtak a szánkba semmit, sokkal inkább vizuálisan próbálták asszociálni a karakterek jellemeire.

Nehéz lenne megmondani, pontosan miről is szól, vagy mitől működik olyan jól a Banshee. Az eltúlzott brutalitás, a rengeteg bunyó, golyózápor és mezelenkedés miatt sokan zsigerből ponyvaként tekintenek rá, pedig annál sokkal mélyebb, rétegeltebb. Az egész egy olyan, vizuálisan kreatív akciókkal, intrikákkal, erős monológokkal és a 80-as, 90-es éveket idézően ütős egysorosokkal operáló masszát alkot, ami kis túlzással semmihez sem hasonlítható.

mercenary

5/5

Az évtized legtekősebb és legegységibb akciósorozata, amely úgy tűnik, egyre csak jobb lesz.



Könyv
 fantasy

Terry Pratchett Éjjeli őrző

IGAZSÁG! MÉLTÁNYOSSÁG! SZABADSÁG! ÉSSZERŰ ÁRAZÁSÚ SZERELEM! ÉS EGY KE-MÉNY TOJÁS!

Nagyjából a harmadik forradalmi jelszó után lehet sejteni, hogy nem valós történelmi események krónikáját tartjuk a kezünkben, hanem a hosszas betegeskedés után a közelmúltban elhunyt Terry Pratchett legújabb, magyarul megjelent regényét. A szerző Korongvilág-beli művei általában egy vagy több csoport köré épülnek fel, akikhez előszeretettel tért vissza újra és újra. Az Éjjeli őrzőben nyilvánvaló módon Ankh-Morpork városőrségének osztott lapot, de hogy a Vinkó parancsnok – pardon, most már főméltóságú úr – vezette városőrség dolga még nehezebb legyen, a történelem szerzetesei is beszólnak a buliba. Egy többszörös gyilkos kézre kerítésére irányuló bevetés során Vinkó saját fiatalkorában találja magát, ahol újdonsült nemezise valósággal lubickol a váratlan helyzetben, míg ő kötelességtudata és honvágya közt őrlődve keresi a kiutat, és próbálja medrében tartani a történelmet. De vajon gátat lehet szabni a nép fortyogó haragjának, el lehet kerülni

a forradalom kitörését és a Dicsőséges Melaszabánya Úti Népköztársaság kikiáltását, és hogy emberek haljanak meg egy eszméért vagy egy paranoiás zsarnok kedvéért? Hatszáz oldal után minden kérdésre választ kapunk, arra is, hogy mit jelent zsarunak lenni, és hogy miért nem jó ötlet a lakosság vegzálására használni a titkosrendőrséget. Pratchett csípős humora nem feledtetni a szemünk előtt lejátszódó szörnyűségeket, csupán valamivel elviselhetőbbé teszi őket. Engem '89-re emlékeztetett, a Securitate mocskos húzásaira, majd a forradalom árnyékában lezajlott szervezett hatalomátvételre. Véletlen volna? Aligha.

A remekműre a Paul Kidby alkotta borítógrafika teszi fel a koronát, amely bizonyára mindenkinek ismerős lesz, aki általánosan technikaóra helyett művészettörténeten lógatta a lábát, vagy tényleg szeretet múzeumba járni és régi festményeket nézegetni. Ha így sem ugrik be, nyugodtan használjátok a 21. század információcsodafegyverét, és guglizzatok rá Rembrandtra.

Chavalier

5/5

Kedves HALÁL, kérjük vissza Terry barátunkat. Köszönettel, a rajongók!

VÁSÁROLDI E GAMES-TAR MAGAZINOD ÁRÁT
 A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
 RÉSZLETEK:
 GAMES-TAR.HU/DELTA-VISION
 GAMES-TAR-KEDVEZMÉNY
 FELHASZNÁLVA



David Gemmell A kísértetkirály

MEG SEM TUDNÁM SZÁMOLNI, HÁNYAN ÉS HÁNYFÉLEKÉPPEN DOLGOZTÁK MÁR FEL AZ ARTÚR-MONDAKÖRT. Nem is próbálok úgy tenni, mintha meglepetésként ért volna, hogy az ún. gritty fantasy jeles képviselője is megírta a saját változatát, hiszen erre még 1988-ban sort kerített. Gemmell Britanniájában a megszálló rómaiak és a velük szövetséges britonok képviselik azt az oldalt, amelyiknek szurkolnunk kell, míg velük szemben brigantok, szászok és egyéb népek sorakoznak fel azzal a szándékkal, hogy egy királygyilkossággal meggyengítsék, majd egyszerre két irányból támadva összeroppantsák ellenességüket. Csak hogy nem számoltak Aurelius utódjával, a satnya, ám éles eszű Thuróval, több szálon futó történetünk központi alakjával. Értelemesrűen az ő férfivá érésének fájdalmas folyamata a hatalom kövei első kötetének vezérmotívuma, bár az én ízlésemhez képest túlságosan hamar lezajlott az átalakulás. Ettől függetlenül

nyugodt szívvel ajánlom mindenkinek, akit érdekel, hogy mi történhetett a legendás IX. légióval. Gemmell magyarázata nem egy a számos teória közül, csupán a szórakoztatás a célja, és a kívánalmaknak maradéktalanul meg is felel.

Chavalier



Könyv
fantasy

Cselszövés, háború, varázslat, szerelem és istent játszó halhatatlanságok. Van itt minden, mint a búcsúban.

4/5

Helena Hauff A Tape

HELENA HAUFF A LEGENDÁS HAMBURGI KLUB, A GÖLDEN PUDEL REZIDENSEKÉNT KEZDTE ZENEI KARRIERJÉT. A DJ-zés mellett két éve producerként is aktívan tevékenykedik: első kislemezeire rögtön olyan kiadók figyeltek fel, mint a Ninja Tuneshoz tartozó Werkdiscs vagy a szintén a minőségi zenéről ismert Blackest Ever Black sublabeljeként működő Krokodilo Tapes. Első nagyobb lélegzetvételű munkája a mai (kissé érthetetlen) trendet követve kazettán jelent meg, puritán egyszerűséggel A Tape címmel, és azon ritka albumok közé tartozik, amelyekről nagyjából már az első hallgatás után nehéz nem szuperlatívuszokban beszélni. Ennek egyik oka az, hogy Hauff mesteri módon találta meg az egyensúlyt a kísérletezőbb hangvételű és az egyértelműen táncparketre szánt, direkter darabok között, anélkül, hogy a lemez homogenitásában bármiféle törést érezne a hallgató. A másik ok pedig a hangzás: a szerző több interjúban is kifejtette, hogy nem

szerelem számítógépen komponálni, sokkal jobban kedveli az analóg megközelítést, amely szerinte több instant játékoságra ad lehetőséget. A lemez pedig kiváló bizonyíték arra, hogy Hauff nagyon magabiztosan ismeri ki magát a dobgépek és szekvenszerek világában.

Doppler



Zene
electro, techno,
acid

Ajánljuk TB303 és a TR909 szerelemeseinek.

5/5

Retisonic Robots Fucking

A NEW YORK-I SZÉKHELYŰ RETISONICRÓL A SZOKÁSOS NÉHÁNY MONDATOS BEMUTAKOZÁSTÓL ÉS EGY-KÉT KÉPTŐL ELTEKINTVE INFORMÁCIÓT KERESNI KIMERÍTI A SŐTÉTSÉGBEN VALÓ TAPOGATÓZÁS FOGALMÁT. Finoman szólva sem reklámozzák túl magukat, nem jönnek szembe az utcasarkon, barátaim sem hozakodtak még elő soha öt legkedvesebb Retisonic-daluk listájával, sőt, megkockáztatom, talán nem is ismerik őket. Pedig a Retisonic egy szeretni való zenekar. Az egészről sugárzik egyfajta gyerekes csibészség, amely mögött ott van a szándék komolysága is, de azért még belefernek a kikacsintó mosolyok. Mintha csak olyan tagok játszhatnának ebben a zenekarban, akikben gyerekként is túltengő tettvágygal párosult az igazságérzet, és semmi nem akadályozta meg őket abban, hogy kutyagumit csempésszenek az őket csesztető csávók szendvicsebe, hogy aztán felnőtt fejlel ugyanezt megismételjék,

csak éppen egy jogi egyetemen a hátuk mögött. A Retisonic a csibész Fugazi, a Robots Fucking pedig egy rafinált lemez, úgy férkőzik be az agyadba a jellegzetesen agyas, de fogós riffekkel, húzós alapokkal, magával ragadó dalokkal és a végig kikacsintó énekkel, mintha egy cinkos félmosoly kíséretében akarna beavatni a következő csínybe, miközben a kezedbe nyomja a csúzlít és a kavicsot is.

fk



Zene
posthardcore/
indie rock

Dúdolhatóanul fülbemászó, és okosan fogós.

4/5

The Prodigy The Day is My Enemy

HA VAN BANDA, AMIT AZ EMBEREK 99%-A IMÁD, AZ A PRODIGY. 92-ES MEGJELÉNÉSÜK ÓTA MINDEN EGYES ALBUMMAL TÖRTÉNELMET ÍRTAK, MA MÁR A 2008-AS INVADERS MUST DIE IS KLASSZIKUSNAK SZÁMÍT (AZ OMEN AZ ÚJ BREATH). Most, nyolc év csend után újra forognak a fogaskerekek, a kérdés csak az, hogy sikerül-e akkorát durranniuk, mint eddig mindig? A válasz bonyolult. Én személy szerint nem tudom elképzelni, hogy a Prodigy rossz albumot írjon. Ez egyszerűen fizikai képtelenség. Az viszont elképzelhető, hogy már nem mernek kilépni a komfortzónájukból, és ez sajnos meg is történt. 14 + 1 szám, ami tökéletesen hozza a jól ismert hangulatot, hibátlan hallgatnivaló bulikban, Sziget nagyszínpadon, fülesben az utcán, futás közben, boxoláshoz, bármihez, de ez már nem fogja megváltoztatni a zeneipart és a fősodorhoz tartozó hallgatósgondolkodását, mint például egy The

Fat Of The Land. Bárki más jönne ki egy ilyen lemezzel, örjönegek az örömtől, de ha Liam Howlett és csapata nevével van fémjelvezve, csak úgy tudom leírni, hogy „biztonságos lázadás”. Nem nagyon erőltetett, nem büzlök az izzadságszagtól, de érezzük miatta, hogy mi is öregszünk. A Beyond The Deathray viszont akkora zsenialitás, hogy már azért megérte kiadni ezt az albumot.

NINTH



Zene
jungle/
drum n bass

Komfortos lázadás, csuklóból profizmus.

4/5

Trollfoci
REKOP GYÖRGY ÉS AZ ADMINOK

– fikor
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

Megjelenik május 15-én

KÖVRSZÁM



GRAND THEFT AUTO V (PC)

A Rockstar eddig minden alkalommal meghiúsította terveinket, de most már úgy néz ki, hogy végre-valahára a boltok polcaira kerül a Grand Theft Auto V PC-s kiadása. Amikor ez megtörténik, mi ott leszünk, hogy megnézzük, és vonalzóval mérjük le az eltéréseket a konzolos változatokhoz képest. Reméljük, hogy a Rockstar egy tökéletes átirattal lép meg bennünket, és sikerül még egy lapáttal rátenniük erre a csodálatos játékra.



MORTAL KOMBAT X

Jövő hónapban érkezik a Mortal Kombat sorozat következő része, ami pont annyira lesz örülten brutális és nevetségesen véres, mint elődei, csak szebben és részletesebben látjuk majd a szilánkosra törő gerinceket. Alig várjuk.



WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

A 2014-es Wolfenstein: The New Order előzményeit feldolgozó lövöldében ismét a nácik ellen megyünk, igyekszünk megakadályozni, hogy ereklyék segítségével igába hajtsák a világot. Reméljük, a játék jobb lesz, mint a keretsztori.



ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA

A széria új fejezete egy 2,5D-s platformer, amiben a kínai testvérség utolsó tagját, Shao Junt irányítjuk majd, akit Ezio Auditore képzett ki. A hölgy bosszúra éhes, mi pedig nagyon szeretnénk, ha jól sülné el a dolog.



STATE OF DECAY: YEAR ONE SURVIVAL EDITION

Érkezik a zombis móka legfrissebb kiadása, és végre az Xbox One és PC-tulajdonosok számára is elérhető lesz. Az újra kiadáshoz grafikai újítások járnak, így biztosan szebb lesz ez verzió, plusz a nagyobb DLC-et is tartalmazza majd.

James
TELJES JÁTÉK

NEWELL NYILATKOZOTT A HALF-LIFE 3-RÓL
[Kattints a részletekért!](#)

BEJÁRÁSOK TESZTEK JÁTÉKVILÁG MÁSVILÁG GAMIFICATION JÁTÉK HU



MEGLEPETÉS!

Május havi teljes játékunk kiléte még kétséges, 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 elkövetünk, hogy ne kelljen csalódnotok.

LEGFRISSEBB VIDEO [Összes videó](#)

576 KByte

Szuperzöld, tavaszi ajánlatok 22 üzletben országszerte és az 576.hu-n!



**XBOX ONE HALO
THE MASTER CHIEF
COLLECTION CSOMAG**

XONE

129 000 Ft



Megjelenés:
április 14.



**XBOX ONE MORTAL
KOMBAT X + VEZETÉK
NÉLKÜLI KONTROLLER**

XONE

28 990 Ft



**XBOX LIVE STARTER KIT
(3 HÓNAPOS XBOX LIVE
GOLD ELŐFIZETÉS + 1200
FORINTOS MICROSOFT
AJÁNDÉKKÁRTYA KÓD
+ MAX & THE CURSE OF
BROTHERHOOD JÁTÉK**

XONE/X360

6 990 Ft



XBOX ONE KINECT SZENZOR

XONE

44 999 Ft

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

www.576.hu



MORTAL KOMBAT™ X

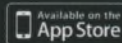
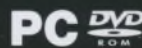
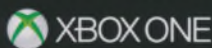
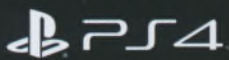
WHO'S NEXT?



RENDELD ELŐ.
ÉS IRÁNYÍTSD
GORÓT!

MEGJELENÉS:

2015.04.14.



WWW.MORTALKOMBAT.COM

[/MORTALKOMBAT](https://www.facebook.com/MORTALKOMBAT)

Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, Nether-Realm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. "PS4", "PlayStation" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.



WB GAMES LOGO, WB SHIELD.™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s15)

CENEGA

