

**2** TELJES  
JÁTÉK

**HALF-LIFE 2: EPISODE ONE  
LAST INUA**

STEAMEN AKTIVÁLHATÓ  
STEAM VÁLTOZAT



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar

2015/05

**Citromdíj-  
válogatás**  
videón a szerkesztőség  
legkínosabb  
pillanatai

## CALL OF DUTY BLACK OPS III

TÖKÉLETES KATONA? MINDENT KIDERÍTETTÜNK  
A LEGÚJABB CALL OF DUTYRÓL



Star Wars  
Battlefront



Mortal Kombat X



Grand Theft Auto V



Deus Ex:  
Mankind Divided

www.gamestar.hu  
1995 Ft  
2015/05



15005

9 771787 902009

# 576 **KByte**

## HASZNÁLT-KONZOL BESZÁMÍTÁS

az ország minden 576 KByte boltjában



Hozd be régi konzolod bármelyik 576 KByte üzletbe és értékét beszámítjuk egy újgenerációs vásárlásába vagy feltöltjük törzsvásárlói kártyádra. Részletekért érdeklődj boltjainkban vagy az [576.hu](http://576.hu)-n.

#### BUDAPESTI ÜZLETEINK

Allee Üzletközpont +36 70 377 7171  
Arena Plaza +36 70 377 7151  
Árkád Üzletközpont +36 70 770 8632  
Campona Üzletközpont +36 70 377 7153  
Duna Plaza +36 70 489 5822  
Europark +36 70 377 7155

KÖKI Terminál  
Mammut 2 Üzletközpont  
Pólus Center  
Westend Üzletközpont

+36 70 377 7186  
+36 70 377 7156  
+36 70 377 7157  
+36 70 377 7158

#### VIDÉKI ÜZLETEINK

Debrecen Fórum BK  
Eger Agria Park  
Győr Árkád  
Kaposvár Corso Center  
Kecskemét Malom  
Miskolc Plaza

+36 70 377 7159  
+36 70 377 7161  
+36 70 377 7162  
+36 70 377 7170  
+36 70 377 7163  
+36 70 377 7160

Nyíregyháza Korzó  
Pécs Árkád  
Székesfehérvár Alba Plaza  
Szeged Árkád  
Szolnok Pelikán BK  
Tatabánya Vértes Center

+36 70 377 7165  
+36 70 377 7166  
+36 70 377 7164  
+36 70 377 7185  
+36 70 377 7168  
+36 70 377 7169

[www.576.hu](http://www.576.hu)

# IMPRESSZUM

## Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

## Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu

## Szerkesztők:

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

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

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

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

Kudella Magdolna (Km) mkudella@gamestar.hu

## Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Bátky Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Borsos Gyula (Gulius) gulius@gamestar.hu

Berze András (Kaci) kaci@gamestar.hu

Dragon György (Gyu)

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Erdős Márton (Simánmartin) merdos@gamestar.hu

Gócza Gergely gocza@gamestar.hu

Hadházi Dániel (HD) hd@gamestar.hu

Koleszár Anita (Kox) kox@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jledneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmolnar) jmolnar@gamestar.hu

Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@gamestar.hu

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu

Somogyi Réka (Somi) rsomogyi@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stóki) stokike@gmail.com

Tóth Marcell (Tót Admirális) totadmiralis@gamestar.hu

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Eprespuszedlee) dvigh@gamestar.hu

## Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

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

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

## Felelős kiadó:

Virágh Márton (mazar) viragh@project029.hu

## Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

## Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

## Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europe Zrt.

2600 Vác Nadas u. 8.

## Felelős vezető:

Lakatos Imre ügyvezető ig. 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 ügyfélszolgálatán, a hírlapkezelőknél, az ország bármelyik postáján (információ: +36 80 444 444; hírlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).

A GameStar régebbi számai, és ajándék tárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon

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

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

## Jogi közlemények:

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

Lapunkat a MATESZ auditálja.

print-audit

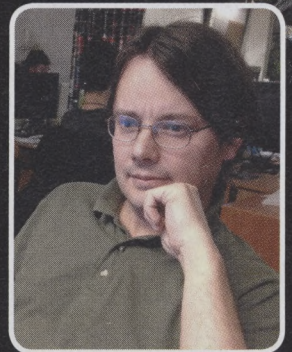
A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését a **NOD32 Antivirus** programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a **Siccontact Kft.** biztosítja számunkra.

2015



## CÍMLAPSZTORI

» 18



## SZIASZTOK!

### I MÁDOM A MÁJUST, A KED-VENC HÓNAPOM. ILYENKOR MÉG ELFOGADHATÓ A HŐMÉRSÉKLET, GYÖNYÖRŰ A TERMÉSZET, ÉS A TAVASZI ILLATOK EGÉSZEN MÁMORÍTÓAK.

A baj az, hogy mindebből idén csak nagyon keveset fogok megtapasztalni, hiszen minden idők egyik legjobb tavasz végi szezonját éljük éppen. Itt van ugye az új *Mortal Kombat*, amivel már hetek óta óriási csatákat vívunk esténként, de lassan bele kell nyugodnom, hogy Csongor fiamat már soha többé nem tudom megverni, ha Scorpion-t választja ki. Aztán ott volt a *Grand Theft Auto V* PC-s változata is, amibe nagyon gyorsan sikerült belepakolnia az egész családnak ötven órát; egészen fantasztikus a Rockstar remekműve, talán a legjobb dolog az utóbbi három évben, ami a PC-vel történhetett. Május közepére várjuk az új *Witcher* játékot, Chava és jómagam fogjuk párhuzamosan tesztelni, ő szeretett Xbox One-ján, én pedig imádtam PC-men. Győzzön a jobb platform!

Már eltelt május első fele, de még mindig nem jutottunk ki a szabadba, mivel beindult a rendezvényszezon, amiből a GameStar alaposan kiveszi a részét. Ott volt ugye a rekordokat

döntő budapesti PlayIT (ami 18200 embert mozgatott meg egyetlen nap alatt). Azután jött a Star Wars nap, amit mi szerveztünk; óvatosságot tekintve szerintem is 400-500 ember volt kíváncsi a cosplayerek bemutatására és a versenyekre. Imádtuk minden percét, különösen a négy-öt éves mini Darth Vaderek és a hozzájuk tartozó lelkes apukák melenggették meg a szívünket. Itt azonban nem ér véget a tavaszi rendezvénydömping; lesz (illetve, amikor ezt olvassátok, már a múlt idő használata a helyes) két vidéki PlayIT (Győr, Debrecen), melyeken teljes erőbedobással megjelenik a GameStar, illetve május 22-én rendezünk egy nagyszabású GameNightot, ahol a Riot zseniális játéka, a *League of Legends* lesz a főszereplő. Terveink között szerepel egy rendezvénysorozat, *LOL*-bajnokságokat szervezünk majd havi rendszerességgel, gyertek el ti is, szerintünk nagyon jó lesz. Ráadásul egy csomó nyereményt is haza lehet vinni a Riot jóvoltából, érdemes lehet oda is kilátogatni.

Köszönjük szépen, hogy ebben a szép időben is minket választottatok, bízunk benne, hogy sikerült ismét meghálálni bizalmatokat. Találkozunk nyáron.

Mocsy

# TARTALOM



CALL OF DUTY: BLACK OPS III

18



DEUS EX: MANKIND DIVIDED



STAR WARS BATTLEFRONT

26



RAINBOW SIX: SIEGE

30



MORTAL KOMBAT X

44



GRAND THEFT  
AUTO V

48



PROJECT CARS

52



WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

56





ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA 60



DUNGEONS 2 64



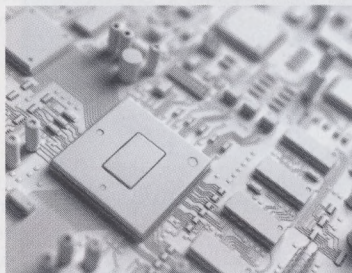
SHADOWRUN CHRONICLES: BOSTON LOCKDOWN 66



STATE OF DECAY: YEAR ONE SURVIVAL EDITION 74



DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN 76



ERŐS GÉPET OLCSÓN 90



## TELJES JÁTÉK HALF-LIFE 2: EPISODE ONE ÉS LAST INUA

**A HALF-LIFE 2: EPISODE ONE A MÁRA MÁR MÉLTÁN LE-AGENDÁSSÁ VÁLT HALF-LIFE 2 FOLYTATÁSÁNAK SZÁNT JÁTÉKSOROZAT ELSŐ RÉSZÉ.** Az

Episode One ott veszi fel a fonalat, ahol a második rész véget ért, és újra belevehetjük magunkat Gordon Freeman és Alyx Vance kalandjaiba. A játék egyik legfőbb és legérdekesebb aspektusa – természetesen a történeten kívül – maga az elsődleges fegyverünk, a Gravity Gun: képes a gravitációt manipulálni, így

mind a harcban, mind a fizikaalapú fejtörők megoldásában elengedhetetlen. A Last Inua egy érzelmekkel teli kalandplatformer keverék, ami egy eszkimó apa és fia történetét meséli el nekünk. A helyszín a fagyos sarkvidék, ahol hőseinknek nemcsak a természeti elemekkel, hanem mitikus és gonosz teremtményekkel is meg kell küzdeniük a túlélésért. A megindító sztorin kívül rengeteg fejtörőt, ügyességi részt és magával ragadó hangulatot kapunk, miközben mindkét karaktert irányíthatjuk.

A Last Inua aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

## BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 18 CALL OF DUTY: BLACK OPS III
- 22 DEUS EX: MANKIND DIVIDED
- 26 STAR WARS BATTLEFRONT
- 30 RAINBOW SIX: SIEGE
- 32 FABLE LEGENDS
- 34 STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID
- 36 GUITAR HERO: LIVE
- 38 SWORD COAST LEGENDS
- 40 TRINE 3: THE ARTIFACTS OF POWER

### TESZT

- 44 MORTAL KOMBAT X
- 48 GRAND THEFT AUTO V
- 52 PROJECT CARS
- 56 WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD
- 58 HELLDIVERS
- 60 ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA
- 62 ETHERIUM
- 64 DUNGEONS 2
- 66 SHADOWRUN CHRONICLES: BOSTON LOCKDOWN
- 68 STAR CONFLICT
- 72 BROKEN AGE: ACT II
- 74 STATE OF DECAY: YEAR ONE SURVIVAL EDITION
- 76 DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN
- 77 CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE - ASCENDANCE
- 78 HEARTHSTONE: BLACKROCK MOUNTAIN
- 79 THE EVIL WITHIN: THE CONSEQUENCE
- 80 EVOLVE: HUNTING SEASON PASS
- 82 FIRE
- 83 CABELA'S AFRICAN ADVENTURES
- 84 DRIVER SPEEDBOAT PARADISE
- 84 HALO: SPARTAN STRIKE
- 85 IMPLOSION - NEVER LOSE HOPE
- 85 MORTAL KOMBAT X
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### HARDVER

- 88 HÍREK
- 90 ERŐS GÉPET OLCSÓN
- 92 MEGBÍZHATÓ JÁTÉKOSOK
- 94 PIACTÉR
- 98 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### KULT

- 100 FITNESZ ÉS A JÁTÉKOK
- 102 A JÁTÉKGÉP, AMI BARÁTNŐ
- 104 WARGAMING GRAND FINALS 2014-15
- 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](http://gamestar.hu/gamestarplus) aloldalon aktiváljátok a lap alján található egyedi kódot, és már élvezhetitek is az új felület előnyeit.

TELJES JÁTÉKOK



HALF-LIFE 2: EPISODE ONE



LAST INUA

GSTV



GRAND THEFT AUTO V PC

További videók: Assassin's Creed Chronicles: China, State of Decay: Year One Edition, Wolfenstein: The Old Blood, kerekasztal-beszélgetés

GSTV



„CSAK TÁNC” CITROMDÍJ + WERKFILM

Extra: FilmMagazin 2015. május

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

### OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják 2015. május 15-től 2015. június 30-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogass el az [agnitum.hu/gamestar](http://agnitum.hu/gamestar) oldalra, és írd be az aktuális havi kódot. Antivirus Pro: **A7JK3-D8WGG-G88G8-CW8SA-R5J2W**, Security Suite Pro: **3ZEWY-4KYSL-ESC8S-CWK48-C4G63**. Ekkor egy újabb kódot kapsz, ezt másold be a program indításakor megjelenő [Kulcs megadása] gombra kattintva. Probléma esetén: [support@agnitum.hu](mailto:support@agnitum.hu).



### ESET SMART SECURITY (93DJZHX)

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatóság védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az ESS program-csomag kínálja, ami egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ehhez mindössze annyit kell tenned, hogy feltelpted az ESET oldalán található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz az [eset.hu/gamestar](http://eset.hu/gamestar) címre. Itt szükséged lesz a havi kódra, amivel 2015. május 10-től június 30-ig használhatod a program licenőcét.



### ESET MOBILE SECURITY (7C7985AP)

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

**MAGYARÍTÁSOK:** A Story About My Uncle, Life is Strange: Episode 2, Trine 2: Complete Story frissítés

**HÁTTÉRKÉPEK:** Mankind Divided, Mortal Kombat X, Rainbow Six: Siege, StarCraft II: Legacy of the Void, Star Wars Battlefront

**DEMÓK:** Biplane, Live for Speed, Shot in the Dark

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

# MEET THA TEAM

Nyakunkon az érettségi – te melyik számítógépes világból (történelem, művészet, sport...) tudnál ötösre levizsgázni?



MOCSY

A World of Warcraft világában, úgy érzem, otthon vagyok, bár szerintem tudnék olyan tételt húzni, ami megizzasztana. Szerencsére több mint tíz éves tapasztalatom van, így simán ki tudnám magam dumálni. Bizonyos részekből talán többet is tudok, mint egy átlagos tanár. Nem vagyok büszke rá.



MAZUR

Néhány éve még volt annyi rutinom World of Warcraftban, hogy mint gyakorló warlock, bármikor bevállaljak egy sötét varázslatok kivédése (vagy inkább „sötét varázslatok hatékonyságának maximalizálása”) vizsgát, de ma már alig emlékszem valamire. Mondjuk attól még mehet, mert csalnék úgyis, ez egy warlocknál szinte munkaköri kötelesség.



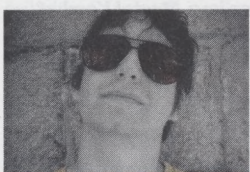
DAEV

Nagyon örülnék annak, ha a Star Warszal kapcsolatos – egyébként teljesen indokolatlan – tudásanyagot végre felhasználhatnám valahol. Szeretném az eredeti trilógiát húzni, ha lehet. Gondolom, az az 1-es tétel.



STÖKI

Én általában Tim Schafer elborult fantáziavilágaiból vizsgáznék színjelesre. Kulcsmotívumok és formabontás a kezdeti oroszlánkormóktól a jelenkori reneszánszig, jelentősége, hatása napjainkig a gamerizálás paradigmaváltásainak függvényében és a fejlesztési nehézségek tükrében. A végén az elnök könnyes szemmel gratulálna.



PACA

Grand Theft Autóból viszonylag könnyen tudnék jó jegyet szerezni, mindegyik részben benne van néhány tíz órá, és bár a világ hatalmas, nem lehet olyan szívatós kérdéseket feltenni, mint egy MMO-nál. Na jó, a GTA V összes autójának nevét csak feleletválasztós tesztben találnám el. De még így is megvan a négyes.



NIGHTWOLF

A Fallout világából vizsgáznék, és nagyjából így nézne ki a szóbelizés: valamelyik barom rátenyerelt a nukleáris rakétákat kilövő pultra, azt azok kiröppentek, azt becsapódtak, azt olyan kavalkád kerekedett, hogy mindenki meghalt vagy kétféjű lett, azt ránk csukták a bunker ajtaját, azt csend lett, azt kitalálta egy másik barom, hogy itt bent is tanulnunk kell.



RG

Mindamellet, hogy vélhetően bármiből megbuknék, lehetőség szerint a Mafia tananyagát szeretném leginkább húzni, már amennyiben a tisztelt bizottság releváns tagja lesz szíves sorba rakni a tételeket, mint ahogyan az anno történelemből is volt. Szerencsére azóta sem tudja senki, és titok marad mindörökké.



GÖCZA

A Rocksteady-féle első két Arkham játékból bizonyosan ötösre vizsgáznék. Mind a kettőt kiakasztottam 100%-ra, és ezt az Arkham Cityvel nem is egyszer, hanem egyből háromszor tettem meg. Abból kétszer hardon.



CHAVALIER

Thedas (Dragon Age) történelméből és földrajzából esetleg kegyelemkettessel átcusszannék, ha olyan vizsgabiztost fognék ki, aki értékeli bújbajos mosolyomat. Amennyiben viszont módomban állna puskázni, simán összehoznék egy 95%-os szösszenetet.



HP

Talán nem is annyira meglepő módon egy Resident Evil tárgyból elég jó vizsgát tudnék tenni, főleg, ha a Revelations 2 Raid módjáról kellene kifejtős esszét írni a végén. Ha valami nem jutna eszembe, lenék mazurról, ő is eléggé rajta van most a szeren.



KACI

Ha a kortárs művek nincsenek benne a tananyagban, akkor World of Warcraft témakörben valószínűleg hátrakötött kézzel is megvan az ötös. Azóta már sajnos teljesen mást tanítanak, de majd az érvelést választom, „Régen minden jobb volt” címmel.



SIMÁN MARTIN

Én Final Fantasyból átmennék a vizsgán, feltéve, hogy az 1–9-es részbe húznák bele – azok közül némelyiket egy-két százalék híján kimaxoltam. Különösen az őselemi támadások és a fegyvermódosítások területe menne jól.



BZ

Majdnem rávágtam, hogy a Star Wars univerzummal nem tudnék mellőlni, aztán eszembe jutott Jar-Jar meg a rajzfilmek. Így a méltatlanul elfeledett Outcast világát választom: bármire megfelelek Adelpháról, a talanokról, de akár az Ulukai kez Okaar dalt is eléneklem eredeti nyelven.



DUDU

A BioShock játékok univerzumát kívülről-belülről, alulról-felülről ismerem, így valószínűleg ebből a témakörből nem lenne gond a vizsgákon, bár az is igaz, hogy a memóriám már nem olyan megbízható, mint ifjúkoromban volt. Bocsanat, ez melyik újságnak lesz, és mikor is kerül adásba?



ENDREMAN

A „kilencvenes évek kalandjátékainak felemelkedése és bukása” című tételt, azt hiszem, kihoznám egy kítűnőre, bár ha belegondolok, az angolom is az lett volna mindaddig, amíg a tanár mosolyogva nem közölte, hogy: „Nem lehet ötös, mivel hogy nézne ki, hogy ez az egyetlen...” Ezen kívül a „FIFA játékok csalása az online küzdelmek során” című kérdést is sokáig tudnám taglalni.

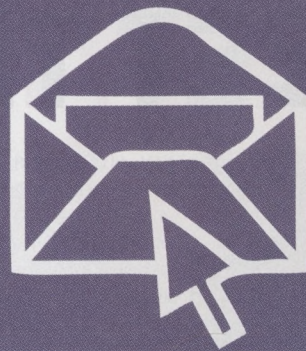


SOMI

Tamriel világából; Skyrim ősi történelme menne a legjobban, beszélhetnék a falmerekről és azok őseiről, a hóelfekről, hogy miként és miért váltak azokká a vak, kis, groteszk szörnyekké, hogyan válhatott egy hatalmas, nemes kultúrából rabszolganemzet.

# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## MÁJUSI ESŐVEL ARANYAT ÉRŐ, CSODÁS TAVASZT MINDENKINEKI

Volt ugyebár ez a PlayIT nevű, alig ismert rendezvény, ami idén megint rekordot döntött, egy nap alatt több mint 18 ezer ember szédült be véletlenül a Symba Csarnokba, sokan közülük egészen jól is érezték magukat. Például a gamestaros arcok. Csináltunk egy pofás GameNight standot, szórtuk az ajándékokat, nyomtuk a versenyeket, daev és BZ műsorozott a nagyszínpadon, én pedig a YouTube-színpadon csevegettem Magyarország legnépszerűbb gamer videósaival. Teljesen őszintén mondom, kicsit tartottam attól, hogy fog menni ez az egész, hogyan bírják majd az otthon, kamerák előtt dumálgató amatőrök a kiképzést egy ilyen környezetben. Birták, a legtöbbjük nemcsak nagyon jó fej volt, hanem kifejezetten profi, állták a sarat. Persze nekünk mindig rossz érzés, ha egy hálósobában dumáló embert többen néznek meg, mint egy GameStar Hype-ot vagy egy Late Night Aréna műsort, de ez féltékenység, talán érthető is. Változott a világ, a fiatalok egészen más szerepmodelleket követnek, és a GameStar büszke lehet arra, hogy még itt is megmaradt vezető gamermagazinként. És igen, csinálunk a youtuberekkel közös videót, és remélhetőleg még több együttműködésünk lesz a jövőben, mert kiderült, hogy nagyon sokan közülük nyitottak minden jó ötletre, és szívből szeretik, amit csinálnak. Ahogy mi is. Ennél több közös pont nem is kell. Most egyébként éppen a jótékonykodás kérdése merült fel, erről, remélem, hamarosan részletesebben is beszélhetek nektek, hiszen rátok is szükség lesz hozzá.



Ti vagytok azok a droidok, akiket kerestünk

A legutóbbi (május 4-ei) Star Wars GameNight keretében az SOS Gyermekfalvak alapítvány számára gyűjtöttünk adományokat, és remélem, ez a trend kiterjeszhető majd többfelé is, ezen dolgozunk most. Szerintem jó ötlet, és ha van esetleg nektek is tanácsotok, tippetek, észrevételeitek hozzá, akkor kérlek, írjatok nekem levelet az Arénába. Ezen kívül persze tiétek a terep, arról beszélgetünk, amiről csak akartok. Most pedig jöjjenek a levelek, igyekszem keveset beledumálni majd. Jaj, miket is ígérek, úgysem fog menni.

A mostani Aréna rovatot a PlayIT napján készült fotókkal illusztráljuk, a képekért Antal Zsanettet illeti az elismerés és a köszönet.

## PLAYIT, A GYERMEKMEGŐRZŐ

Szia, HP!

Szia, kedves olvasó!

Idén másodszer voltam a PlayIT-n, és azt gondolom, hogy a rendezvény egyre több dolgot ad, ugyanakkor mintha nem okosan tenné ezt.

**Ez pontosan mit jelent? Túlságosan buta, hogy ennyi mindent szór a több meg lábai elé?**

Van ugye három nagy terem a helyen, és egy csomó ember lézeng közöttük. A legnagyobb teremben egy csomóan vannak mindig, aztán ahol az e-sport verseny megy, az is tele van rengeteg emberrel, és a kutyüknél meg csak kószálnak. Nem lehetne valahogy úgy elosztani a dolgokat, hogy az emberek ne tömörüljenek állandóan?

**Na, ez érdekes kérdés. Fogalmam sincs, hogy a szervezők hogyan állapodnak meg a kiállítókkal, az Asus például nem a többi IT kiállítóval együtt volt kint, hanem az A-csarnokban cuccolt le egy igen látványos standot. Szerintem a szervezők igyekeznek okosan elosztani a dolgokat, de vannak kiemelt partnerek és persze színpadok, amelyeket csak megadott helyeken lehet elszórni. Biztos nincs tökéletes megoldás mindenre, de például idén én úgy éreztem, hogy kicsit szellősebb az egész, annak ellenére, hogy 18 ezer ember bókászott a Symában.**

És persze a sok gyerek sem könnyíti meg a dolgokat.

**Hát a gyerekek viszonylag ritkán vannak úgy programozva, hogy megkönnyítsék a dolgokat.**

Többször volt olyan, hogy majdnem hasra estem egy kisközlökben, aki úgy

ment előre, mintha nem is lenne akadály előtte. Nem nézett semerre, csak ráfókuszált a célra, aztán gyalogolt bele mindenkibe. Nem tudom, hogy a szülei hol lehettek éppen, de én nem lennék nyugodt, ha a hat-hét éves gyerekek így kóborolna mindenfelé.

**Igen, sajnos én is láttam ilyet, a szülőknek nem lehet könnyű dolga ilyenkor. A YouTube-színpadnál volt pár hősies szülő, akik derekasan végigülték a gyermekkel az egész rendezvényt, szerencsére csodásan szép anyukák is voltak közöttük, ami kicsit megkönnyítette számomra az egész napos műsorvezetést. Nekik viszont kevés vigaszuk volt, nem csodálom, hogy ha idővel kicsit elfáradtak, és nem figyeltek úgy a gyerekekre. Azért nem könnyű egy játékoktól és programoktól megkergült kiskorút kordában tartani, de nekik ez meg nagyon nagy élmény. És hát látod, volt már 18+-os rész is, a Mortal Kombat X-verseny, ahol az idősebb korosztály élhette ki magát anélkül, hogy át kellett volna esnie totyogó kisembereken.**

Tudom, hogy kellene a gyerekek is egy ilyen rendezvényre, de azért lehetne legalább egy csarnok, ahová az idősebbek mehetnek csak be, vagy ilyesmi, mert ez így elég fárasztó. Na mindegy, köszi, hogy elolvastátok a leveletem, ősszel találkozunk majd. (Volga)

**Mi ott leszünk ősszel is, szóval mindenképpen!**

## A GAMENIGHT-STAND CSODÁJA

Sziasztok GS! Mivel HP kérte GS0-n, hogy írjunk a PlayIT-ről, úgy gondol-



Beszabadulnak a fiatalok





A GameNight-stand

## A VÉGÉN EGY BÁRBAN JÁTSZOL MAGÁNYOSAN, AHOL KIFÜTYÜLNEK A KAMIONOSOK

tam, írok nektek a PlayIT-ről, követem a parancsot.

**Ez nagyon helyes viselkedés, csak örülni tudok annak, amikor valaki azt csinálja, amit mondok. Köszönöm, hogy írsz nekünk.**

Először is voltam nálatok a GameNight-standon, ami nagyon tetszett, főleg a retró cuccok miatt, élvezet volt megint ilyen klasszikusokkal játszani. Azt is észrevettem, hogy fiatalok is odaülnek a gépek elé, ami oktatási célzattól sem

rossz, nem árt, ha látja az új generáció, mi hol kezdtük ezt (32 éves vagyok, szóval láttam már pár dolgot a játékok világában – a kezdetektől fogva rabja vagyok). A *Guitar Hero* is jó lett volna, de elég nagy volt a tolongás, nem volt kedvem sorba állni, hogy zenélhessek. **Sok a zenészmber, mit is tehetnénk, de ez a *Guitar Hero/Rock Band*-láz már hozzánk nőtt, hahnikunk minden rendezvényen, mert láthatóan imádják az emberek. Kellene egy valódi „rocksztár-szimulátor” is, amiben hirtelen be-futsz, jön a menedzser, ömlenek a csajok, gyorsan kiégsz, már nem érdekel semmi, csak üldözöd a sárkányt (érted...), és a végén egy bárban játszol magányosan, ahol kifütyülnek a kamionosok. Mindez két percben, végén taps, meghajlás, közös fotó a GS-arcokkal. **Tuti biznisz.****

Ahogy láttam, a nagyszínpadon is GS-arcok voltak, meg a YouTube-színpadon is, szóval az arcotokkal van tele az egész rendezvény. Ti lassan átvesszitek ott a hatalmat?

**Pszé, ne hogy észrevegyék!**

Én nagyon jól éreztem magam amúgy, ősszel is szeretnék kimenni, bár azért lehetne pár ütősebb játékakció is; egy-két éve volt pár nagyon durva, amiért megőrültem, de idén mintha nem viték volna túlzásba, vagy csak nem az én címeim voltak, nem tudom. De remélem, lesznek még ütős leárazások. Köszí, ha bekerülsz! (Pixel)

## f Facebook-sarok

Nem tudom milyen lesz komolyan mondom, de szerintem jó. **A Star Wars VII minden rajongót összezavar. Az eddigi képek és előzetesek alapján tényleg bármi lehet.**

Vörhes Jancsi?

**A Mortal Kombat X legújabb karaktere, a Péntek 13 filmek fenegyereke, Jason Vorhees kapta meg egyik olvasónktól ezt a megtisztelő, már-már népmesei becenevet.**

„May the 4th be with you”, ez ki volt? :D

**Jó kérdés. Bár nem teljesen bizonyított, eredetileg Stefan Raab egy 2005. május 18-ai műsorában történt egy félreformítás, a „May the Force be with you” elkészítést a helyszínen lévő tolmács „Május 4-én találkozunk...”-nak fordította. Bárhogy is, most már nemzetközi ünnep.**

-Hogy hívják az ingyenes DLC-t?

-???

-Update

**Már-már hahotai magasságokba emelkedett a GameStar, köszönjük.**

Egy üveg pálinka után megjelent Ilidan amit csak egy üveg bor után tudtuk elkergetni a boltba sörérr! Aztán teleportáltunk valahova de ott meg olyan lagg volt, hogy elaludtam

**Egy péntek este krónikája. Szép történet.**

Látod, bekerültél, és külön köszí, hogy írtál a PlayIT-ről, ha már ilyen szépen megkértem mindenkit. Pa-csizzunk legközelebb majd (már ha le tudok jönni a színpadról).

### A WOW DOKUMENTUMFILM

Helló GameStar!

**Helló olvasó!**

Lenne egy nagyon fontos kérésem.

**S mi erónk szerint a legjobb válasz adjuk majd néked.**

Úgynevezett „WoW Dokumentum Filmet” szeretnék készíteni Arthas Menethilről.

**Ő egy nem túl kedves arc, ha nem csálnak emlékeink.**

Csak az a baj, hogy nem WoW-ozok, és alig tudok valamit róla. Tehát az lenne a kérésem, hogy el tudnátok mondani Arthas történetét elejétől a végéig?

**De miért? Mármint egyrészt ott van az internet, ahol töviről-hegyire kivesézik Lordaeron megkoronázott hercegének nem túl szépen végződő sztoriját, de másfelől adja magát a kérdés: vajon miért csinálsz dokumentumfilmet, ha nem WoW-ozol vagy nem tudsz róla semmit? Persze lehet, hogy eredeti lenne egy olyan film is, ahol az alkotó pont semmit nem tud a témáról, csak valami összehord, mert menő, de azért na... Illetve az is érdekelne, hogy ha leírjuk neked a történetet, vajon mennyit kapunk a bevételből?**

Tudom, hogy ezer más dolgotok van, de kénytelen vagyok hozzátok fordulni, ugyanis ti meg a PC Guru vagytok a legmegbízhatóbbak játék témában. **(Zsolesz)**

**Egyrészt igen, köszönjük, másrészt meg bármilyen hízelgőek is szavaid, nem fogunk helyettesed dolgozni. A World of Warcraft eleve egy olyan játék, amit érdemes felfedezni, megélni, és ha tetszik a téma, akkor mélyebben belevetni magad. Ha pedig nem, akkor legalább nem csinálsz feleslegesen dokumentumfilmet. Bár kicsit vicces lenne.**

### AZ A BIZONYOS ATMOSZFÉRA

Szervusz HP!

**Szia!**

Láttam a felhívásod, és gondoltam, segitsek ezzel, és növelem a történetek számát.

**Istenien csinálod, nyitott vagyok a történetekre.**

Nemrég kezdtem el a mesterszakomat az egyetemen. Ez azt jelenti, hogy már szereztem némi rutint, nem hoz nagy újdonságokat egy újabb szak, de mégis más. Szerencsére az első két hónapban sok szabadidőm volt – másoknak persze ez akár vizsgaidőszakig kitart –

és elkezdtem nézelődni a játékok között. Na, van egy négyéves laptopom, egy hatéves Xbox 360-om – hát akkor valami játékot csak tudok találni, ami el is fut rajta, és még nem játszottam vele.

**Azért van ebből bőven, nálam legalábbis még mindig rengeteg régi cím várja, hogy befejezzem őket. Persze a jelenlegi címáradat bővítő körében – tudod, ilyen a mi szakmánk – sajnos nem sok esélyt látok arra, hogy valaha is befejezzem végre a Max Payne 3-at, ami azért elég nagy szégyen, nem is szívesen beszélek róla ilyen nyilvánosság előtt. De hát oly sok a játék, és oly rövid az élet.**

Első kiszemelt: *Dying Light* – gépemem esélytelen, ja, de hogy 360-ról visszavonták? Frankó!

**Hát nem is nagyon lett volna reális, még Xbox One-on sem fut olyan tökéletesen.**

Második volt: *Assassin's Creed IV*; Xboxra nem volt meg, pénzemet meg

nem nagyon akartam erre költeni, így felraktam a laptopomra. Egy óra telepítés és öt perc játék után rájöttem, hogy két mozdulat között meg tudok főzni egy kávét, annyira lassú. Így hagytam ezt is.

**Pedig egy nagyon jó játék, szerintem erre érdemes lett volna költeni a pénzed, de ez csak személyes véleményem.**

Számát lebiggyesztve konstatáltam, hogy inkább nézek valami sorozatot vagy PewDiePie-t – most azt hiszem, ez a menő.

**Igen, szívesen dolgoznánk az ő költségvetésével. Mindegy, szomorú dolog ez, nem is megyek bele.**

Végül valami csodára bukkantam scrollozásaim tengerében. Ez a csoda egy több mint húszéves játék, melyet alsósként játszottam (próbáltam játszani), ami nem más, mint a *Transport Tycoon*. Nem volt kérdés, letöltöttem.

**Vagyis megvetted, remélem, más választ meg sem hallok.**



Nincs az a fatality, ami felérhet a régi játékok hangulatával

Nagyon nevettem, hogy egy óra után a kölcsönömet vissza tudtam fizetni, míg ez gyerekként egy hónapomba telt. A zenéje pazar, akár egy laza dzsesszes, borozós est, a komplexitása valami gyönyörű. Ez számomra

valahogy hiányzik. Imádom a szép grafikát, az igényesen koreografált harc jeleneteket (*Mortal Kombat X* fatalityk), de már kezd elveszni az igazán erős játékmechanika. Nem akarok egy rigolyás öregember lenni, de hát

## KISKORÚAK KÍMÉLJENEK?

Üdvözletem, kedves HP, és kezét csókolom, kedves Vanda!

**A legjobbakat magának is tisztelt Olvasó!**

(Szép jó napot, kedves Péter – V.) Már régóta fontolgattam, hogy írjak nektek a témáról levelet, most van egy kis szabadidőm, rászánom magam.

**Ezt köszönettel vesszük kollektíve. Szeretjük a leveleket.**

Minap sétáltam az iskolánk udvarán, és meghallottam, hogy a kedvenc témája a 4. osztályos kisdíáknak, hogy milyen menő a GTA V és a Call of Duty. Ezzel semmi baj nem lenne, ha nem kilenc-tíz éves gyerekekről lenne szó. Van köztük egy igen értelmes kislány, nagyon intelligensen tudott mindenféle témáról beszélni a kora ellenére. Most a kedvence, hogy milyen fegyverrel lehet a játékban valakit a leghamarabb megölni.

**Mármint azt gondold, hogy a játék óta elveszítette az érdeklődését más dolgok iránt?**

Szerintem borzasztó, hogy egyre kevesebb az olyan szülő (mert szerintem ez leginkább az ő hibájuk), aki odafigyel a gyerekeire játék közben is, és érdeklődik, milyen a korhatár egyes játékokon.

**Egyetértek, ez a szülő felelőssége. Nekik kellene figyelni, tudni, hogy mit is csinál a gyerek, és beszélni vele arról, hogy ez amúgy hogy is van az életben. Nyilván nagy könynyebbség, ha a gyerek a tévé előtt bambul, vagy játszik valamivel egész nap, mert nem nyávog, elvan, nincs para. De azért visszaüthet ez a dolog.**

Viszont ha a gyerek az ő korosztályának megfelelő játékkal játszik, akkor is adódhat probléma. Az IDŐ.

**Oké, oké, ne kiabálj...**

Van, hogy ezek a kis csemeték napi három órát játszanak, ami még nekem is sok, nemhogy egy kilencéves gyerekeknek.

**Van, aki sokkal többet. Nem állítom, hogy velem nem volt ilyen gyerekkoromban.**

Én amikor ilyen kicsi voltam, a LEGO Star Wars játékokat, meg a Rogue Squadront játszottam, napi 30 perc(!), és ez nekem soknak tűnt. Most 15 vagyok, de még így is van olyan játék, amihez nem fűlik a fogam, mert nekem durva (például Gears of War). De egy tízéves rezzenéstelen arccal üti el a civileket a GTA-ban.

**Ehhez azért tegyünk hozzá, hogy mindenkinek más az ingerküszöb, nem vagyok biztos abban, hogy általánosítható, mely bizonyos műfaj és mely bizonyos időkorlát a legjobb egy adott életkorban. Ezért fontos a szülő döntése, ő ismeri a gyerek képességeit, tulajdonságait, korlátait. Persze ehhez oda kell figyelni rá.**

A legnagyobb baj, hogy a legtöbb szülő felfogása az, hogy elvan a gyerek, ha játszik. Igen ritka, hogy olyan gyereket látok, aki csak minicraftozik/legózik. A buszmegállóban is minden egyes gyerek a telefont pötyögi, az egész iskolában egy diákot láttam a napköziben olvasni. Szerintem szigorúbban kellene venni a korhatárt, és 12 év alatt betiltani az okostelefont. (A szüleim ugyanezt tették.) Kíváncsi vagyok a véleményedre, HP, tudni szeretném, mit gondolsz arról, hogy az ilyen fiatalok

rengeteg erőszakos játékkal játszanak. (zPeti)

**Nagyon nehéz kérdést tettél most fel. Egyrészt 15 éves korodra elég szigorú elveid lettek, de bizonyára te jobban látod a mai generációs problémákat, mint mondjuk én. Nem akarok álszent lenni, én lazán vettem ezeket a dolgokat. Akkoriban más volt persze a gaming, a szülők nem is tudtak nagyon mit kezdeni vele, de persze igyekeztek figyelni arra, hogy meglegyen az egyensúly. Nem mindig volt meg. Voltak ájtátszott éjszakák, totális addikció, és sajnos az okostelefonokkal is elég szoros a viszonyom. Ez talán nem is generációs jelenség. A mi időnkben a tévé, a filmek és metázene volt az adott fiatalság elrontója, mindig megvannak azok a környezeti tényezők, amelyeket lehet demonizálni. Közben egyszerűen csak arról van szó, hogy a többség általában függ valamitől, divatot követ, elveszíti néha a kontrollt. Sokszor kiáltottak már emiatt világvégét, de nem lett vége a világnak. Tudod, sokan ülnek kocsmában fiatalon, de nem mindenki lesz alkoholista. Ez jellemző kérdése. És igen, a szülőké. Nem hiszem, hogy bármit érdemes tiltani, de én még nem vagyok szülő. És ha az leszek, talán másképp fogom gondolni. Viszont abban biztos vagyok, hogy rád büszkék lehetnek a szüleid. Köszönöm, hogy írtál nekem, és sajnálom, hogy ennél jobb választ nem tudtam neked adni.**



Vajon a fiatalok zombik lesznek a játéktól?



## ★ A HÓNAP LEVELE ★

### AMIKOR VALAKI EGYSZERŰEN CSAK RAJONGÓ

Kedves GameStar!

**Kedvesek vagyunk.**

Nagyon régóta követlek titeket, hiszen értetek a műfajhoz, amit csináltok, illetve alapvetően is egy jó közösség vagytok.

**Ezt köszönjük, de a közösség ti vagytok, semmi sem olyan jó, mint egy GameNight vagy egy GameStar-tábor.**

Már tíz éve viszem a jobbnál jobb játékokat, így talán én is mondhatom, hogy értek hozzájuk. Nos én, ha lehet, a *The Elder Scrolls: Morrowind*-ről írnék nektek egy kis levelet.

**Na végre, olyan rég volt, hogy valaki csak úgy egy játékról mesélt volna.**

Mióta világ a világ, én azóta szeretem az RPG játékokat. Így hát mi más is lehetne a kedvenc szériám, mint az *Elder Scrolls*, annak is a harmadik része.

**Nem nagyon tudlak hibáztatni ezért.**

Még kiskoromban történt, hogy átmentem haverhoz, és megláttam, hogy játszik ezzel a játékkal. Anno mi úgy néztük a gameplay-t, hogy a másikat néztük, ahogyan játszik.

**Tényleg, a pre-YouTube korszak az én fiatalságomat is végigkísérte, imádtam nézni másokat, ahogy játszanak. De azért sok esetben**

**idővel viszketni kezdett a tenyerm. Mármint nem pofozkodni akartam, hanem játszani.**

Emlékszem, hogy a legtöbbet Balmora kis városában voltunk, ahol kaszaboltuk a birodalmi katonákat, illetve kereskedtünk, és vittük a questeket. Nagyon megfogott, így amint volt lehetőségem, elkértem CD-n, és fellelőpítem. Arra már sajnos nem emlékszem, hogy akkor miket kalandoztam. Telt az idő, megint eszembe jutott, így felraktam. Akkor fogott el az az érzés, amit még nekem nem okozott egyetlen szoftver sem, egyszerűen a székhez kötözött a világa,

ahogy a sztori meg volt írva, egyszerűen tökéletes volt. (Poén, de emlékszem, egyszer egész nap előtte ültem, és mikor felkeltem, a szekrényben meg akartam nézni, hogy mennyi arany van.)

**Az enyémet már nem merem kinyitni, annyi arany van benne. Legálábbis szerintem.**

Nos, megjelent 2010-ben az *Anthology*, amit meg akartam venni, sajnos nem volt pénzem rá, így álom maradt sokáig. Teltek a hónapok, az évek, és befejeztem a középiskolát. Elkezdtem dolgozni, így lett pénzem. Majd egyszer valahogy előjött a *Morrowind*,

és hogy jó lenne megvásárolni. EBay-en találtam egy bontatlan, igazi angol *The Elder Scrolls Anthology* verziót, melyre azonnal lecsaptam. Mondanom sem kell, „szerelmes” lettem bele! Azóta is itt csücsül a szekrényemen, és épp tegnap telepítettem fel a *Morrowind*-ot Overhaul moddall, amely megint csak lenyűgözött szépségével, melyet már amúgy is nehéz fokozni a történet miatt. Hát ez a kis rövid „üzenetem”, amelyet megosztanék veletek. Ha nem is kerül be az újságba, de örülök, hogy elolvastátok.

(Cs. Marcell)

**Nincs ebben a levélben semmi nagy dolog, akkor miért is lett a Hónap levele? Mert abban a pillanatban, hogy elolvastam, azonnal éreztem azt a bizonyos érzést, amit csak az élhet át, aki régóta gamer. És amiért nagyon együtt érzek veled Marcell, az bizony az, amikor egy régi kedvenc visszatér, felkerül a polcra. Amikor már van pénzed megvenni azt, amiről régen álmodzaltál. És akkor beüt az a kellemes érzés, hogy végre itt van, és pont olyan csodálatos, mint amilyennek képzeltem. Imádom, amikor valaki így tud lelkesedni egy játékról, hogy végigkísérte az életét. Nagyon remélem, hogy sokan vagytok így ezzel, kérlek, írjátok meg nekem, ha igen.**



na. Akkor is! Azért egy *Rollercoaster Tycoon*, *Red Alert*, *Diablo*, *Prince of Persia* vagy *Age of Empires* olyan atmoszférával rendelkezett, amilyennel ma már kevés játék.

**Nagyon nem szabad lebecsülni annak a jelentőségét, ha egy játék egyben az első találkozásunk az adott stílussal, az újdonság varázsát, és hogy a fiatalságunk sze-**

**le mindig mindent szebbé tesz. Ez persze nem kisebbíti a felsorolt címek zsenialitását. A mai világ ipara sosem tudja már elhozni azt, amit mi fiatalabb korunkban megélhettünk. Ez nemcsak minőség, hanem kor kérdése is. Azért lesznek mindig tele a nosztalgia-diszkók, mert mindenki azt gondolja, hogy az ő fiatalsága volt az aranykor. Azért gaming szempontból a miénk tényleg egy kicsit az volt...**

Nem akartam ilyen hosszúra nyúlni, de ha elkezdtek rizzsázni, nehéz lelőni! (V. Kristóf)

**És mit mondjak én, így is szépen teleírtam a leveled. Élőszóban ez még rosszabb, de valahogy együtt élnek vele a kollégák is. Szóval maximálisan megértem, hogy imárod ezeket a régi címeket, de szerintem azért most is akad pár magával ragadó alkotás, csak már nem lehet ugyanazt várni tőlük, mint a régi dolgoktól. Egyszerűen más a piac, más az ipar, mások az igények. Nincs ezzel olyan nagy baj, mint amennyire ezt szeretik felfújni az emberek. Szerencsére a Kickstarter**

**projektek között szép számmal akad olyan próbálkozás is, ami pont a kiégett öregeket célozza, és nem mind reménytelen.**

## TÉNYLEG, A PRE-YOUTUBE KORSZAK AZ ÉN FIATALSÁGOMAT IS VÉGIGKÍSÉRTE



Egyrészt gigászi köszönet mindenkinek, aki küldött levelet, és gigantikus ejnye mindazoknak, akik nem. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy mennyire jó dolog a nektek küldött levél, hogyan okoz örömet egyaránt a közösségnek és kicsit szerkesztőségünknek, mintha csak apró angyalkák verdesnének szárnyaikkal ilyenkor lelkünk karácsonyfáján. Méretes pátosz, hogy finom legyek. Kéretik tehát komolyan venni a dolgot, és gondoskodni a megfelelő mennyiségű olvasnivalóról, mert ugyebár minden valamirevaló író és szerkesztő imád olvasni is. Dolga. Hamarosan ismét találkozunk, ehhez persze az kell, hogy tollat ragadjatok, és természetesen minden körülmények között (poharat tessék emelni): „Vegyetek GameStart!”

HP

# HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

## BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 18 CALL OF DUTY: BLACK OPS III
- 22 DEUS EX: MANKIND  
DIVIDED
- 26 STAR WARS BATTLEFRONT
- 30 RAINBOW SIX: SIEGE
- 32 FABLE LEGENDS
- 34 STARCRAFT II: LEGACY OF  
THE VOID
- 36 GUITAR HERO: LIVE
- 38 SWORD COAST LEGENDS
- 40 TRINE 3: THE ARTIFACTS OF  
POWER



Tények és talányok Los Angelesből,  
a 20 éves kiállításról

## E3 2015 - TUDJUK, MIVEL JÁTSZOL IDÉN TÉLEN

**M**INDEN JÁTÉKOS ÁLMA AZ, HOGY EGYSZER ELJUSSON A VIDEOJÁTÉKOSOK MEKKÁJÁBA, A LOS ANGELESBEN TARTOTT JÁTÉKKIÁLLÍTÁSRA, AZ E3-RA. A GameStar minden évben tiszteletét teszi ezen a rendkívüli eseményen, még a 14 órás repülőút sem képes eltántorítani minket attól, hogy első kézből tudósítsunk arról, milyen újdonságokkal fogjuk eltölteni egyre csökkenő szabadidőnket.

### RÉGEN MINDEN JOBB VOLT

Az E3 már a kilencvenes évek közepétől létezik, és azóta látogatják rendszeresen magyarok. Akkoriban ez volt a legfontosabb információforrás, sokszor négy-öt fős delegációkkal mentünk ki a kiállításra annak érdekében, hogy minél több információt begyűjthessünk a kiadókról, a fejlesztőkről és persze a főszereplőkről, a játékokról. Az internet mint olyan még igencsak gyerecki-

pőben járt, nem voltak élőben nézhető konferenciák, nem árasztották el a YouTube-csatornákat videointerjúk, és nem álltak rendelkezésre minden részletet kielemező beszámolók egyetlen kattintásnyira. Akkoriban az E3-ra kilátogató gamer újságíró néhány napra igazi celeb lett, folyamatosan tartotta az élménybeszámolóit, miután hazatért, és a kiállításról írt cikkét több tízezer olyan játékos olvasta, aki fizetett is az újságért. Ezt manapság már nagyon nehéz elképzelni, hiszen a GSO-n 24 órás ügyeletben ülnek a srácok, és nettó három perccel az amerikai bejelentés után már olvashatják az oldalon a magyarral lefordított információkat, vagy éppen élőben közvetítik és kommentálják a nagy kiadók konferenciáit még az olyan lehetetlen időpontokban is, mint mondjuk a hajnali három óra.

### PLETYKÁS VÉNASSZONYOK

Tizenöt-húsz évvel ezelőtt elképzelhetetlen lett volna, hogy hetekkel, sőt

hónapokkal előbb nyilvánosságra kerüljön az E3-on debütáló játékok meglehetősen nagy hányada. Az utóbbi években azonban ez már szinte elvárás: magára valamit kicsit is adó kiadónál egészen biztosan történik valami óriási nagy disznóság, minek következtében kiderül, hogy az E3-on felfedik majd az egyik nagy pénzt hozó sorozat legújabb, semmitmondó részét. Hivatalosan persze cáfolják a szándékosságot, de azért látni, hogy ezek a véletlenek milyen könnyedén beilleszthetők marketingstratégiájukba. A fél internet várja remegve például a *Watch Dogs* második részének bejelentését, pedig mindössze annyi történt, hogy az egyik vezető programozójuk LinkedIn profiljában feltűnik a *Watch Dog 2* mint referenciamunka. Amire aztán persze mindenki ráugrott, és minden leendő mobilhacker kész tényként kezeli a második rész bejelentését. Erre pedig kiváló az E3, amire amúgy is odafigyel a világnak

**AZ EGYRE SZAPORODÓ KÜLÖN UTAS RENDEZVÉNYEK  
PERSZE KIFOGJÁK A SZELET AZ E3 VITORLÁJÁBÓL,  
MIKÖZBEN AZ UTÓBBI ÉVEK TAPASZTALATA AZ, HOGY  
EGYRE TÖBB KIADÓ VÁLASZTJA EZT A MEGOLDÁST**



azon része, amelyik szereti a videojátékokat. Véletlen egybeesés? Nagyon nehéz elképzelni egy ekkora cégnél, hogy a vezető beosztásban álló dolgozók ilyen amatőr hibákat vétsenek.

### **AMIKOR HÁROM NAP MÁR NEM ELÉG**

Azt már megszoktuk, hogy az olyan giga kiadók, mint a Microsoft vagy a Sony egy nappal a hivatalos nyitás előtt lezavarják a maguk nyitóbuliját az összecsiszított újságíróknak és persze az élő közvetítéseken keresztül a fél világnak. Ezek az egyre szaporodó, külön utas rendezvények persze kifogják a szelet az E3 vitorlájából, miközben az utóbbi évek tapasztalata az, hogy egyre több kiadó választja ezt a megoldást, és inkább két nappal az E3 előtt ellövi az összes puskaporát, magára a rendezvényre az esetek nagy részében már nem marad semmi. Idén nagy valószínűséggel a Bethesda lesz az, aki már egy nappal a többiek előtt

megnyitja a sort, ráadásul olyan nagy nevek vannak a birtokában, mint a *Doom*, a *Fallout* vagy az *Elder Scrolls*. Bármelyik játékból szívesen látnánk valami jó kis folytatást, majd elváll, mit tudnak felmutatni.

### **ERŐRE KAP A PC**

Az utóbbi évek konzol-egyeduralma után úgy tűnik, kezd erőre kapni kedvenc játéklatformunk, a PC. Idén külön PC-s konferencia is lesz június 16-án délután, a PC Gamer és az AMD szervezésében. Ismert PC-s kiadók előadói mutatják be a legújabb PC-s játékokat, köztük lesz például a Blizzard egyik fejese. Ez azért is meglepő, mert a Blizzard évek óta hanyagolja az E3-at, helyette inkább saját őszi összejövetelére, a BlizzConra koncentrál. Rajta kívül persze még sokan mások is bejelentkeznek: Dean Hall, a *DayZ* megálmodója vagy Cliff Bleszinski az egykori *Gears of War* fenegyerek, a fejlesztőcsapatok kö-

zül az Obsidian, a Cloud Imperium Games, a Square Enix, a Paradox és a Bohemia Interactive. A neves fellépők jól mutatják, hogy az utóbbi időben ismét kezdik komolyabban venni a PC-s játékosokat, illetve az általuk elköltött pénzeket, látszik, hogy van létjogosultságuk a konzolok mellett ezeknek a gépeknek. AZ E3 idén is nagy mulatság lesz, mi mindenképpen ott leszünk az első sorokban. A változások utólréték a húszéves kiállítást, ami talán nem is baj, elég idő eltelt már azóta, hogy először megnyitotta kapuit. Évről évre nő a látogatók és a kiállítók száma, de még ennél is fontosabb, hogy az internet segítségével milliók nézhetik otthoni kényelemből, élőben és persze nagy felbontásban az eseményeket. Három nap folyamatos gyaloglás helyett ez egy olyan alternatíva, amit senkinek sem szabad félvállról vennie.

## **E3 2014 SZÁMOKBAN**

Tavaly rekordszámú látogatót vonzott a kiállítás: 48 900 ember látogatott el Los Angelesbe. Ez elsőre kicsit karcsúnak tűnhet (hiszen a tavaszi PlayIT-n 18 ezer felett volt a látogatók száma), de nem szabad elfelejteni, hogy ez egy úgynevezett „trade show”, vagyis szakmabelieknek szól. 17 éven aluliakat be sem engednek, s mindenkinek fényképes igazolvánnyal kell bizonyítania, hogy iparági jó munkásember. A kiállítók száma tavaly kicsivel 200 felett volt; a kritikusok szerint a kiállítás legjobbjá – elnyerte a legjobb akciójáték, a legjobb konzoljáték és a legjobb multiplayer játék díját – az az Evolve volt, ami aztán elég rendesen elhasalt a megjelenésekor (már ami az eladott példányszámokat illeti). Ebből is látszik, hogy a piac nem mindig követi a szakemberek szabta irányvonalat.

HD

# Előzetes

HÍREK

Mi a legnépszerűbb?

## TOPLISTÁK MINDENFELÉ

Az szavaz, aki fogyaszt – tartja egy ősi inka mondás, és feltehetően arra gondoltak, hogy valójában minden a kasszáján dől el. Mondhat bármit a kritikus, a vlogger, a kommentelő, a levélben panaszt tevő, végül úgyis az dönt, hogy mennyi landolt a kasszában. Hogy ez jó-e vagy sem, nem tisztünk megítélni, viszont az 576 Kbyte segítségével legalább arról is számot adhatunk nektek, hogy Magyarországon hogyan alakult a fogyasztás az elmúlt egy hónapban, nem csak az új, hanem a használt játékok frontján is. Mindemellett Tóth Ádám (vagyis TÁ) barátunk, kollégánk mondja el nektek, hogy szerinte melyik az a tíz játék, amit érdemes várni a jövőben; tessék gőzerővel toplistázn!

### TOP 10 ELADOTT JÁTÉK MAGYARORSZÁGON ÁPRILISBAN

(Hogy tudjuk, mit vett a magyar)

1. GRAND THEFT AUTO V
2. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
3. MORTAL KOMBAT X
4. FIFA 15
5. BATTLEFIELD HARDLINE
6. WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR
7. THE SIMS 4: GET TO WORK
8. CALL OF DUTY: BLACK OPS
9. GOAT SIMULATOR
10. DIABLO III

### TOP 10 ELADOTT HASZNÁLT JÁTÉK MAGYARORSZÁGON ÁPRILISBAN

(Mert nem csak az új a kelendő)

1. GRAND THEFT AUTO V
2. WATCH DOGS
3. ASSASSIN'S CREED: UNITY
4. FAR CRY 4
5. THE ORDER: 1886
6. CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
7. GRAN TURISMO 5
8. THE LAST OF US
9. CALL OF DUTY: BLACK OPS
10. CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

### TOP 10 ELADOTT JÁTÉK ANGLIÁBAN MÁJUS ELEJÉN

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

1. MORTAL KOMBAT X
2. GRAND THEFT AUTO V
3. BATTLEFIELD HARDLINE
4. FIFA 15
5. MINECRAFT: PLAYSTATION EDITION
6. DYING LIGHT
7. MINECRAFT: XBOX EDITION
8. CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
9. HALO: THE MASTER CHIEF COLLECTION
10. WWE 2K15



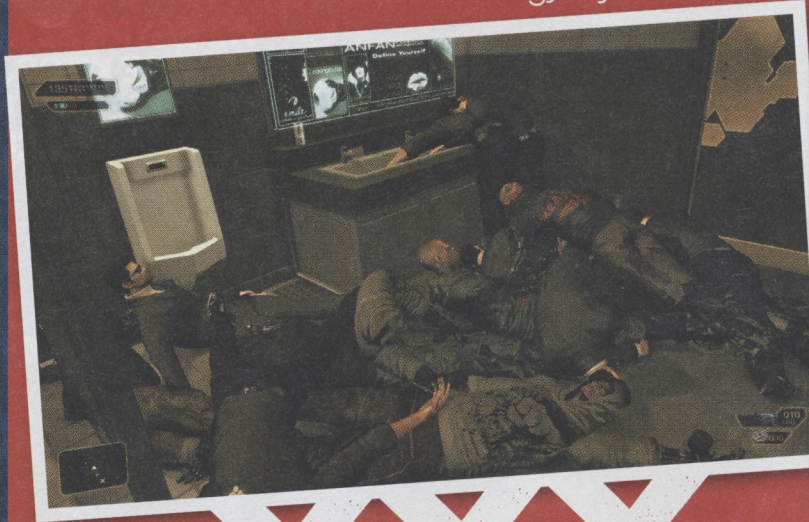
### TOP 10 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉK TÁ SZERINT

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

1. TOM CLANCY'S THE DIVISION
2. STAR WARS BATTLEFRONT
3. FIREWATCH
4. BLOOD BOWL II
5. SPLATOON
6. HEROES OF THE STORM
7. MAGICKA 2
8. F1 2015
9. GIGANTIC
10. MIGHT & MAGIC: HEROES VII



A GameStar erkölcsrendészeti figyelője



# XXXXX ROVAT

Nem csitul a harci vágy. A forradalmi eszme. Az a baj, hogy más vágy se nagyon, így mindig, amikor már azt hisszük, megpihenhetünk, és édesdeden alhatunk a ropogó puskazaj monoton hangjára, máris itt terem a legújabb fürtelem. Gyalázat. Az orgia. Finoman, egy sci-fi játékba rejtve, de azért ott van. Alig észrevehetően, csupán egy ellopott pillanatban, de a *Deus Ex: Human Revolution* is okot ad az indokolatlan tömeges együttlétre, ahol már nem tudni, hol kezdődik az egyik ember, és hol ér véget a másik. A testiség szinte már terepszínben rejtőzve mutatkozik meg a feneköltés ördöklés közben, de mit is várunk egy olyan játéktól, amit lopakodva, vérontás nélkül is végig lehet vinni. Szánalmas.

## Mégsem lehet felbontás miatt perelni KILLZONE: SHADOW FALL

A *Killzone: Shadow Fall* PlayStation 4-es megjelenése után sokan elégedetlenkedtek amiatt, hogy amit a Sony és Guerilla Games ígért a játék felbontását illetően, azt nem sikerült tartani. Vagyis egészen pontosan az volt a baj, hogy a többjátékos mód nem natív 1080p-ben futott. Douglas Ladore, egy kaliforniai játékos így hát több mint ötmillió dollárt akart kifizettetni a Sonyval és a fejlesztőkkel, amiért őt átver-

ték. Egészen sokáig húzódott a per, végül a bíró – mindkét fél beleegyezésével – megszüntette az eljárást, csak a perköltséget kell megfizetni. Bár a részletes indoklást nem ismerjük, a fentiek fényében azért talán nem túlzás azt gondolni, hogy az ötmillió dollár nem volt reális kárigény a mondvacsinált sérelemért. Bárhogy is, ez a hajó elúszott, Douglasnak nem ebből lesz nyárra köl-tőpénze.





Védett férfiak

## NINCS TÖBB TERHES HÍM A SIMS 4-BEN

A Sims 4 kiegészítőjében a terhes te-remtés koronái sok játékosnál ver-ték ki a biztosítékot. Nem elég, hogy a földönkívüli idegenek szinte napi rendszerességgel rabolták el az erő-sebb nemet egy kis intergalaktikus woohora (ez a Sims 4-ben kódneve szex), de egy idő után egyre több hí-mnek nőtt hatalmas pocakja. Ezt per-sze lehetne a mozgásszegény élet-módra és a rengeteg sörre fogni, de a

megfejtés ennél sokkal prózaibb: sze-gény férfiak teherbe estek az idege-nektől. Volt olyan, aki többször is. Na ennek a rémálomnak mostantól vé-ge, a fejlesztők egy patch segítségével gondoskodtak a nemkívánatos föl-dönkívüli babákról, illetve visszavet-tek az elrablások gyakoriságából. Mostantól kezdve nyugodtabban hajt-hatják álmra fejüket Y kromoszómás simjeink.



2015: a Star Wars éve

## DISNEY INFINITY 3.0: PLAY WITHOUT LIMITS

Már csak hét hónap, és a nyakun-kon a régóta várt igazi Star Wars-folytatás. A Disney-úthenger elindult, és nagyon úgy néz ki, hogy az év vé-gén mindent maga alá gyűr, amiben nincsenek rohamosztigosok és fény-kard. A fiatalabb korosztályra fóku-száló Disney Infinity óriási esélyt kap arra, hogy megszorongassa a nagy rivális, a Skylander sorozatot. A har-

madik széria a Star Wars-világokra támaszkodik, mindhárom nagy kor-szakban kalandozhatunk kedvenc hő-seinkkel. A Twilight of the Republic hadjáratban Anakin, Ashoka, Yoda, Darth Maul és Obi-Wan lesz a fősze-replő. A Rise Against the Empire-ben az eredeti trilógia kedvenc karakter-ei szórakoztatják a fiatalabb korosz-tályt: Han Solo, Luke Skywalker, Darth

## Jövőre sem maradunk zombik nélkül DEAD ISLAND 2

Eredetileg úgy volt, hogy már szeptemberben megmeríthet-jük a feszítővasat néhány rothadó zombikoponyában, de nagyon úgy néz ki, hogy erre bizony 2016-ig várunk kell. Mivel az eredeti játékot jegyző Techland a Dying Light munkálataival volt elhanyagolva, a Yager csapatát biz-ták meg a folytatással. Ők azonban úgy ítélték meg, hogy kell még egy kis idő, ezért egy határozott tollvonás-sal eltolták a játékot a következő év-re. Egy Twitter-üzenetben elmond-

ták, hogy nagyon magasra tették a lé-cet, ezért minden időre és erőforrásra szükségük lesz ahhoz, hogy a rajon-gók számára megfelelő játékot tud-janak elkészíteni. A fejlesztők eltö-kélt szándéka új szintre emelni a já-tékelményt, ezáltal pedig megfelelni a sokak által várt folytatással szem-ben támasztott követelményeknek. Az ígéretük szerint többféle karaktert is irányíthatunk majd, lesz coop és egy hatalmas terület, melyet a zom-bik uralnak.



John Vignocci VP of Production, Disney: „Az Infinity világá-nak bővülésével azért még kap újabb támoga-tást a Marvel és a Disney? A vá-laszom egy szó: Igen.”

HA TE MONDOD

Vader, Chewbacca és Leia hercegnő. Lesz még egy harmadik kampány is, ez az Ébredő Erő filmre, illetve annak iko-nikus karaktereire épül majd. A Starter Pack megvételével egy igényesen ki-dolgozott Anakin Skywalker és Ashoka Tano karaktert kapunk. Igazi pénztem-tő, de ez tipikusan az a játék, amit a Star Warst imádó felnőttek együtt tudnak játszani a csemetéikkel.

# Előzetes

HÍREK



**Guillermo del Toro filmrendező: „A hájas szívem megszakad, de nem lesz belőle sajnós semmi.”**

HA TE MONDOD

Nem készül tovább a csoda

## VÉGLEG ELCSENDESEDETT A SILENT HILLS

A Konami bejelentette, hogy végleg leállították a neves filmrendező, Guillermo del Toro által felügyelt *Silent Hill*-epizód fejlesztését. Gyorsan hozzátették azonban, hogy ez nem jelenti a franchise végét, a későbbiekben szeretnék még SH-játékot csinálni, csak éppen nem ezzel a felállással. A *Walking Dead* so-

roztából ismert színészt, Norman Reedust szerződés kötötte a játékhoz, de ez már lejárt, szóval nem ő lesz a főszereplő ebben a horrorban. A játszható demó is leszdedték a szerverekről, szóval akinek még fent van a gépén, az a világért se törölje, lehet, hogy egyszer nagyon sokat ér majd.



## STEAM™

Rájár a rúd a PC-s csalókra

## A FEJLESZTŐKNÉL PATTOG A LABDA

A Steamet üzemeltető Valve több-kevesebb sikerrel már évek óta harcol a csalók ellen a multis játékokban, de ez olyan feladat, amivel egyedül képtelenség megbirkózni. Végül arra az elhatározásra jutott, hogy engedélyezi a fejlesztőknek olyan saját rendszerek beépítését a Steam alá, amelyek kiszűrnek és kitiltják a nemkívánatos elemeket

a multis játékokból. Ez persze nem jelenti azt, hogy joga lenne bármelyik indie fejlesztőnek törölni a rosszalkodók Steam-fiókját, mindössze saját játékok online komponenséből vághatják ki a renitenseket. Innentől kezdve már csak kedvenc játékok fejlesztőin múlik, hogy milyen környezetet teremtenek szórakozásunkhoz.



A Sötét Lovag és barátai

## BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Már csak egy hónap van hátra az új *Batman* játék megjelenéséig, de még az utolsó pillanatokra is maradt elég meglepetés. Egy új videóban bemutatták azokat a karaktereket, akik Batman mellett felveszik a kesztyűt Gotham városának legveszedelmesebb bűnözőivel. Az ígéretek szerint Catwoman, Robin és Nightwing bőrbe bújva küzdhetünk meg a rosszfiúkkal Gotham utcáin. Őket az *Arkham City* DLC-iben már irányíthattuk, a legújabb részben viszont akció közben bármikor átválthatunk rá-

juk, kicsit hasonlít ez a megoldás arra, amit a *GTA V*-ben megszerettünk és megszoktunk. Ez sajnós nem jelenti azt, hogy coop módban is végigtolhatjuk a barátainkkal az *Arkham Knight* izgalmas történetét, mindössze arról van szó, hogy a „dual play” játékmecanizmussal bármikor átválthatunk harc közben valamelyik karakterre. A Macskanőt még értem, de ki az a félkegyelmű, aki a Denevéremler helyett inkább Robint preferálja harc közben? A Warner beárzta az *Arkham Knight*

*Season Pass* is, kemény negyven dollárt (kb. 11.000 forintot) kérnek el érte. Ez nem kis összeg, majdnem annyiba kerül, mint egy különálló PC-s játék. Cserébe viszont elég sok extra tartalmat kapunk. Itt van mindjárt a játszható Batgirl, aki most debütál az *Arkham* sorozatban, és egy különálló előzmény történetet kapott. Batman és barátai is újabb küldetésekkel gazdagodnak a jövőben megjelenő DLC-kben, sőt még különböző Batmobilokat is vezethetünk egyedi Batman témájú pályákon.

**Gaz Deaves social marketing manager: „Három éve készüli már a játék, most tartunk a végső simításoknál. Roppant izgatottan várjuk, hogy végre bemutathassuk kicsikénket a nagyközönségnek.”**

HA TE MONDOD





Egy hattyú nyomában  
**THE UNFINISHED SWAN**

Rohamos ütemben érkeznek a felfedező kalandjátékok, de a műfajban még elfér néhány igazán egyedül alkotás. A PS3-ra 2012-ben, PS4-re és PS Vitára pedig 2014 októberében megjelent The Unfinished Swan egy nagyon különleges játék, melyhez fogható azóta sem kaptunk senkitől. Alapvetően egy festményből megszőkött hattyút kell üldöznünk egy titokzatos és eleinte láthatatlan királyságban, melynek legtöbb elemét úgy tehetjük láthatóvá, ha festéket fröcsköltünk. Minden pályán új csavarokkal, kihívásokkal, fejtörőkkel találjuk szemben magunkat, míg nem eljutunk a királyig. A játék több díjat is kapott, egyediségével, művészi megjelenítésével hamar sokak kedvencévé vált. A cross-buy-nak (egyszeri vásárlással a platformcsalád több tagjára is megkapjuk) köszönhetően PS4-en, PS3-on és PS Vitán egyaránt játszható; semmiképp ne hagyjátok ki!

Nem a The Unfinished Swan az egyetlen felfedező kalandjáték a hónapban: az Ether One is csatlakozik hozzá. A PlayStation 4-en most debütáló, belső nézetű kalandjáték fő témája az emberi elme törekenysége. Már csak azért is érdemes mindenkinek kipróbálnia, mert két lehetőséget ad: akik csak a sztorira kíváncsiak, végigjátszhatják úgy, hogy egy kavicsot sem kell megmozdítaniuk, de akik szeretik a fejtörőket, választhatják a nehezebb utat. Így vagy úgy, az élmény páratlan.



**ETHER ONE**  
PlayStation 4

Nehéz megragadni, pontosan mi is a Hohokum. Egy papírsárkányszerű lényvel repkedhetünk szabadon színes világokban, felfedezhetjük azok titkait, de ha ezt meguntuk, különböző feladatok teljesítésével szórakoztathatjuk magunkat. Aranyos, egyedül, egyszerre izgalmas és megnyugtató – és mivel szintén támogatja a cross-buy-t, PlayStation 4-en, PlayStation 3-on és PS Vitán is játszhatunk vele. Hogy értsétek, miről van szó, muszáj a saját szemetekkel látni.



**HOHOKUM**  
PlayStation 4, PlayStation 3,  
PS Vita



A Race the Sun minimalista, kicsit modern, kicsit retró dizájnja nem véletlen: a játék azt a korszakot igyekszik megidézni, amikor nem számított más, csak a minél magasabb pontszám. Egy űrhajót irányítunk, ami napenergiával működik, ám ha lemegy a Nap, lezuhan. Ennek elkerülése érdekében változatos akadályokat kell kerülgetnünk, hiszen minden ütközés lelassít minket, és ezzel egyre távolabb kerülünk a Naptól. Pörgős, akciódús, kiváló időrabló. És szintén cross-buy rendszerű.



**RACE THE SUN**  
PlayStation 4, PlayStation 3,  
PS Vita

A Guacamelee! egy akció-platformer, melynek világát Mexikó kultúrája, folklórja inspirálta. A főszereplő egy pankrátor, ami persze azzal jár, hogy mindenkit leüthetünk, aki akadályoz minket az előrehaladásban. Játék közben válthatunk az Élet és a Halál világa között, ami néhány helyen elengedhetetlen a továbbhaladáshoz. Ha elakadnánk, vagy csak épp van mellettünk valaki, aki szívesen játszana, egy más(od)ik játékos bármikor becsatlakozhat vagy kiszállhat.



**GUACAMELEE!  
SUPER TURBO  
CHAMPIONSHIP  
EDITION**  
PlayStation 4



A Murasaki Baby egy meglehetősen sajátos kinézetű játék, amit Massimo Guarini, a Killer7 és a Shadows of the Damned játékok készítője hozott el nekünk. A középpontban egy ijesztő kislány áll, aki elvesztette anyukáját, nekünk pedig őt vezetve (de nem közvetlenül irányítva) kell segítenünk, hogy túljusson a gyermekkori félelmekkel és fantáziaelemekkel teli pályákon, megtanítani, hogy mi jó, és mi rossz. Nem tetszhet mindenkinek, de aki rákap, nehezen tudja letenni.



**MURASAKI BABY**  
PS Vita

**NEM TUDOD, MI AZ A PS PLUS?**

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



**Előzetes**  
CALL OF DUTY: BLACK OPS III

A deus ex machina

# CALL OF DUTY

## BLACK OPS III

**A CALL OF DUTY ARANYSZERKÉRÉ TOLÓ STÚDIÓK KÖZÜL A TREYARCH A KEDVENCEM.**

Az Infinity Ward azóta nem találja magát, amióta a stúdió két vezetője átment az Electronic Arts szótárakkal babázni, a Sledgehammer pedig ugyan biztatón indított, de mindezt a Treyarch ötleteire alapozva tette. A *Black Ops II* volt az a *Call of Duty*, amely után a szakma és a játékosok egy pillanatra elhitték, hogy az Activision egyik legsikeresebb franchise-a új életre kelhet. A Treyarch alsorozatának második része innovatív és szórakoztató módokon tudta felfrissíteni az unalomig ismételt kliséket, kis mélységet adva a történetnek, a többjátékos módokkal kiszolgálva a hardcore és a casual játékosokat egyaránt. Fogadtatása alapján az ember azt gondolná, hogy a *Ghosts* vagy még inkább az *Advanced Warfare* – amelyet akkor még csak egy éve kezdtek el fejleszteni – képes lesz ráhordani a pixeltéglát a lefektetett alapokra, és nem csak egy-egy nem különösebben izgalmas megoldásra épít. De tévedne. Nem is feltétlenül az évente érkező *Call of Duty*kkal van a baj, de nem az Activision az egyetlen stúdió, amely háborús FPS-eket csinál. Ezen a piacon mérhetetlenül nehéz újat mutatni, mert a játékvilág egyik legnépszerűbb stílusáról beszélünk, a forradalmiak tűnő ötleteidet nagy valószínűséggel a Simpsonék már megcsinálták. A Treyarch pedig látszólag nem is törte magát. Ők csupán annyit akarnak, hogy a *Call of Duty*juk szórakoztató legyen. Ehhez pedig nem kell más, mint megalkotni egy olyan összetett játékos teret, ahol szabadjára lehet engedni a gyerekeket.

### A RADÍRPÓK

A *Call of Duty* látszólag végleg szakított a múlttal és a jelennel, sőt a fejlesztők úgy döntöttek, hogy a jövőt is kiradírozzák, hogy egy új, izgalmasabb 21. századot rajzoljanak nekünk. A történet fonálát a *Black Ops II* eseményei után vesszük fel, de nem

**ŐK CSAK AZT AKARJAK, HOGY A CALL OF DUTYJUK SZÓRAKOZTATÓ LEGYEN. EHHEZ PEDIG NEM KELL MÁΣ, MINT MEGALKOTNI EGY OLYAN ÖSSZETETT JÁTSZÓTERET, AHOL SZABADJÁRA LEHET ENGEDNI A GYEREKEKET**

lesznek visszatérő karakterek, csak az előző epizód eseményeinek következményeit érezzük. 2025-ben Raul Menendez drónhadseregével bedarálja az Egyesült Államokat, a világ két ellenséges frakcióra oszlik, akik igyekeznek kinyírni egymást.

A *Black Ops III* a *Deus Ex* sztorija után tíz évvel játszódik. Na jó, ez gonosz. Viszont igaz. A Treyarch jövőképeben a technológia fejlődésével a kibernetikus végtagok és mesterségesen feljavított emberek mindennapos dologgá válnak. Ez persze az elkerülhetetlen társadalmi problémák mellett a haditechnika rohamos fejlődéséhez is vezet; talán még nem is volt olyan forradalmi újítás, amiből ne tudott volna valamelyik kormány rövid úton fegyvert csinálni. Az alaphelyzet annak ellenére is izgalmas, hogy minden apró részletét láttuk már valahol máshol, de a *Black Ops III*-ban nem is a történeten lesz a hangsúly. Sajnos

## INFO

Kiadó **Activision**  
Fejlesztő **Treyarch**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**

**Röviden** Az utóbbi évek legsikeresebb *Call of Duty*ját készítő stúdió a jövőbe visz minket. Megint.

**PEGI 18+**  
Megjelenés **2015. november**

## CALL OF DUTY 2016

A Modern Warfare egyfajta szeparációs szorongást váltott ki belőlem; én még nem voltam kész szakítani a második világháborúval. Sokan azt várták, hogy a Treyarch pihenteti egy kicsit a Black Ops sorozatot, és visszatér a World at Warhoz, ami ugyan nem volt hibátlan, de nagyon közel áll ahhoz, amit a jövő hadviselésétől megcsömörlött játékosok nagyon szeretnének. De ne felejtsük el, hogy ott van még az Infinity Ward, amely jövőre szintén előáll a maga Call of Dutyjával, és ha sikerült bármilyen következtetést levonniuk a Ghosts után, akkor nem folytatják azt az al-sorozatot. Bár a Call of Duty II mögött álló mesterek már nincsenek a stúdiónál, az IW előtt ott van a lehetőség, hogy visszatérjenek a gyökerekhez, és megalkossák a tökéletes második világháborús játékot. Én nagyon örülnék.

A fegyverekről egyelőre nem sokat mondott a Treyarch, de még az E3 előtt minden kiderül

búcsút kell mondanunk a *Black Ops II* szerteágazó történetvezetésének, helyette egy többretegű sztorit kapunk, amely a kooperatív mód miatt minden végigjátszáznál más és más élményt nyújt majd.

### CIVAKODÓ CIPŐKREK

Egyelőre nem vagyunk biztosak abban, hogy a sztori szempontjából megérte-e ez a csere, de a játékmenetnek egészen biztosan jót tesz. A kooperatív mód egyfajta joker a játékiparban, amely még a Barátok közt szintű történeteket is képes megmenteni pusztán azzal az egyszerű megoldással, hogy megoszthatod őket három pajtásoddal. A sztori háttérbe szorulását az is bizonyítja, hogy a fejlesztők akár-melyik küldetésnél hagyják, hogy becsatlakozzunk egy barátunk játékába, attól függetlenül, hogy mi magunk hol tartunk a kampányban. Így persze lemaradunk a történet egyes részéről, de ha a Treyarch ezt nem érzi problémának, akkor nyilván mi sem vesszük majd olyan komolyan.

A kooperatív mód viszont nem ültethető át egy az egyben a standard *Call of Duty*-k szűk folyosókkal szabdalt világába. Négy játékosnak már kell moz-

gástér, és a kampányból mutatott első demó alapján ezt meg is kapjuk. A jövő Kairójában játszódó jelenetben egy nagyobb területre zártak be minket, ahol relatív szabadságot élvezve szóródhattunk szét, és szokatlanul nagy szabadságot élvezve harcolhattunk a minden oldalról özönlő ellenséggel. Egyelőre nem tudni, hogy mennyi ehhez hasonló tágasabb terület lesz a játékban, de végtelenül csalódtok lennének, ha ez egy egyedülálló pálya lett volna, mert egyelőre ebben tűnik a legerősebbnek a *Black Ops III*.

Az utóbbi egy évtized *Call of Duty*-jában megszoktuk, hogy mindig egy-egy betonarcú szuperkatona bőrébe kényszerítenek minket a fejlesztők. Most viszont már a kampányban is testreszabhatjuk karakterünket, és a játéksztílusunknak megfelelően szinthezhetjük őt. Ezen az apróságon rengeteg múlik. Ahogy azt a Gearbox vagy a Bungie is alátámasztaná, a kooperatív mód sikere nagyrészt azon múlik, hogy a különböző speciális képességekkel rendelkező karakterek milyen kreatív módokon tudják egymást segíteni. A coop persze egymástól függetlenül is fun, de a komplex rendszerek miatt válik igazán emlékeztetéssé. A

többieknél gyorsabban mozgó karakter ráronthat az ellenségre, amíg a drónokat meghackelő katona és a gazdasági pontokon kempelő sniper fedezi őt, miközben az egész csatateret átlátó szuperkatona leadja nekik a drótot. Ez elméletben jól hangzik, de ahhoz, hogy ezek a képességek jól működjenek egymással, a Treyarchnak meg kell teremtenie hozzá a szükséges körülményeket is.

### ÓRÁRUGÓ GERINCŰ FELPATTANÓ

Egyelőre csak annyi biztos, hogy felpörgetik az eseményeket. A *Black Ops III* játékmenetében várható változások nagy része a felújított mozgásrendszerből adódik. A *Call of Duty* egyébként sem hagyott elmélni a naplementében, de a Treyarch most még jobban fel szeretné pörgetni a dolgot. Ahogy az *Advanced Warfare*-ben az exoskeleton, úgy a *Black Ops III*-ban a kibernetikus kiegészítők teszik lehetővé azt a mozgásszabadságot, ami az utóbbi évek tapasztalata alapján a jövő hadviselésében elengedhetetlen lesz. Gondolhatnánk, hogy akkor majd elég lesz megnyomni egy gombot, de ezek sze-

rint nem. Ugrálni kell majd. Megfalon futni. A Treyarch azokat a játékmechanizmusokat gondolta tovább és egészítette ki, amelyeket tavaly a Sledgehammer meghonosított a sorozatban. Ugyanúgy tudunk majd hatalmasakat ugrani és becsúszni, viszont nem lesz olyan darabos a mozgás; miután felfutunk egy falra, átugrunk egy másikra, és a földre érkeve, becsúszva pumpáljuk tele ólommal a mi sem sejtő ellenfelet. A folyamatosabb mozgás egy sokkal kellemesebb ritmust ad a játékmenetnek, de attól még, hogy ezek a parkourös megoldások nagyon jól illettek a *Titainfall* szabadabb pályáihoz, nem biztos, hogy képesek lesznek hozzátenni a *Call of Duty*-hoz. Ezzel együtt persze valószínűleg alakul majd a pályadizájn is, melyet egyelőre csak a víz alatti részek megjelenése vetít előre.

### A LESBŐL TÁMADÓ RUHASZÁRÍTÓ-KÖTÉL

Ez persze nemcsak azért fontos, mert végre megtudjuk, mennyit fejlődött a halak mesterséges intelligenciájának technológiája az elmúlt két évben, hanem a játékmenetre is kihatással lesz. A bemutatott demóban a víz rejték-

# Előzetes

CALL OF DUTY: BLACK OPS III

helyként is funkcionált, de a Treyarch megnyugtatót minket, hogy nem vár ránk minden pályán egy kényszerűségből odapakolt pocsolva, inkább csak népszerűsíteni szeretnék ezzel a megoldással a játékélményt.

Mégsem az úszkálás vagy a falon futás jelenti majd a legnagyobb újdonságot a többjátékos módban. Ahogy a kampányban, úgy a multiban sem egyetlen, méretre vágott katonával kell nekimegnünk az ellenségnek, hanem lesz választási lehetőségünk. A *Black Ops III*-ban egy új kasztrendszert kapunk, amit valahogy úgy kell elképzelni, ahogy a *Destiny*-ben a guardianeket. Kilenc különböző specialist karaktert kapunk, akik mindannyian más és más különleges képességgel vagy fegyverrel rendelkeznek. Minden meccs elején megmondhatjuk, hogy melyik karakterrel szeretnénk menni, ami azért fontos, mert külön-külön színtezhetjük őket, amivel további képességeket oldhatunk fel.

A specialistek közül első körben négyet mutattak be a fejlesztők: a ruin tiszkekkel tud beborítani egy nagyobb területet, sebezve mindenkit, aki a közelben van; a seraph egy brutális sebző revolvért kap (mint a *Destiny* hunte-re); az outrider egy csigás íjjal lőhet egy párat; a reaper pedig olyan robot, akinek minigunná alakítható az egyik keze. Megjelenéskor legalább kilenc különböző kaszt közül válogathatunk majd, de nagyon meg lennének lepődve, ha később nem kapnánk még egy párat DLC formájában. Nem vallana az Activisionre. A karakterosztályok bevezetése mindenképpen feldobja majd a többjátékos meccseket, de ha erre még rápakoljuk a killstreakeket is, akkor nemcsak az egyébként is érzékeny egyensúly dőlhet be, de a körök még a szokásosnál is kaotikusabbá válhatnak.

## MADÁRVÉDŐ GÖLYŐKAPKODÓ

A *Call of Duty* stúdiói közül a Treyarch érti a legjobban, mekkora szükség is van a sorozatban a változatosságra. Ez nemcsak a környezetre, a játékmne-

netre és a kozmetikai dolgokra igaz, hanem a karakterekre és azok felszerelésére is. A *Black Ops II* Pick-10 rendszerét nagyon szerettük, mert például szabadságot adott karakterünk testreszabásában, és ennek módosított változatát még a Sledgehammer is továbbvitte az *Advanced Warfare*-ben. A Treyarch a *Black Ops III*-ban behozza a Gunsmithet, amivel fegyverünket öt különböző változó alapján alakíthatjuk ki. Kedvüinkre cserélgethetjük a hangtompítót, a tárat, az optikát, a ravaszt és a csövet, melyekhez a többjátékos meccsek során nyújtott teljesítményünk után kapunk további variációkat. A kiegészítőket tovább variálhatjuk a Treyarch által előre gyártott camókkal, de a Gunsmith egy már indokolatlanul összetett funkciót is kínál, a játékosok saját festéseket készíthetnek. A fejlesztők elmondták, hogy az új Pick-10 és Create-a-Class rendszer még sok meglepetést tartogat, amiről majd később részletesen beszámolnak. Idejük még van rá.

## FESTÉKTÜSSZENTŐ HAPCI BENŐ

A kampányról és a többjátékos módról sem tudunk még mindent, de a zombimódról eddig egyetlen képet sem láttunk. A stúdió védjegyének számító játékmódot valószínűleg egy későbbi nagy bejelentésre tartogattja a Treyarch, amivel igyekszik majd azokat is meggyőzni, akik még mindig húzzák a szájukat az újabb, jövőben játszódó *Call of Duty* miatt. Az már biztos, hogy a fejlesztők rendesen belerakják a melót az új Zombiesba, mert most nemcsak egy vége nincs hordamódot és egy tessék-lásék küldetössorozat, hanem egy egész kampányt kapunk. Egyelőre nehezé megmondani,



Az egyik karakter különleges képessége, hogy átveheti a drónok felett az irányítást



Olyan ez, mint az exoszkeleton.  
Csak nem úgy hívják.

## CALL OF DUTY: BLACK OPS III GÉPIGÉNY

Oprendszer: Windows 7 64 bit / Windows 8 64-Bit / Windows 8.1 64 bit

Processzor: Intel Core i3-530 @ 2,93 GHz / AMD Phenom II X4 810 @ 2,60 GHz

Memória: 6 GB RAM

Videokártya: Nvidia GeForce GTX 470 @ 1GB / ATI Radeon HD 6970 @ 1 GB

DirectX: Version 11

Hálózat: széles sávú internetkapcsolat

Hangkártya: DirectX-kompatibilis

pontosan mire számíthatunk, de szinte már egy különálló játékként kommunikálja a fejlesztő ezt a játékmódot, ami annyiban érthető, hogy külön XP-rendszerrel, karakterekkel és történettel érkeznek. Azt viszont nem tudjuk, hogy tartalmilag is megfelelő-e majd annak, amit „egy különálló játéktól” elvárunk. A kooperatív mód nyilván adott, illetve a *Black Ops II*-vel lefektetett betonbiztos alapokra még bőven lehet építkezni, úgyhogy

nagyon kíváncsian várjuk, mivel kölknak elő a srácok.

### A BÁTÓR TINTANYÚL

A Treyarch alapvetően bátor csapat, akik nem félnek újítani, és megvan bennük a szándék és a tehetség, hogy jelentőségteljes módon adjanak hozzá a *Call of Duty*hoz. A *Black Ops III*-ban ugyan nem mernek túlságosan elrugaszkodni az alapoktól, de érezhetően igyekeznek olyan irányba terelni

## NYOMOKBAN DEUS EXET TARTALMAZHAT

A *Black Ops III* első teasere sokakat emlékeztetett a *Deus Ex* játékokra. Még magukat a fejlesztőket is, akik persze nem mulasztották el megosztani ezt a világgal. Persze nekik is nagyon jól jön most a reklám, hiszen alig pár hete mutatkozott be a *Deus Ex: Mankind Divided*.

saját al-sorozatukat, ahol találkoznak a játékosok igényeivel. A kooperatív mód egy régóta hiányolt megoldás, ami ugyan bizonyára rányomja majd a bélyegét a történet minőségére, ugyanakkor összetettebbé is teszi. Nem várunk világmegváltó csodákat, és nektek sem szabad ilyesmire számítanotok. Aki eddig nem játszott a *CoD* multijával, az nem emiatt kap majd hozzá kedvet, és akit soha nem vonzott a zombigyilkolás, az a *Black Ops III*-ban sem fogja szeretni. Az viszont biztos, hogy a Treyarch ki fogja szolgálni a saját közönségét; azokat a játékosokat, akik élvezik a pörgős multis csatákat; akik számára az egyjátékos mód is csak társaságban izgalmas; akik hozánk hasonlóan még mindig szeretnek térdig gázolni a zombibelekben; akik azért játszanak, mert játszani jó. Ahogy minden évben, az Activision valószínűleg idén is rendez egy kis eseményt az E3 előtt, amelyen egy kicsit többet is elárulnak majd a *Black Ops III* többjátékos módjáról és az új zombis kampányról.

daev

### AKAR SZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/call-of-duty-black-ops-iii](http://gamestar.hu/jatek/call-of-duty-black-ops-iii)



**A BLACK OPS III JÁTEKMENETÉBEN VÁRHATÓ VÁLTOZÁSOK NAGY RÉSE A FELÚJÍTOTT MOZGÁSRENDSZERBŐL ADÓDIK**



**Előzetes**  
DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Megmutatjuk a jövőt

# DEUS EX: MANKIND DIVIDED

**H**A VALÓRA VÁLIK A DEUS EX SZÉRIA JÓSLATA, AKKOR MÁSFÉL ÉVTIZEDEN BELÜL NAGYON JÓ LESZ NEKÜNK, VAGY ÉPP ELLENKEZŐLEG. Minden attól függ, hogy a társadalom melyik osztályához tartozunk. Egy felhőkarcoló tetőtéri lakosztályáig már nem hallatszák el a mélyben nyomorgó tömeg zsvivaja. Századunk húszas éveire újabb választóvonalak ékelődnek az emberek közé, már nemcsak a státusz számít, vagy hogy kinek mennyi van a bankszámláján, hanem az is, hogy rendelkezik-e bármilyen kibernetikus beültetéssel. Egyesek önként vetik alá magukat a fájdalmas procedúrának, hogy gyorsabbá, erősebbé váljanak, jobban lássanak vagy eredményesebben tárgyaljanak, míg másoknak nem marad választásuk. Háborúk, balesetek és betegségek áldozatai kapnak mesterséges szerveket és végtagokat, amelyeket az emberi szervezet kizárólag egy bizonyos orvosság (Neuropozyne) rendszeres adagolása mellett képes huzamosabb ideig tolerálni. Nagyjából így festett a helyzet a 2013/04-es GameStar magazin teljes játéka,

a *Deus Ex: Human Revolution* kezdetén.

## SENKIBEN SEM BÍZHATSZ

Adam Jensen, a *Human Revolution* hőse a Sarif iparvállalatok biztonsági főnöke volt, amikor egy rajtaütés során megnyomorították, s ha a főnöke nem állja a számlát, biztosan nem marad életben. Így viszont hosszasan rehabilitáció után, jó néhány beültetéssel és kiterjesztéssel gazdagabban visszatér, hogy leszámoljon az elkövetőkkel. Nem is sejti, hogy mennyire szövevényes összeesküvés közepén találja magát, s habár mindent elkövet, mégsem tudja megakadályozni azt a terrorcselekményt, ami egy csapásra a társadalom peremére sodorja a transzhumánokat, vagyis a beültetéssel rendelkező embereket. Jensen otthagyja régi munkaadóját, és az Interpol antiterrorista egységének kötelékéhez csatlakozik. A Task Force 29 már nem multinacionális magánvállalatok érdekeit képviseli, hanem kormányzati forrásokból gazdálkodik, ráadásul első osztályú katonai szintű beültetéseket, fegyvereket és felszerelést bocsát hő-

sünk rendelkezésére. Adam viszont a múltbéli tapasztalatok hatására képtelen feltétel nélkül megbízni feletteiseiben, sőt a Panchaea-incidens után kapcsolatba lép a Juggernaut hackerkollektívával, amelyiknek feltett szándéka leleplezni és a nyilvánosság elé citalni a számtalan halálos áldozattal járó tragikus esemény kiötlőit. Tekintve, hogy a Juggernaut kulcszerepet játszik a *Mankind Divided* alcímet viselő folytatásban, nem lepődnek meg azon, ha Jensen esetleg összefutna az egyetlen megjelent *Deus Ex*-regény, az *Ikarosz-hatás*, valamint a mobilos *Deus Ex: The Fall* főszereplőivel, Anna Kelsóval és Ben Saxonnal. Teljesen logikus lépés len-

## ADAM A MÚLTBÉLI TAPASZTALATOK HATÁSÁRA KÉPTELEN FELTÉTEL NÉLKÜL MEGBÍZNI FELETTEISEIBEN

ne a fejlesztők részéről, ha már egyszer hangot adtak abbéli szándékuknak, hogy egységes univerzumbként kezeljék a *Deus Ex*-et, magyarul a tripla-A-kategóriás játékok mellett a kisebb mobilos címek, regények, no-



## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Eidos Montreal**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden **Belsőnézetes akció, lopakodás és szerepjáték keveréke a 2020-as évek cyberpunk jövőjében. Megjelenés N/A**



vellák és képregények egytől-egyig a kánon részét képezik. Könnyen megeshet, hogy egymásnak ellentmondó utasításokat/kéréseket kapunk majd az említett szervezetektől. Ilyen alkalmakkor el kell döntenünk, hogy melyiknek kedvezünk, mígnem elérkezik az a pont, amikor már kénytelenek leszünk teljesen elkötelezni magunkat valamelyik oldal mellett. Mivel választásunk a történetre is kihatással lesz, értelmet nyer a többszöri végigjátszás, pláne, ha még a módszereinken is változtatunk.

### AZ VAGY, AMIT BETESZEL

A széria hagyományaihoz híven számos kiterjesztést aktiválhatunk hősrünk implantátumai jóvoltából. Hogy mely kiterjesztéseket részesítjük előnyben, alapjaiban határozza meg játékstílusunkat, hiszen az előző részhez hasonlóan most is ugyanúgy meglesz arra a lehetőségünk, hogy gyakorlatilag láthatatlan cybernindzsát vagy megállíthatatlan terminá-

tort faragjunk Jensenből, de az sem feltétlenül baj, ha valahol az arany középut tájékán keressük a boldogulást.

A kiterjesztések legtöbbször a *Human Revolution*-ből köszön vissza, legfeljebb apró módosításokat hajtottak végre rajtuk. Egyebek mellett ilyen a zűrösebb párbeszéd során használatos C.A.S.I.E., ami teljes pszichológiai profilt készít a szemben álló félről, és valós időben méri vérnyomását, pulzusát, ezáltal is segítve bennünket a megfelelő reakció kiválasztásában. Hasonlóképpen ismerős lesz a Silent

Run, amely bármilyen felületen zajtalan futást tesz lehetővé, a Smart Vision, aminek segítségével akkor is látjuk ellenfeleink körvonalait, ha vastag betonfal húzódik közöttünk. De említhetném még az Icarus Landing System becsapódásgátlót, amit vízszintes felületen aktiválva rövid távon szemképráztató sebességre tehetünk szert. Az alkarba épített nanopengéket ezentúl akár ki is löhetjük, de ha nem akarunk ölni, akkor válasszuk az egyszerűen több embert is padlóra küldő PEPS Gunt vagy a Tesla sokkolót.



Ellenfeleink között olyanok is akadnak majd, akik hozzánk hasonlóan kiterjesztéseket használnak, mások exoszkeletonnal és egyéb eszközökkel érnek el hasonló eredményt



## JÓ KEZEKBEN A PC-S VÁLTOZAT

Megnagyon lehetnek azok a játékosok, akik billentyűzetről szeretnék majd bepötyögni a *Deus Ex: Mankind Divided* ajtónyitó kódjait, ugyanis az ő változatukért az a holland Nixxes Software felel, amelyik a Square Enix számos játékát (*Tomb Raider*, *Thief*, *Hitman: Absolution*, *Deus Ex: Human Revolution*) portolta már sikerrel PC-re.

# Előzetes

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Utóbbiak szintén beépített eszközök, amelyek látszólag kiváltják a *Human Revolution* néhány nem halálos fegyverét. A végére maradt a Jensen rövid időre szinte teljesen gölyöllővé változtató Titan Shield (jól jön, ha épp nincs kéznél biztos fedezék), illetve a Smart Vision kiterjesztéssel kombinálható Mark-and-Track System. Utóbbi a *Far Cry* játékokban látott célpontmegjelölést és -követést takarja azzal a különbséggel, hogy az ellenfél felszereléséről is tájékoztatást kapunk, amitől persze megszabadíthatjuk őket.

A kiterjesztések aktiválása változatlanul praxis kitek felhasználásával történik, míg a fejlesztésükre vérrel és verfékkel megkeresett tapasztalati pontjainkat fordíthatjuk. Használatuk ugyanúgy fokozatosan lemeríti energiakészletünket, mint az előző részben, ám a fejlesztők azt szeretnék, hogy a folytatásban gyakrabban vessük be a trükköket, és bátrabban kísérletezzünk. Ötvözzük a képességeket, és figyeljük meg a hatásukat pont úgy, ahogy a szintén lopakodós *Dishonored*-ben tehetjük. Éppen ezért energiánk részben vagy teljesen újratöltődik, ha mindig csak rövid időszakokra aktiváljuk az egyes képességeket.

## ÁLLJ, VAGY LÖVÖK... TALÁN

A fejlesztők minden lehetséges eszközt megadnak nekünk, hogy megtaláljuk azokat a válaszokat, amelyeket Jensen keres. Nem kell vérnek tapadnia a kezünkhöz, bármikor dönthetünk a lehető legkevesebb erőszakkal járó megoldás mellett. Az előző

részt leginkább a flow-t megszakító bosszarcok miatt érte kritika. Nem sokkal a megjelenést követően aztán kiderült, hogy az Eidos Montreal kénytelen volt bémunkába kiadni ezeket a részeket egy meg nem nevezett stúdióknak, különben nem készültek volna el időben a játékkal. A problémát szerencsére nem söpörték szőnyeg alá, éppen ellenkezőleg, igyekeztek kijavítani, amit elrontottak.

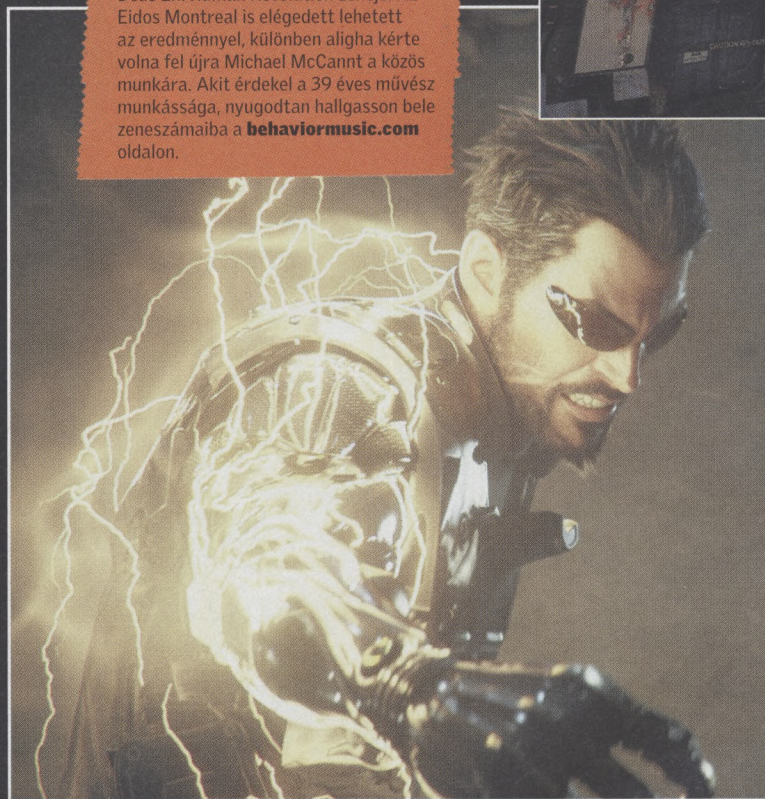
Teljesen újratervezték a bosszarcokat, hogy azoknak a játékosoknak se okozzanak nehézséget, akik pacifista szelvényben építették karakterüket. Igaz, erre csak a rendezői változatban került sor, pedig korrektebb magatartás lett volna a vásárlókkal szemben egy ingyenes patch. A lényeg, hogy a *Mankind Divided* kapcsán nem kívánják megismételni a múlt hibáit, hanem eleve úgy terveznek meg minden egyes alkalmat, amikor ellenfelekkel kerülünk szembe (ide értve a bosszarcokat is), hogy ne kelljen feltétlenül tüzet nyitnunk. Ám ha mégis, akkor nem halálos eszközökkel ártalmatlaníthatjuk őket.

Ezzel együtt a lövöldözést is újragondolták a montrealiak. Jensen kiterjesztései jóval agresszívbabbak, több kockázatvállalásra nyújtanak lehetőséget. Többé nem büntetik azokat a játékosokat, akik durr bele módra rontanak fejfel a falnak. Feltett szándékuk olyan játékká faragni a *Deus Ex: Mankind Divided*-et, amelyben ugyanolyan szórakoztató és kifizető lövöldözni, mint settenkedni. Fegyvereinkre számos kiegészítőt aggathatunk – akár tűzharc köz-

## A KITERJESZTÉSEK LEGTÖBBJE A HUMAN REVOLUTIONBÓL KÖSZÖN VISSZA, LEGFELJEBB APRÓ MÓDOSÍTÁSOKAT HAJTOTTAK VÉGRE RAJTUK

### ZENE FÜLEINKNEK

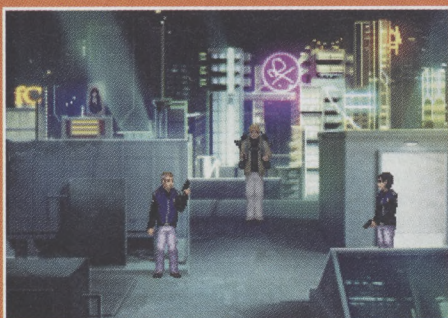
Úgy tűnik, nem csak a játékosok és a kritikusok dicséretét nyerte el a 2011-es *Deus Ex: Human Revolution* zenéje. Az Eidos Montreal is elégedett lehetett az eredménnyel, különben aligha kérte volna fel újra Michael McCann-t a közös munkára. Akit érdekel a 39 éves művész munkássága, nyugodtan hallgasson bele zenezámaiba a [behaviormusic.com](http://behaviormusic.com) oldalon.



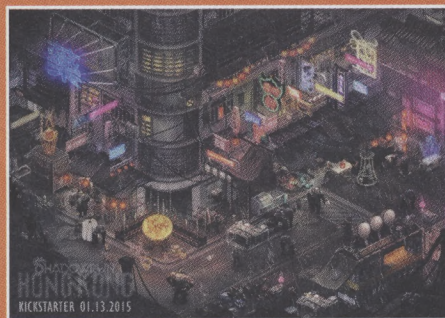
## CYBERPUNKDÖMPING

Az elkövetkező egy-két évben több olyan játék is érkezik, amelyek boldoggá teheti a stílus rajongóit.

**TECHNOBABYLON:** Május 21-én jelenik meg ez a retróhullámot megfogaló point & click kalandjáték, amely a *Blade Runner* külső jegyeit ötvözi a *Police Quest* játékmotívumával. Kiméretlen sorozatgyilkos, megmentésre váró nő, egy egész várost irányító omnipotens mesterséges intelligencia – minden adott egy nagyszerű kalandhoz.



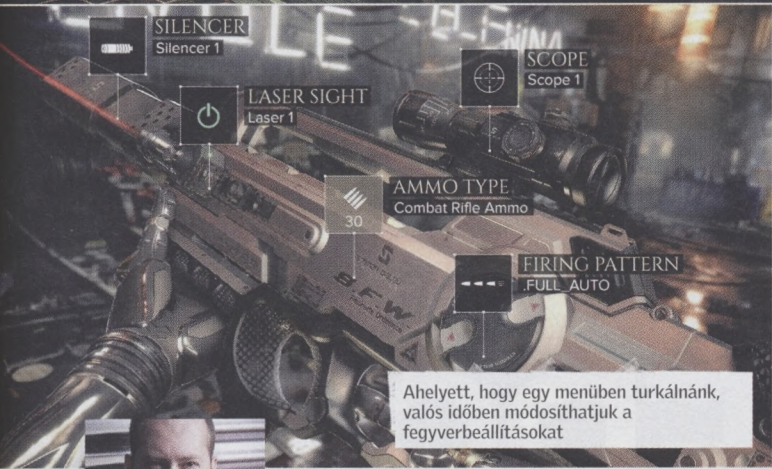
**SHADOWRUN: HONG KONG:** Még az idén várható a *Shadowrun Returns* fejlesztőinek új játéka, amelynek helyszíne a címadó délkelet-ázsiai metropolis. Tongok, triászok (vagy triádok, ha úgy jobban tetszik) és mohó nagyvállalatok halásznak a zavarosban, ahol a kapcsolatok mindennél fontosabbak.



**SATELLITE REIGN:** Korai hozzáféréssel már játszható a Syndicate szellemi örökösének kikiáltott felülnézetes taktikai-stratégiai játék. Hosszú ballonkabátos ügynököket irányítva küzdünk egy olyan város feletti irányítás megszerzéséért, ahol mindig éjszaka van, és sosem áll el az eső.







SILENCER  
Silencer 1

LASER SIGHT  
Laser 1

SCOPE  
Scope 1

AMMO TYPE  
Combat Rifle Ammo

FIRING PATTERN  
FULL AUTO

Ahelyett, hogy egy menüben turkáljunk, valós időben módosíthatjuk a fegyverbeállításokat

## HA TE MONDOD

**Jean-François Dugas executive game director: „Nem akarok futárküldetéseket a játékomban.”**

**DEX:** Újabb korai hozzáférési alkotás, amely egy nyitott világú szerepjáték és egy 2D-s platformer egyéjszakai kalandjából született. Harbor Prime neonfényben úszó utcáin NPC-kkel állhatunk szóba, akik számtalan küldetéssel látnak el, nehogy még a végén unalmasnak találjuk a futurisztikus város felfedezését.



**CALL OF DUTY: BLACK OPS III:** A kezdeti bizonytalanok (Black Ops II, Advanced Warfare) után úgy fest, hogy most már a Call of Duty is kész keblére ölelni a cyberpunk jövőt. Kíváncsian várjuk, hogy a fejlesztők végül hozzá is tesznek-e majd valamit a témához, vagy csak a díszletre volt szükségük.



**CYBERPUNK 2077:** Rengeteg a kérdőjel a Witcher széria fejlesztőinek projektje körül. Egyelőre nemlineáris történetről, többféle választható kasztról, opcionális külső és belső nézetéről szól a fáma. Ugyanaz a REDengine 3 hajtja, mint a Witcher 3-at, és hozzá hasonlóan PC-re, valamint új generációs konzolokra érkezik.



ben is – illetve az épp aktuális helyzetnek leginkább megfelelő lőszertípusra válthatunk egy szempillantás alatt. Szintén az akciójátékosok kedvére szolgál majd, hogy négy kiterjesztést rendelhetünk a D-pad iránygombjaihoz, amelyeket anélkül aktiválhatunk, hogy előtte a mindenféle menükben turkáljunk. Sőt – bármilyen furcsán is hangozzék – nem muszáj szóba állnunk a játékban őgyelgő NPC-kkel sem. Viszont ha így teszünk, lemaradunk a mellékküldetésekről, amelyek kivétel nélkül elkerülnek a „hozz négy cickányfarkat, majd adj át egy üzenetet a kocsmárosnak” jellegű kliséket. Mint azt a fejlesztést vezető Jean-François Dugas is elmondta, minden megbízást jelentéssel kívánnak megtölteni, olyan történeteket mesélnek el általuk, amelyek révén még mélyebbre áshatjuk magunkat a játék által érintett témákban. Azt pedig már most jegyezzük meg jó alaposan, hogy mindegyikre több lehetséges megoldás létezik.

## MINDEN ŪT PRÁGÁBA VEZET

Jensent nyomozása a történet egy pontján Prágába vezet (eddig ez az egyetlen ismert helyszín), ahol a terrorizmus vádjával illetett Augmented Rights Coalition (a továbbiakban ARC) egyik arcát, egy egykori segélymunkást kellene őrizetbe vennie. A transzhumán-gyűjtőtáborra átlénygült Utulek állomáson aztán kénytelen szembesülni a komor valósággal, hogy ez EU hivatalos kommunikációjában komfortosnak és biztonságosnak lefestett városrészről kiderül, hogy a korrupciós helyi rendőrség kontrollálja a Neuropozyne áramlását, és mesterséges hiányt idézve elő tartja kezében az alsóbbrendűként kezelt, kiterjesztéssel élő polgárokat. A Golem City becenév-

vel illetett gettóban járkálva számtalan emberi sorsot ismerhetünk meg, s ha épp irgalmas szamaritánust játszanánk, akár segíthetünk is az egyik orvosnak alternatív gyógyszerforrások felkutatásában.

Az elsődleges feladatunk azonban Talos Rucker, a már emlegetett segélymunkás rejtékhelyének felkutatása. Célunk elérése érdekében kifaggathatjuk épp hívósön ücsörgő informátorunk feleségét, de ha nem fűlik a fogunk a bájcsvejhez, akár fel is törhetjük az otthonában található laptopot. Apro-pó hackelés, megújult formában tér vissza a tevékenységhez kapcsolódó minijáték, amely a fejlesztők ígérete szerint összetettebb lesz, és komolyabb stratégiai mélységet kap. Miután megszereztük a címet, már csak be kell hatolnunk az épületkomplexumba, átverekednünk magunkat egy rakás örön, majd ha megtaláltuk Ruckert, akkor rábeszélünk, hogy tartson velünk. A győzködés értelemszerűen könnyebben megy majd, ha nem mészároltuk le embereit. És ez csak egyike a számos küldetésnek, amelyek többféle fordulatot vehetnek, és sokféleképpen végződhetnek. A kiváló *Deus Ex: Human Revolution* és a hangulatos *Thief* után bizakodva várhatjuk a *Deus Ex: Mankind Divided* megjelenését, amelyre még nem lehet tudni, hogy pontosan mikor kerül sor. Mi egy 2016-os premier tartunk valószínűnek. Az Eidos Montreal erős alapokra építkezik, és kizárólag azokon a pontokon eszközöl változtatásokat, amelyek korábban kritikus véleményeket szültek.

Chavaliér

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/deus-ex-mankind-divided](http://gamestar.hu/jatek/deus-ex-mankind-divided)

**Előzetes**  
STAR WARS BATTLEFRONT

Ez az a játékstílus, amit keresünk

# STAR WARS BATTLEFRONT

## INFO

Kiadó **Electronic Arts**  
Fejlesztő **EA DICE Platform**  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** Multiplayer örület a régi trilogia karaktereivel és járműveivel. Megfizethetetlen.  
Megjelenés **2015. november**  
PEGI **12+**

### **I**DEJÉT SEM TUDOM, MIKOR VOLT SZERENCSEM UTOLJÁRA JÓ STAR WARS JÁTÉKHOZ.

A szerencsétlen sorsú 1313 volt az utolsó nagy reményünk, egészen addig, amíg a gonosz Disney birodalom el nem kaszálta. Aztán néma csend, pedig az új film közeledtével egyre nagyobb igény lenne valami nagyon ütős Star Wars játékra, amelyben nem a nevétségesen primitív harci droidok csapnak össze az unalomba fulladt klónkatonákkal. Aztán jött az Electronic Arts, és megmentette a Star Wars univerzumot, kedvenc fejlesztőjének megadta azt a lehetőséget, amiről minden csapat csak álmodozhat. Egy Star Wars játékot, amely az eredeti trilogia idősíkjában játszódik. A Battlefield sorozatról elhíresült DICE persze kapva kapott az alkalmon, és a Frostbite motorra építve megkezdte a játék fejlesztését. A november végi megjelenést köbe vették, és megkezdődött a marketinghadjárata, melynek első eleme egy szemet gyönyörködtető trailer volt, ami a lázadó és a birodalmiak közötti összecsapást mutatta be az Endor erdő borította holdján.

### **AZ ERŐ LESZ EZZEL**

A Frostbite motor az utóbbi években nem csak a Battlefield játékok alapköve volt, az EA szinte minden egyes játékát a svéd zseniális játékmotorjára húzta rá. Lett légyen az Need for Speed vagy Dragon Age, a motor ugyanaz maradt, és egyértelmű, hogy ezen a téren egyik játéknak sem volt szűgyenkezni valója. Igazán nagyot azonban kétségtelenül a Battlefield játékokban virított a Frostbite 3, a Battlefield 4-gyel mutatkozott be, és még a mai napig az állunkat keressük a látványtól. A kettétörő anyahajó és a leomló felhőkarcoló még a leghangosabb ellenzőket is meggyőzte a motor életképességéről. Aztán jött a Star Wars Battlefield trailere, amivel mindenkit megvettek kilóra; főleg az tetszett nagyon, amikor az elképesztő grafikát bemutató képkockákhoz odaírták, hogy ez bizony a játék motorjával készült. Ez persze nem jelenti azt, hogy így is fog kinézni a végleges verzió, hiszen ez egy egyedí kameraállásokkal felvett, előre beállított kis montázsfilm, de azért jól érzékelteti, milyen kategóriában lép ringbe az új Battlefield. A trailerben

természetesen nincs FPS mód, de a végleges játékban szabadon választhatunk külső és belső kameranézet között, pont úgy, mint az elődökben.

### **TOTÁLIS HÁBORÚ A GALAXISBAN**

Kezdjük mindjárt az elején a rossz hírrel: sajnos nem lesz egyjátékos kampány. Sokan ezt a személyük elleni támadásnak veszik, hiszen már jó előre felkészültek egy modern Dark Forcesra, de a DICE arra a következtetésre jutott, hogy inkább arra koncentrálnak, amiben igazán jók, vagyis a multis csatákra. Jobban belegondolva ez a döntés nem is olyan eszement, mint ahogy első nekifutásra hangzik. Emlékezzünk csak vissza a Battlefield 3-4 és a Hardline erősen felejthető egyjátékos hadjárataira (egyiknek a befejezéséhez sem volt elég lelki erőm), a készítők nem szerették volna az erőforrásaikat olyan részre pocskolni, amely amúgy is bukásra van ítélve. Ehelyett inkább erősen rámentek a multira, összesen 40 fő apríthatja egymást a lézerfegyverekkel. Ez egy kis visszalépés a PC-s Battlefieldek 64 fős meccse-



A trailert bámulva sokszor volt olyan érzésem, hogy ismerős helyeken száguldoznak azok a légmotorok

## „AZ ENDOR HOLDJÁN LEZAJLOTT ÜTKÖZET AZÉRT LETT ANNYIRA ÉLETHŰ, MERT A KÖRNYEZET PONTOS MÁSA A FILMNEK, ILYET AZÉRT MEG NEM NAGYON LÁTTUNK EGY EGYSZERŰ VIDEOJÁTÉKBAN



A hordozható pajzs rövid ideig képes felfogni a lézergyűk tüzét

íhez képest, de konzolon és PC-n egyaránt ennyiben maximalizálták a létszámot. Ezzel a módszerrel el lehet kerülni, hogy nagyobb létszámra optimalizált PC-s pályákon a konzolosok magányosan kóvályogjanak. Azoknak sem kell elkeseredniük, akik kisebb lépésekben gondolkoznak; amikor a galaktikus háború szóba kerül, ők választhatnak olyan térképeket, amelyeken kevesebb fővel kell részt venni az ütközetekben. Lesz természetesen offline mód is, amiben barátunkkal vállaltva mehetünk majd botok ellen, ráadásul ezt osztott képernyőn is megtehetjük. Pletykálnak továbbá egy olyan rendszerről (partner system), amelyben a legjobb barátunkkal megoszthatjuk a játékban feloldott tartalmakat, illetve lehetőséget adunk az ifjú padawanoknak, hogy azonnal odateleportáljanak mellénk. Nem kell perze rögtön csalásra gondolni, hiszen ezek az extrák csak addig működnek, amíg online vannak a partnerek. Ezzel a módszerrel azt szeretnék volna elérni a készítők, hogy azok is élvezhessék a játékot, akik valamilyen oknál fogva nem tudnak annyi időt tölteni a hadszíntereken, amennyi ezeknek az extráknak a feloldásához kell.

### X-WING VS. TIE FIGHTER

Az első trailerből ugyan nem lehet messzemenő következtetéseket levonni, de azért elég valószínű, hogy három hadszíntéren zajlik majd a háború. A földön a lázadók különleges egységei csapnak össze a rohamosztásokkal, ekkor főként a lézerfegyverek lesznek majd a főszereplők, de láttunk már AT-ST-k ellen hatásos páncéloklót, illetve egy mobilpajzsot is, ami sikeresen megvédett minket a közepes lézerektől. Itt érdemes megemlíteni, hogy a lázadó gyalogság soraik immáron idegen lények is erősítik (egy sullustanit egészen biztosan láttunk), illetve a birodalmiaknál lesznek majd női rohamosztások is. A járművek közül a főszerepet a különféle siklók és légmotorok kapják – aki látta a Jedi visszatér, az egészen biztosan álmódzott már arról, hogy milyen lehet teljes sebességgel száguldozni az óriásfenyők között. A már említett „chicken walker” mellett befigyel a nagy testvér, az AT-AT is. A lázadók járműveiről nincs még hír, bár ez az egyik legnehezebb feladat a tervezők számára, hiszen az eredeti trilógiában nemigen volt a lázadók olyan földi járműve, amely egy súlycsoportban versenyzett volna egy



# Előzetes

STAR WARS BATTLEFRONT



Hányszor kell még elmondani, hogy a lábára kell menni, és a vontatókábel kell használni? Tudod, a parasztyerek esete a megvadult bikával



Mind a TIE Fighter, mind az X-Wing alkalmas a légköri repülésre, ezt a Koldus-kanyonban be is bizonyíthatják

## A BATTLEFRONT SOROZAT

Tizenegy éve jelent meg az első rész, akkoriban még a PS2 és az első Xbox volt a konzolpiac csúcsán. Négy frakció is helyet kapott a játékban, azokban az években még mindent elküvetett a LucasArts a második trilógia népszerűsítésének érdekében. Ez persze betudható annak, hogy a Sithek bosszúja 2005-ben jelent meg a mozikban, ostobák lettek volna kihagyni az ebben rejlő marketinglehetőséget. A folytatás 2005-ben jött ki, az egyik legütősebb része a birodalmi hadjárat volt, amit az 501-es légió egyik veterán rohamosztágosának szemszögéből mesél el. Készült egy harmadik rész is, de azt még a hivatalos bejelentés előtt nyaralni küldték a Hoth rendszerbe. Létezéséről csak egy kiszivárgott fejlesztői videó miatt tudunk, így utólag elnézve talán nem is volt olyan nagy tévedés az a kasza.



birodalmi lépegetővel (egy pillanatra feltűnik ugyan egy jawa homokjáró, de ez nem igazán számít komoly ellenfélnek). Szerencsére a levegőben már jóval kiegyensúlyozottabb a helyzet. Y-Wingek egészen biztosan lesznek, ezek bombázták le a rettegett lépegetőt, de láttunk hősiklókat a Hoth bolygó fagyos pusztáin, illetve X-Wingeket a Koldus-kanyonban a Tatooine homokbuckái felett. A birodalmiak oldaláról egyelőre csak a sztenderd TIE vadászokat mutatták be, illetve felbukkant egy legendás csillagromboló is. Nem maradhatott ki persze a jóból Han Solo szerelme, az Ezeréves Súlyom sem, nem lennék meglepve, ha egy lezuhant csillagromboló hajtóművébe lehetne berypülni vele (a TIE pilóták meg persze ismét olyan bolondok, hogy követik). Az már most bizonyos, hogy nem lesznek úrharcok, szóval aki a sztratoszféra elhagyását tűzte ki célul, az bizony most csalódni fog.

A Battlefront játékokban hozzászokhattunk, hogy időnként feltűnnek a Star Wars univerzum legnagyobb hősei és antihősei. Ugyan nem lesznek választható karakterek, de egészen

biztosan feltűnik most is néhány legendás szereplő. A trailerben felbukkant Darth Vader, és a fejedáscok gyöngye, Boba Fett is tett néhány kört a levegőben háti rakétájával. Őket bizonyos feltételek teljesítése után kapjuk meg, de csak egy kis időre; nem kicsit borítaná fel a játékélményt egy olyan permanens Darth Vader, aki egyetlen kézmozdulattal megvonja a levegőt kempelő mestervadásztól a pálya túoldalán. Kicsit olyan lesz ez az egész, mint egy bossharc: átváltozunk ugyan valami nagyon durva karakterre, cserébe viszont az összes többi játékos egyszerűre esik a nyakunknak, hiszen ki ne álmódzott volna arról, hogy ő lesz az, aki beviszi a végső találatot a Sith nagyúrnak?

## ISMERT ÉS ISMERETLEN UNIVERZUM

Eddig négy különböző bolygót mutatunk be, ahol harcolhatunk. Az Endor (illetve az Endor nevű gázóriás legátavolabbidja), a Tatooine, a Hoth és a Sullust egészen biztosan a kezdő bolygók között lesz. A Sullust eddig még nem szerepelt egyik film-

# ” ÁTVÁLTOZUNK VALAMI NAGYON DURVA KARAKTERRE, CSERÉBE AZ ÖSSZES TÖBBI JÁTÉKOS EGYSZERRE ESİK A NYAKUNKNAK, HISZEN KI NE ÁLMODOZOJT VOLNA ARRÓL, HOGY Ő VISZI BE A VÉGSŐ TALÁLATOT A SITH NAGYÚRNAK?

A Sullust nem egy kellemes hely, ez lehet az oka, hogy a lakói inkább a föld alatt szeretnek tanyázni. Cserébe viszont innen jönnek a galaxis legjobb navigátorai



ben sem, az endori csatában egy sullustani volt Lando másodpilótája a Millennium Falcon fedélzetén. A Sullust elég kopár bolygó, aktív vulkánokkal, veszélyes elektromos viharokkal és durván mérgező légkörral. Lesz azonban egy ötödik bolygó is, ennek Jakku a neve. Ezt az új Star Wars film, az Ébredő Erő bemutatójában láthatjuk, itt van az a bizonyos rommá lőtt, lezuhant csillagromboló. Ezt a DLC-t mindenki megkapja, miután megjelent a film, az előrendelők azonban néhány nappal korábban fedezhetik fel a bolygót. Azok, akik bizalmat előlegeznek a játéknak (előrendelik), megkapják még Han Solo ikonikus fegyverét (DL-44-es lézerpisztoly), egy iongránátot, egy iontorpedót és néhány nagyon menő emótot, amivel idegesíthetjük ellenfeleinket. A trailerben megjelenő járművek, fegyverek és helyszínek nem véletlenül hasonlítanak a megszólalásig az eredeti filmekben látottakra. A Lucasfilmnek köszönhetően a készítők lehetőséget kaptak arra, hogy felkeressék a Star Wars-archívumokat, és ott felhasználjanak mindent, amit találnak. Az Endor holdján lezajlott út-

közlet azért lett annyira élethű, mert a környezet pontos mása a filmnek, ilyet azért még nem nagyon láttunk egy egyszerű videojátékban. Nem csoda hát, hogy a készítők szerint ez lesz minden idők legjobb Star Wars játéka. Nagy szavak, meglátjuk, mi lesz igaz belőle.

## ÚJ GENERCIÓS STAR WARS

Aki szeretné a régi PS3-asán vagy Xbox 360-on elindítani a játékot, az gyorsan morzsoljon el egy könnyűcseppet a szeme sarkában, ez a vonat már elment; nekik sokadjára kell elgondolkozniuk azon, hogy nyugdíjba küldjék szebb napokat látott konzoljukat. A fókusz a PS4-en és Xbox One-on van, a cél az, hogy ezeken a gépeken 60 fps-sel fusson a játék. Az még nem egészen tisztázott, hogy lesz-e full HD, a PS Store egyik hivatalos Battlefront oldalán 720p van feltüntetve maximális felbontásként, ez azonban lehet egy apró hiba, volt már ilyen a történelemben. Az viszont egészen biztos, hogy a PC-seknek nem kell emiatt aggódniuk, ők egészen biztosan tolhatják a játékot full HD-ban.

Egyelőre a nagyközönségnek és a szakújságíróknak nem volt lehetőségük kipróbálni a játékot, de a disztribútorok egy kis és szerencsés csapata már látta mozgás közben a tényleges játékot, és mindenki kivétel nélkül a grafikáját emelte ki. A Battlelog rendszernek végleg búcsút mondanak, valami teljesen új megoldást építenek fel a jövőben, többek között a Battlefront számára. A Star Wars Battlefront lesz az első olyan játék, ami a Dolby Atmos hangkódolási rendszert használja. Állítólag a jövőt fogja jelenteni a hangzásban, és azt ugye mondani sem kell, hogy ezt is csak a PC-sek tapasztalják meg élőben, hiszen a mostani konzolok erre még nincsenek felkészítve. Talán majd legközelebb, kána-péharcosok.

## AZ OSZTÁLYHARC VÉGE

A Battlefront teljesen eltörlti a classrendszert, nem lesznek előre megírt szerepkörök, mindent saját magunknak kell meghatározniuk. Ez a bőség sok játékost összezavarhat, de egy idő után megszokjuk majd, hogy melyik összeállítás me-

lyik harci stílushoz illik leginkább. Nem nagyon lövünk mellé, amikor azt feltételezzük, hogy a nagyobb fegyverekkel s ezáltal nagyobb tűzerővel rendelkező harcosok jóval lassabbak lesznek, mint mondjuk a könnyű páncéltatú felderítők, akik csak egy könnyű lézerfegyverrel az oldalukon vetik bele magukat a küzdelembe. Ez a megoldás meglehetősen kényes, hiszen a játék egyensúlyának belövésekor figyelembe kell venni a legvadabb összeállításokat is, a gamerek nagyon súlyos egyenlőtlenségeket képesek kihozni mindenből, ahol nincs megkötve a kezük. Mindent összevetve elmondhatjuk, hogy az EA-DICE-Disney együttműködés nagyon kedvező irányba mozgult el; a Battlefront lehet az a játék, ami annyi hosszú év után megtörheti a Star Wars játékokra nehezdedő átkot. Ebben nem kis szerepe van annak, hogy végre ismét a kezdő trilógiára koncentrálnak. Bízunk benne, hogy ez az irányvonal bírja majd az Erő támogatását. A miénket már megnyerte.

Mocsy

# Előzetes

RAINBOW SIX: SIEGE

GameStar  
KIPRÓBÁLTUK

Kulcsfontosságú a csápdák megfelelő elhelyezése

A legjobb, ha a meglepetés erejével támadunk

Mi döntjük el, melyik behatolási pontot preferáljuk

A repülő pályá rengeteg taktikai lehetőséget kínál

## Veszélyes játszma

# RAINBOW SIX: SIEGE



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Vérbeli taktikai lövöld, amit a pörgős játékmélet, a rengeteg stratégiai lehetőség és a teljesen rombolható pályák tesznek tökéletessé. Megjelenés **2015 vége**  
PEGI **N/A**

**H**A A UBISOFT IDÉN CSAK A TAVALI TELJESÍTMÉNYÉT AKARJA TÚLSZÁRNYALNI, AKKOR NEM KELL NAGYON MEGERŐLTETNIE MAGÁT, HISEN JELENLEG ELÉG ALACSONYAN VAN A LÉC, DE HA NEM AKARJÁK, HOGY SZEGÉNY TOM CLANCY FOROGJON A SÍRJÁBAN, AKKOR A LÖVÖLDÉK TERÉN JOBB, HA FELKÖTIK A GATYÁT. Pár éve még az EA állt a sárdobálás közép-pontjában, de néhány elhamarkodott megjelenéssel a francia cég egy pillanat alatt beugrott a helyükre. Talán nem is sikerült minden olyan nagyon rosszul, csak egy idő után már divatból is fújol a tömeg, mindenestre manapság túlnyomórészt a méretes day 1 patchekre, hiányzó arcokra és alacsony fps-re emlékeznek a játékosok. Persze az idő mindent megszépít, de ez csak újabb teherként nehezedik a fejlesztők vállára akkor, amikor lassan egy évtizede parkoló pályára tett franchise felélesztésével próbálkoznak.

A Ubisoftot gyakorlatilag a viláfgába vágta a fejszét, amikor úgy döntött, hogy a Vegas 2 után elérkezett az ideje egy újabb Rainbow Six játéknak. Évekig vártunk hiába a Patriotsra, mint kiderült azért, mert a csapat szerette volna még az előző generációs konzolokon, de már a jövő technoló-

giát felhasználva megalkotni a játékot, és idővel ez túl nagy falatnak bizonyult számukra. Egyre fontosabb szerepet kapott a rombolhatóság, az öregedő konzolok pedig már nem nagyon bírták a gyűrődést, ezért a csapat az egészet kivágta a francba, és elkezdtek a nulláról felépíteni a Siege alapjait, amelyet közel egy évvel ezelőtt, a 2014-es E3-on mutattak be. Több ezer játékosnak, köztük nekem is szerelem volt első látásra, és ha pár napnyi virrasztással meg ezer miatyánkkal feljebb lehetne tornászni a végső százalékot, már lenne egy szentély a szobám sarkában. Nagyon szeretném, ha ez a játék visszahozná a rajongók hitét a kiadóban, de a kilencvenpluszos értékeléshez vezető úton több a banánhéj, mint egy kaotikus Mario Kart versenyen, úgyhogy visszafójtott lélegzettel vettem bele magam az alfába, és reméltem, hogy amit látok, az mind szép és jó lesz.

### ALFA ÉS OMG

Amit a néhány napos teszt alatt láttunk, az egy nagyon korai verzió, bizonyos esetekben még annál is visszamaradottabb, mint amire számítottak a legtöbben. A menüben gyakorlatilag két gomb állt rendelkezésre, az egyikkel a fényerőt állítottuk, a másikkal pedig beléptünk egy meccsbe, jó esetben olyanba, amely még nem kezdődött el. Per-

sze remekül hangzik, hogy nem kell pepeselnünk a csúszkákkal, mert a játék majdnem magától beállít tökéletesen, de én azért szerettem volna, ha egy-két dologba van beleszólásom. A Siege egyelőre egyáltalán nem szép, de nyilvánvalóan nem a töltényhüvelyeken megcsillanó napfényen volt a hangsúly, hanem azon, hogy a játékmélet zökkenőmentesen, stabil fps mellett álljon rendelkezésre, és ezt sikerült tartaniuk a ubisoftosoknak. Ahogy a grafikát, úgy a hangokat sem lehetett állítani; egy olyan játék esetében, amelyben nemcsak a zene és a különböző zajok, hanem a játékosok közti kommunikáció is fontos, ez bizony hiányzott. Sajnos a legtöbb esetben nem az volt a problémám, hogy nem hallottam a többieket, épp ellenkezőleg, tőlük nem hallottam, mi történik a játékban.

### TUTORIAL UTÁN IQ-TESTZ

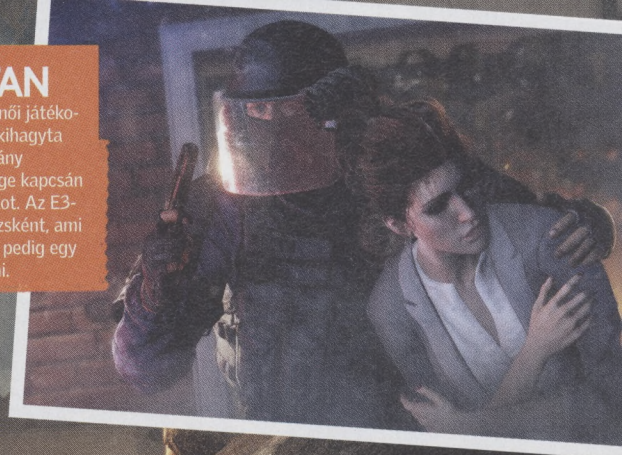
A korábban már említett E3-as trailerben egy teljes akciót követhettünk végig, amelyben a játékosok közti kommunikáció bőven meghaladta a világ legtapasztaltabb kommandós parancsnokainak szintjét. Persze mindenki számára nyilvánvaló volt, hogy a való életben nem a „ketten fedeztetek hátulról, te jobbra, én balra, rúgom az ajtót, három, kettő...”, sokkal inkább az „ott van megint, támad... ááá, ááá, segítség, le-



Itt senki nem nevet ki, ha taktikai pajzsot használsz

## A NŐKKEL CSAK A BAJ VAN

A Ubisoft az Assassin's Creed Unity kapcsán már kivívta a női játékosok haragját, amikor a játszható karakterek közül teljesen kihagyta a gyengébbik nem képviselőit. Annak idején hatalmas botrány kerekedett a nemek közti különbségből a játékokban, a Siege kapcsán pedig az előző helyzet szöges ellentéte verte ki a biztosítékot. Az E3-as trailerben a terroristák egy női túszt használnak élő pajzsoként, ami nyilvánvalóan ismét okot adott a felháborodásra, a Ubisoft pedig egy életre megtanulta, hogy a feministákkal nem lehet packázni.



## A KILENCVENPLUSZOS ÉRTÉKELÉSHEZ VEZETŐ ÚTON TÖBB A BANÁNHÉJ, MINT EGY KAOTIKUS MARIO KART VERSENYEN

### HA TE MONDOD

**Andrew Witts dizájnér, Ubisoft Montreal: A kasztrendszerért hoztuk létre, hogy még több lehetőséget adjunk a játékosok kezébe, így mindenki a saját játékestilusának megfelelő karaktert választhat úgy, hogy azzal tökéletesen kiegészíti a többieket."**

lőttek..." dominál majd. A Siege-ben nem nagyon lehet rambózni, itt kőkemény csapatmunkára van szükség az eredményes akciókhoz, de ezt megvalósítani a világ minden tájáról összedobált emberekkel nagyon nehéz. Az alfában ráadásul mute gomb sem volt, így sokszor vagy a csapkodva cáromkodó oroszokkal, vagy a technót bömböltető németekkel voltam elfoglalva, miközben tőlem nem egészen 30 centire a fal túloldalán már fel volt cuppantva a C4 az ajtófélfára.

### RONTOM-BONTOM

Amit a Siege tud, azt remekül tudja. Az alfában kipróbálható két pályában nagyon nehéz lenne hibát találni, mindkettőnek sajátos atmoszférája és felépítése van, ebből adódóan rengeteg lehetőséget kínálnak mindkét oldal számára, hogy a tervezők által megálmodott elemekből a tökéletes akciót hozzák össze. A végleges verzióban elérhető húsz kasztból egyelőre csak tízet próbálhattunk ki, de ezek abszolút bizakodásra adtak okot. Minden karakter egyedi, speciális képességének köszönhetően nagyon különböző játékestílust képvisel, így mindenki megtalálhatja a neki kedves pozíciót. Aki nem szeret a sötétben tapogatózni, az már messziről nyomom követheti az ellenfél mozgását, de ha valakinek a meglepetés ereje a fontos, az be is zúzhatja a falat egy hatalmas pöröllyel. Természetesen az

egy kasztok közti egyensúly egyelőre nem tökéletes; de hát a megjelenésig bőven van még idejük a srácoknak, az egyedi képességek azonban csak akkor lesznek a csapat hasznára, ha a játékosok megfelelően, a csapat többi tagját tájékoztatva használják őket. Mint mondtam, a kommunikáció a kulcs. A rombolhatóság elképesztő, gyakorlatilag bármit eltakaríthatunk az útból, legyen az egy egyszerű redőny vagy egy vastagabb közfal, ezáltal a pályák nem válnak majd unalmassá, hiszen valószínűleg a sokadik meccs után is tudnak majd meglepetést okozni az ellenfelek, akik egy eddig sosem látott módszerrel törnek ránk a biztonságosnak hitt menedék összes falát. A Rainbow Six sorozatban mindig is kulcsfontosságú szűk folyosók és zárt terek most is remekül vizsgáztak, a különböző tereptárgyak és általunk felállítható akadályok pedig még fontosabbá teszik a megfelelő tervezést és a tökéletes kivitelezést. Nem elég, ha jobban tudunk lőni az ellenfeleknél, fejben is meg kell vernünk őket.

### AZ E3 CSAPDÁJA

Még biztos mindenki emlékszik, amikor a Watch Dogs E3-as traileré után a következő előzetes már közel sem hozta ugyanazt a színvonalat, a grafikát pedig még a megjelenésre sem sikerült felrángatni a korábban megelőlegezett szintre. Hasonlók a tapasztalatok

### A LEGJOBBAK LEGJOBBJAI

A játékban öt különböző terrorelhárító csoport tagjaként szállhatunk harcba, amelyek mindegyike egyedi öltözettel, személyiségi jegyekkel és képességekkel rendelkezik. A német GSG9 mellett az orosz Spetznaz, a brit SAS, az amerikai SWAT vagy a francia GIGN páncélját is magunkra ölthetjük.

a Rainbow Six: Siege esetében is. Az éjjeli rajtaütést bemutató videóban remekül néztek ki a fény- és füsteffektek, a kilyuggatott falról szétrepülő képek betérítették az egész szobát; mindenfelé szilánkok és törmelékek hevertek. Most ugyanezt nappal próbálhattuk ki, a megváltozó környezeti hatások miatt pedig sokkal érezhetőbbek voltak a hibák. Arról nem is beszélve, hogy a játéktér közel sem volt olyan részletes, mint azt az expón láthattuk. Hosszú idő áll még rendelkezésre, hogy kipofozzák a játékot, és őszintén remélem, hogy nem futnak vakvágányra. Az alapok erősek, az újítások jól működnek, de rengeteg olyan buktatóval kell szembenéznünk (legyen az grafikai, teljesítmény- vagy játékméletbeli), amelyek egy pillanat alatt év játékából erős középszerűvé tehetik ezt a nagy múltú csodát. A Ubisoftnak rengeteg ziccere van évről évre, reméljük, hogy ez a labda nem kifelé pattan majd a kapufáról.

Kaci

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/rainbow-six-siege](http://gamestar.hu/jatek/rainbow-six-siege)

# Előzetes

FABLE



Leech megpróbálja kikerülni a pörölycsapást



Glory szeret a tűzzel játszani



## Egy hétvége Albionban

# FABLE LEGENDS

**RÖVID IDŐN BELÜL KÉT MEGLÉPÉSSSEL IS SZOLGÁLT A MICROSOFT IDEI EXKLUZÍV JÁTÉKAINAK EGYIKÉT ILLETŐEN:** kiderült, hogy a *Fable Legends* Windows 10-zel szerelt PC-ken is elérhető lesz, ráadásul a játékra félretett pénzt nyugodtan elkölthetjük, mert a free-to-play üzleti modell mellett döntött végül a kiadó. Véleményem szerint ebben szerepet játszhatott, hogy az utóbbi másfél év nagy dérral-dúrral beharangozott multiplayer-játékainak többsége kérészetűnek bizonyult. Ezáltal jelentősen csökkenni látszik a valószínűsége annak, hogy a megjelenést követő hetekben látványos fogyásnak induljon a szerverek populációja. Persze az sem zárható ki, hogy az ingyenességén túl idővel egyéb erőnyeit is kidomborítja majd a Lionhead gyermeke, mert most még a kelleténél több a sorja, a lecsiszolandó felület. Igaz, egy zárt bétától nem is várhat az ember csodát, csupán abban reménykedhet, hogy a túlságosan is korai találkozó nem veszi el a kedvét a későbbi tapogatózó ismerkedéstől.

### CSAPATMUNKA

A *Fable Legends* is a multiplayer-játékok aktuális divathóbortját követi, azaz aszimmetrikus összecsapá-



## INFO

Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Lionhead Studios**  
Platform **PC, Xbox One**  
Röviden **Az aszimmetrikus multiplayer bohókás fantasyvilágba helyezett új reménysugara, pénztárcakímélő megvalósításban.**  
Megjelenés **2015**  
PEGI **16+**

sokra számítson, aki majd ingyenyegyet vált az Albionba tartó expresszre. (Szerencsére szó sincs hype-vonatról, mivel a szebb napokat megélt, egykor félistenként tisztelt Peter Molyneux már évekkal ezelőtt elhagyta a Lionheadet, hogy a közösség pénzéből finanszírozza kedvenc időtöltését, a felelőtlen ígértést.) Négy hős száll szembe a megnevezhetetlen Gonosszal, aki igyekszik borsot törni az orruk alá. Két miszió között pedig a társadalmi élet központjaként működő Brightlodge városkában lehet majd ögyelegni, beszélgetni, minijátékokban részt venni, de ugyanitt cserélhetjük le a karakterek felszerelését is. Az említett település a zárt béta során épp barátságtalan orcáját mutatta. Teljesen kihalt volt, ráadásul a főterét sem lehetett elhagyni, mindenütt láthatatlan akadályokba ütköztem. Remélhetőleg a következő béta-időszakra megnyitják és telepokolják NPC-kkel, hogy legyen egy kis pezsgés meg zsongás. Csupán arra nyílt lehetőségem, hogy válaszszak egyet a tíz karakter közül, majd gyorsjüket indítsak bármilyen előzetes beállítási lehetőség nélkül. Elsőnek a bajvívó Serlingre esett a választásom, akit a számszeríjással, a jégvarázslóval, illetve a két nő kardforgató közül a kevesebb páncélt viselővel társított össze a rendszer úgy az ötödik próbálkozásra. Néhány pernyi kényszerű várakozást követően egyenként megjelentünk a küldetés kiindulási pontjánál, és az előttünk álló pályaszakaszt lezáró lila erőteret méreggettük el szánt tekintettel, míg a túloldalon a Gonoszt

megszemélyesítő játékos elhelyezte szőrnyeit és csapdáit. Amint véget ért a visszszámolás, és felemelkedett a függőny, azonnal fejest ugrottunk a kalandba – naná, hogy annyifelé rohantunk, ahányan voltunk –, melynek célja egy falu ártatlan polgárainak megmentése volt. Egyszerre általában egy falusit kellett kiszabadítani meghatározott időn belül, amiben jellemzően 10-15 ellenfél próbált bennünket megakadályozni. Ha esetleg lejárt az idő, és a delikvens elhalálozott, az most még nem járt semmilyen büntetéssel vagy pontlevonással a végelszámoláskor. A túsmentés és szörnypáritás folyamatos ismétlésével telt a küldetés, míg el nem értük a következő pályaszakaszt, amelyet csak a Gonosz egyperces felkészülése után vehettünk birtokba. Érdekes megoldásként a hősök három-három különleges képességéhez is ugyanilyen szakszosan férhetünk hozzá. Kezdetben csak az el-sőt használhatjuk, majd egy pályaszakasszal később a másodikot, míg a finálé előtt a harmadikat is feloldjuk. Ezeket vagy meghatározott időközönként, vagy elegendő mana, harag stb. birtokában süthetjük el. E különleges erőforrások vagy maguktól töltődnek vissza, vagy az ellenfél gyepálásával juthatunk utánpótláshoz. Érdekes volt hősként megfigyelni a mindenkori Gonoszt ténykedését. Hatalmas különbség van az eszköztárából ötletszerűen merítő játékos és a számító, hidegvérű, született világrontó között. Utóbbi tudatosan állít kelepécét, azonnal zárótűz alá veszi elesett pajtásunk porhü-



## NÉGY HŐS SZÁLL SZEMBE A MEGNEVEZHETETLEN GONOSSZAL, AKI IGYEKSZIK BORSOT TÖRNI AZ ORRUK ALÁ



Pillanatnyilag Shroud, valamint a számszeríjász Rook a két legkönnyebben életben tartható karakter



Könnyű préda a felelőtlenül magára hagyott gyógyító



### HA TE MONDOD

**Geoff Smith executive producer, Lionhead Studios: „Windows 10-re is jövünk, ami hatalmas és csodálatos közönséget jelent számunkra két platformon.”**



Kiváló példa a csapátmunkára, Inga feltartja a szatírt, Shroud pedig teletűzdeli nyilvesszőkkel

velyének környékét, ha kísérletet teszünk a feltámasztására. (Érthetetlen módon nem lehet azonnal felsegíteni, mert rövid visszazámlálást követően az aktuális pályaszakasz egy távolabbi pontjára teleportálódik.) A lábunk körül gyülekező piros koncentrikus körök égi áldást jeleznek előre, ilyenkor célszerű menekülőre fogni. Sajnos a lomhább karakterek kénytelenek lesznek elviselni a csapást, cserébe egyébként is jobban bírják a gyűrődést. Mint említettem, folyton gondot okozott a kommunikáció is ebből fakadóan a csapatmunka hiánya, de a fejenként három gyógyítással se megyünk sokra, ha nincs Leach, az egyetlen healer a csapatban. Néhol találunk ugyan ládákat, de ezek „csak” jobb felszerelési tárgyakat rejtenek, amelyek cseréjére helyben nincs lehetőség. Az irányítás helyel-közzel rendben volt; aki találkozott már külső nézetes akciójátékkal, és kontrollert is fogott a kezében, az a *Fable Legends*ben is boldogulni fog.

### OSZD MEG ÉS GONOSZKODJ

Miután mindegyik karakterosztállyal lefutottam a kötelező köröket, úgy éreztem, elérkezett az ideje annak, hogy engedjek a sőtét oldal csábításának, és egyszer végre a nyerő csapatban játszjak. Na jó, ez természetesen túlzás, több alkalommal is előfordult, hogy szedett-vedett hősökből verbuvált négyesfogatunk elorozta a diadalt a Gonosz orra elől, ám az esetek túlnyomó többségében – úgy tízből kilenc és félszer – a vereség keserű poharát ürítgettem. De majd most

megmutatom én a világnak, miből faragtak engem; a Gonosz nem bukhat el, ördögi tervemnek – bármi is legyen az – sikerülnie kell, ide nekem az oroszlant is satöbbi-satöbbi. Nagyjából ilyen gondolatok száguldoztak az elmémben, amikor első alkalommal magamra öltöttem a rosszfiú szerepét. Persze minék is tanulmányoztam volna át előtte az irányítást, vagy tekintettem volna meg a Lionhead YouTube-csatornájára feltöltött oktatóvideót? Mivel az első néhány pillanatban azt sem tudtam, mit csináljak, gyakorlatilag tétova gombnyomogatással telt el az a hatvan másodperc, amit az előre beállított csatlóssablonok közötti tallózásra, a csapdák és a gyógyító monolitok esetleges áthelyezésére fordíthattam volna. Alattvalóim első hulláma gyors halált halt, a másodikkal már sikerült kárt okoznom, hiszen felfedeztem, hogy a helyváltoztatáson, valamint a megjelölt terület védelmezésén kívül konkrét célpont kiválasztása is szerepel a parancsok között. Értelemszerűen a törekeny gyógyítót szemeltem ki magamnak, és amikor csak alkalom adódott rá, igyekeztem megnehezíteni az életét. A következő, revelációval felfedezést akkor tettem, amikor rájöttem, hogy minden lénytípus rendelkezik egy speciális támadással, amelyek hatékonyságukban a hősök trükkjeihez mérhetők. Sőt, mire elérték a küldetés utolsó szakaszának előszobáját, már azt is tudtam, miként lehet manipulálni a csapóhidakat és a süllyesztett kapukat annak érdekében, hogy rövid időre – míg szét nem

### MAGÁNYOS HŐSÖK

Habár a zárt béta során csupa emberi ellenféllel és társakkal hozott össze a sors, a Lionhead úgy tervezte meg a játékot, hogy akár egymagunkban is elüthessük vele az időt. Akkor sem kell kétségbeesnünk tehát, ha épp rakoncátlanok az internetszolgáltató, mert ugrásra kész botok veszik át a megüresedett helyeket; még a Gonoszét is, ha szükséges.

verik az akadályt – elszeparáljuk egymástól a hősöket. Végül fokozatosan javuló technikámnak hála minden gyógyítalból kifogytak a vállalkozókedvű kalandorok, így amikor a gyógyító elesett, a többiek sorsa is megpecsételődött. Az utolsó pillanatra tartogatott ógrém számára már nem jelentettek komoly kihívást, elégedetten dőlhettem hátra, mert megcselékedtem, amit megkövetelt a haza.

### LEGENDA LESZ?

Rengteteg törődésre, szeretetre és odafigyelésre van még szüksége a *Fable Legends*nek. Most még csak bosszantó, hogy a társítorendszer teljesen véletlenszerűen dobálja egymás mellé a karaktereket. Volt olyan összeállítás, amelyikben se healernek, se tanknak nem jutott hely. Kíváncsian várom, hogy milyen további küldetések kerülnek majd még a játékba, mert nemhogy egy hétvége, de már egyetlen óra alatt meg lehet unni a falusiak megmentését. Mert a klasszikus *Fable*-hangulat, élen a bűbajos karakterekkel és a mesés dallamokkal, kevés lehet a dicsőséghez.

Chavalier

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/fable-legends](http://gamestar.hu/jatek/fable-legends)

# Előzetes

STARCRRAFT II: LEGACY OF THE VOID

GameStar  
KIPRÓBÁLTUK

Ha nem bírsz az ellenfél bázisával, jöhet a Ravager és a savas bombák

A Protoss Carrier már bármikor kieresztheti az interceptorokat, ha a játékos úgy akarja

A nagyobb sereg nem mindig nyer. Használd a magaslati pontokat, hogy védj egységeidet

## AZ EMBEREK MÉG NEM VÉGEZTEK

Bár a multiplayer-újdonságok nagy része már bekerült, a terran nép még messze van a végleges verziótól. További új egységgel készülnek a fejlesztők, amely lehet talpas katona, valamilyen repülő játékszer, de az is elképzelhető, hogy egy teljesen új fajta szörnyet kapunk.

## A király visszatért, és a trónját akarja

# STARCRRAFT II: LEGACY OF THE VOID

## INFO

Kiadó **Blizzard**  
Fejlesztő **Blizzard**  
Platform  
**PC**

**Röviden** A Blizzard rengeteget változtatott a StarCraft II többjátékos módján. Gyorsabb meccsek, izgalmasabb egységek, változatos térképek a kiegészítőben.

Megjelenés **2015**  
PEGI **16+**

**A MOBA-FORRADALOM ÓTA MINDEN FÓRUMON AZT HALLOM, HOGY A STARCRRAFT II HALOTT JÁTÉK, ÉS A FEJLESZTŐK IS HAGYHATNÁK MÁR ELROHADNI SZÉPEN AZ EGÉSZET.**

Úgy tűnik, ezeket a véleményeket a Blizzard is meghallotta, így amikor bejelentették a *Legacy of the Void* érkezését, nemcsak egy durva kampányt ígértek, de azt is, hogy befogják a multi miatt elégedetlenkedő tömeg száját, és leteszik az asztalra a nagy múltú RTS lehető legjobb változatát. A meglehetősen erős fogadalmak és a nagy ígérek mögött jól átgondolt újítások sokasága várt a béta-verzióban.

### A KIRÁLY VISSZATÉRT

Ugyan teljes szívemből szeretem a *StarCraft*ot és a köré épült kultúrát, de férfiasan be kell vallanom, hogy a számok nem az RTS-rajongóknak kedveznek. Az amatőr versenyekre alig van jelentkező, az e-sport játékosok sokszor fele annyi fizetést sem kapnak, mint egyes MOBA-csapatok tagjai, és egyébként a nézettség adatok sem túl fényesek. Éppen itt az ideje, hogy egy nagyobb tartalmi csomag megdobja a cím népszerűségét, mert bár pár egység ideig-óráig fenntartja az érdeklődést, a Blizzard valami többet akart

ennél. A fejlesztők visszaütnének kedvencüket az e-sport trónjára, de ehhez komoly renoválás szükséges. Nyilván nem lehet teljesen átalakítani a játékot egy kiegészítővel, de megszabadulhatnak olyan dolgoktól, melyek károsak, unalmasak, elüldözik a hatalmas összecsapásokra és patakokban folyó zergvére számító érdeklődőket. A casual játékosok olyan opciókat igényelnek, melyekhez nem kényszerülünk plusz menükben, árkaéd térképek között turkálni. Szórakoztató közösségi élményre kell törekedni, hogy mindenki megtalálhassa a játékban azt, amit keres. Ezzel tisztában van a Blizzard, és szállítanak is hozzá szépen mindent.

### KEZDJÜK A KÖZEPÉN

Amikor a béta elindult, és beugrottam az első mérkőzésbe, úgy éreztem magam, mintha a meccs tizedik percében kaptam volna meg az irányítást. A *StarCraft II*-ben nyersanyagokat gyűjtünk munkásainkkal, építkezünk, terjeszkedünk, és igyekszünk katonáinkkal elpusztítani az ellenség épületeit. Ehhez kezdéskor csak egy maroknyi kristályt és egy néhány munkáskezet kapunk, innentől pedig mi döntünk, mit és hogyan intézünk. Először az a feladatunk, hogy minél többben szorgoskodjanak a bányákban, hogy

ne legyen gond az ellátmánnyal, és a játéknak ebben a korai szakaszában általában nem is történik semmi. Na, ettől szabadult meg a Blizzard. A *Legacy of the Void*-ban több egységgel indítunk, gyorsabban jön a nyersanyag – rögtön építhetünk, és pillanatok múlva már seregünk terelgetésével foglalkozhatunk. A meccskezdo toporgás így elmarad, nagyjából a játék második percében kezdetét veheti a háború. Ezzel viszont együtt jár az is, hogy gyorsabban kimerülnek a kezdőhelyen álldogáló bányák készletei, tehát a lehető leggyorsabban új bázisokat kell építenünk a térkép többi, bányászatra alkalmas pontján. A játék felgyorsult tempója elvárja, hogy folyamatosan terjeszkedjünk. A teknőstaktika (a térkép egy pontján elbarikádozunk magunkat, és várjuk, hogy az ellenség fennakadjon védelmi vonalunkon, majd elverjük erői maradékát) már nemcsak hogy nem eredményes, nem éri meg a befektetett nyersanyagokat, és rettenetesen unalmas, de egyenesen lehetetlen. A játék jelenlegi gazdasági rendszerben a negyedik percben kötelezően új bázist kell kiépítened, különben elfogy a kristály, elfogy a gáz, és két fakardos paraszttal várhatod az ellenséges úrhajókat. Mindenki kénytelen lesz megszokni,

# MINDENKI KÉNYTELEN LESZ MEGSZOKNI, HOGY TERJESZKEDNI ÉS HARCOLNI KELL A NYERSANYAGOKÉRT



## HA TE MONDOD

**Tim Morten vezető dizájnér, Blizzard: „Sokkal gyorsabban indul be az akció, könnyebb lesz felállítani egy működő gazdaságot, így izgalmasabb, pörgősebb játékot kapunk. Jobb a nézőnek, jobb a játékosnak.”**

hogy agresszíven kell terjeszkedni és harcolni a nyersanyagokért.

### SEREGSZEMLE

A gazdaság átalakítása és a tempó felgyorsítása mellett azért persze kaptunk pár új játékszert is seregeinkhez. A Terran nép kiérdemelte a Cyclone-t, amit már most nyugodtan megjutalmazhatunk a játék legidegesítőbb egysége címmel. A tank képes hatalmas távolságból rakétákkal bombázni egy kiszemelt áldozatot mozgás közben is. Tökéletes ahhoz, hogy nyomást gyakoroljunk az ellenfélre, és kevés, lassú katonáját egyesével szedjük darabokra. A zerg az új gép ellen két szörnyen állt fel. A Ravager a Roach továbbfejlesztett verziója: képes nagy távolságból egyetlen savköpettel lerombolni bármit, ami az útjába kerül. A másik új bogár, a Lurker a föld alól küld ki tüskéket, melyek felnyársalnak minden élőlényt a közelében – ezért is örülhetnek a protoss játékosok, hogy új katonájuk, a Disruptor (a továbbiakban csak Kókuszgolyó) sebezhetetlenné válik, amíg egy hatalmas robbanással végez ki mindent maga körül. Aiur népe az Adepttel is gazdagodott. Ez az egység képes teleportálni és nagy erejű lövedékeivel pillanatok alatt szétszedni ellenségeink összes munkását. A három faj régi egységeit sem felejtették el a fejlesztők, ezért kapott például a Terran Battlecruiser egy

teleportációs képességet, Protoss Immortal bekapcsolható pajzsot és a Zerg Corruptor épületek ellen hatásos savköpetet. Ez még csak a jéghegy csúcsa: a béta-időszak végére az összes jelenlegi katona tulajdonságain végigmegy a Blizzard. Nagy változások jönnek még a következő hónapokban.

### A KÉTFEJŰ SÁRKÁNY

A játék sokkal gyorsabb lett, az egységekre egyre komolyabb figyelmet kell fordítani, és mindez rettenetesen ijesztő lehet egy kezdő számára. Sajnos úgy néz ki, hogy a casual stratégiáknak itt nem terem babér, viszont után véres verítékkal az arcukon kímásznak az egy-egy elleni arénából, lesz mivel lazítaniuk. A bétában már elérhető az Archon játékmód. Ennek lényege, hogy egy haverunkkal párban irányíthatunk egy bázist. Ez azt jelenti a gyakorlatban, hogy mindkét fél mindenhez hozzáfér. Hogy ki mit csinál, mit vállal, és hogyan lehetünk egymás hasznára, azt nekünk kell kitalálnunk. Én Bloody barátommal ilyesfajta szabályok lefektetése nélkül vonultam csatába. Ennek eredményeképpen folyamatosan egymás útjában voltunk: kétszer építettük fel ugyanazt az épületet, kétszer annyi munkást állítottunk gyártósorba, mint kellett volna, és míg ő balra vitte a katonáinkat, én jobbra húztam az egeret. A bal kéz nem tudta, mit csinál a jobb, de a borzalmas vereségeket fe-

### KEZDŐ HADVEZÉREK, ITT GYŰLEKEZZETEK!

A StarCraft II nem egészen úgy működik, hogy csak úgy beleugrasz, és máris te leszel a legnagyobb hadvezér a sarki fűszerestől keletre. Rengeteg gyakorlás és tanulás kell ahhoz, hogy valaki akárcsak közepes játékos lehessen, de szerencsére akad azért bőven segítség. Aki jól beszél angolul, keresse fel a [reddit.com/r/starcraft](http://reddit.com/r/starcraft) oldalt, aki pedig magyar játékosokkal lazulna, az a [Starcraft2.hu](http://Starcraft2.hu) Facebook-csoportban mindig találhat tanárokat vagy gyakorlópartnereket. Ne feledjétek, a játék rendelkezik ingyenes verzióval is, amit a [Battle.net](http://Battle.net)-ről tölthettek le.

ledtette az a rengeteg nevetés, amit az irányíthatatlan káosz okozott. Valószínűleg a Blizzard célja sem volt más ezzel a játékmóddal, és bár biztosan lesznek olyan összeszokott párok, akik szigorú tervezés mellett hajtják végre a matematikai pontossággal kiszámított meta-stratégiát, az Archon célja alapvetően a coop mókázás és a kezdő játékosok bevezetése a StarCraft II multijába.

Még csak az elején vagyunk a zártbeta-fázisnak, így rengeteg dolgot nem láttunk még a játékból. Nagyon várjuk az Allied Commanders módot, az automatizált versenyeket, a még durvább modokat, melyeket a továbbfejlesztett térképszerkesztők tesznek majd lehetővé, és természetesen a kampányt, amiben lezárul végre a StarCraft II úroperája. Ha a Blizzard tovább halad azon az úton, amit a bétával mutattak nekünk, akkor egy olyan RTS-t kapunk majd, amely ismét évekre leköti az e-sportok és a stratégiai játékok rajongóit.

Hunter

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/starcraft-2-legacy-of-the-void](http://gamestar.hu/jatek/starcraft-2-legacy-of-the-void)

# Előzetes

## GUITAR HERO LIVE

330

A színek eltűntek, csak a fekete és a fehér maradt, de így is több a lehetőség

278

Hatalmas aréna, rengeteg ember – illyet a való életben kevesen élhetnek át

### FELOSZLOTT BANDÁK

Az elmúlt tíz évben rengeteg csapat dolgozott a Guitar Hero játékokon. Az első részeket a most már a Rock Banddel foglalkozó Harmonix, a továbbiakat a Neversoft, a Budcat Creations és a Vicarious Visions készítette. Mivel utóbbi három csapat közül kettő már nem működik, egy pedig zömmel mobilra fejleszt, hosszas találgatások folytak, hogy ki veheti át a sziériát: végül a választás a DJ Hero sorozatot gondozó FreeStyleGamesre esett; az Activision talán nem is dönthetett volna jobban.

Ilyen az, amikor a közönség boldog...

878

...és ilyen, amikor nem

GH Best Day Of My Life American Authors



A GHTV olyan, mint egy játszható zeneclatorna; vagy több

Development gameplay shown. Actual gameplay may vary.

Te vagy a színpadon

# GUITAR HERO LIVE

## INFO

Kiadó **Activision**  
Fejlesztő **FreeStyleGames**  
Platform **PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U**  
Röviden A Rock Band 4 mellett a Guitar Hero is új életre kelt, de már nem kíván a Harmonix játékaival riválisa lenni; teljesen új élményt nyújt. Megjelenés **2015. ősz**  
PEGI 12+

**TÍZ ÉVVEL EZELEŐTT A HARMONIX ELINDÍTOTT VALAMIT, AMIT 2010-BEN AZ – A ROSSZNYELVEK SZERINT TEHÉNFÉJESBEN IGEN JÁRTAS – ACTIVISION MOHÓSÁGÁVAL ÜGYESEN KINYÍRT.** A ritmusjátékok gyorsan törtek előre, de pár év után már nehéz volt rávenni a játékosokat arra, hogy néhány havonta megvegyék ugyanazt a játékot az új számok és pár, az élvezeti értéket viszonylag kevesek számára növelő újítás kedvéért. Az a helyzet, hogy a *Guitar Hero* esetében – miután az eredeti fejlesztő Harmonix a *Rock Band*-del sokadjára is megreformálta a műfajt – az Activision pánikszerűen cselekedett, a *Guitar Hero*t a *Rock Band* közvetlen vetélytársának szánta, miközben a célközönség javarészt egyetlen szempont, a tracklista alapján döntött, amelyet a Harmonix évekig hízalt nemcsak lemezen megvásárolható számcsomagokkal, hanem hatalmas, hente frissülő DLC-választékkal. A versenyt így hosszú távon ők nyerték. A visszatérést mindkét zéria esetében évek óta tervezik, és mostanra körvonala-

zódott, mire van szükség; a *Rock Band 4* visszanyúl a saját gyökereihez, arra fókuszál, hogy a nappali-bandák a lehető legjobb élményt kapják; a *Guitar Hero Live* viszont – nevéhez híven – nem egy zenekart, hanem ismét csak a zenekar egyik legfontosabb tagját, a szólógitárost helyezi középpontba – és ez a legjobb döntés, amit a korábban a *DJ Hero* játékokat készítő FreeStyleGames meghozhatott. Mondom ezt úgy, hogy az összes *Guitar Hero* játék megvan, és évek óta nem telt el úgy egy hónap, hogy ne fogtam volna műanyag gitárt a kezemben.

### NEM CSAK A ROCKGITÁROSOKÉ A VILÁG

A *Guitar Hero Live* minden eddiginél nagyobb közönséget kíván megszólítani, amelynek ugyan a veteránok is tagjai, de (az eddig látottak alapján) nem ők az elsődleges célcsoport. A *Guitar Hero*-ból, ahogy eddig ismertük, kis túlzással egyedül a „sztráda” maradt meg, azaz a sáv, amiben a lefogandó „akkordok” érkeznek, de az sem olyan már, mint régen. A FreeStyleGames úgy lát-

ta, hogy az egyik legnagyobb probléma, amivel a játékosok többségének szembe kellett néznie, a gombkiosztás: sokan nem tudták a kezüket a gitár nyakán fel-le csúsztatni, vagy problémás volt számukra kisujjal lefogni a narancssárga gombot. Ennek folyamánként, mint azt a külön boxban lévő képnél is láthatjátok, megváltozott a gitár: öt helyett hat gomb található rajta, de ezek két sorban helyezkednek el, így a kezdők mindössze három ujjal kényelmesen tudnak játszani, a haladók viszont úgy érezhetik, mintha akkordokat fognának le. A hat gomb több kombinációt is enged, amittől – nehézségi szinttől függően – könnyebb vagy nehezebb lehet egy számot eljátszani. Emiatt a játék mindenkinek új élmény lesz, viszont új gitárt kell venni hozzá (a régit sem kell kidobni, majd jó lesz a *Rock Band 4*-hez). A célközönség szélesítése magával hozta azt is, hogy a számlista minden eddiginél vegyesebb lesz: megjelennek a kemény, zúzó dalok, de ezek mellé olyan popszámok is befutnak, mint Ed Sheerantól a Sing vagy az Of Monsters and Men-től a Little Talks. Elvégre gitár nem csak

## A REPERTOÁR

Azt tudjuk, hogy a The Black Keys, a Fall Out Boy, a My Chemical Romance, Gary Clark, Jr., a Green Day, Ed Sheeran, a The War on Drugs, a The Killers, Skrillex, a The Rolling Stones, a The Lumineers, a Pierce the Veil és a Blitz Kids egy-egy számmal biztosan képviselteti magát, de az Activision egyelőre csak a következő számokat jelentette be a megjelenésig többszázra duzzadó listáról:

Ed Sheeran – Sing

American Authors – Best Day of My Life

Jake Bugg – What Doesn't Kill You

Gary Clark jr. – Don't Owe you A Thang

Band of Skulls – Asleep At The Wheel

Of Monsters and Men – Little Talks

Alter Bridge – Cry of Achilles

Biffy Clyro – Sounds Like Balloons

Blitz Kids – Sometimes

The War on Drugs – Under the Pressure

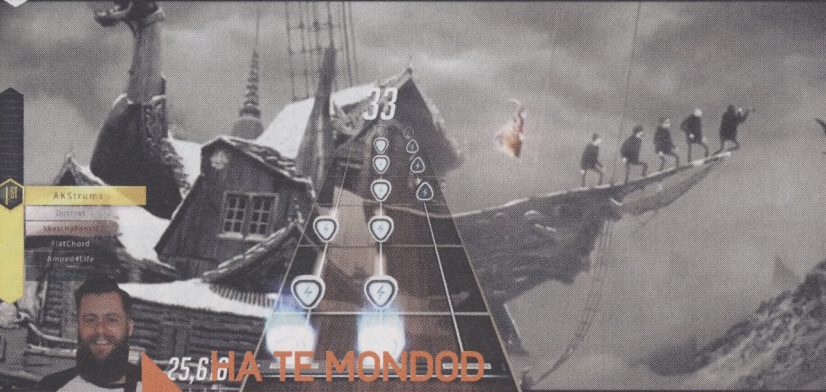


Nem csak a közönséget, a banda többi tagját is láthatjuk, és attól függően hallhatjuk, milyen közel állunk hozzájuk

A többjátékos módban folyamatosan látjuk, ki vezet a velünk játszó közül.



GH Little Talks Of Monsters and Men



**Jamie Jackson kreatív rendező, FreeStyleGames:**  
**„Mondhatni minden számmal külön utazásra akartuk vinni a játékosokat. Minden közönség, színpad úgy épült meg, hogy az adott számhoz illeszkedjen.”**

a rockdalokban szól, és nem csak a rockerek szeretnek pengetni. A megjelenésre a csapat több mint száz dalt ígér, valamint egy folyamatosan frissülő listát, így mindenki találhat közöttük szívének kedveset.

### FESZTIVÁLLAPOT

A rajzolt, mesészerű figurákat elfelejthetjük: a *Guitar Hero Live*-ban a gitáros szemszögéből játszunk, aki az előtte álló, valódi színészek által életre keltett közönséget, illetve banda-tagokat látja, mintha a színpadon állna. Természetesen ha például egy Fall Out Boy számot játszunk, nem annak tagjaival lépünk fel, hanem saját, fiktív zenekarunkkal (bár titkon reménykedek, hogy néhány valódi zenész is felbukkan, ha már a leleplezési rendezvényen az FOB-s Pete Wentz és a My Chemical Romance egykori frontembere, Gerard Way mutatta be a játékot). A kis kluboktól a több tízezres, telt házas koncertekig mindenhol megfordulunk, (a backstage-ből indulva) átélhetjük, milyen az, amikor egy valódi közönség bulizik a szemünk előtt – és azt is, milyen, amikor fújolnak. Bizony, ha elrontjuk a dalt, mindenki csalódott, zenésztársaink szólíthat-

nak, hogy szedjük össze magunkat, a közönség pedig mutogat, csalódott arcot vág, kiabál. Érdemes jónak lenni. Túl nagy (és fölösleges) feladat lett volna a száznál is több dal mindegyikéhez ilyen jeleneteket rögzíteni, itt kerül a képbe a *Guitar Hero Live* másik „játékmódja”, a *Guitar Hero TV*. Az ebben a módban található dalokat úgy játszhatjuk, hogy a háttérben egy videoklip megy, és így azért lényegesen gyorsabban bővíülhet a lista, mintha mindig, minden egyes dalhoz külön koncertfelvételt kellene készíteni. Itt egyrészt kedvünkre gyakorolhatunk, másrészt láthatunk folyamatosan frissülő, különböző nehézségi szintű csatornákat, melyeken pörögnek a téma szerint összeválogatott zenék (például top 10 popzene vagy rock show), és bárki bármikor csatlakozhat vagy kiléphet. Folyamatosan látjuk, a többi, ugyanabban a szobában játszó játékos épp hány pontnál tart, és megpróbálhatjuk őket lenyomni. A dalokhoz egyébként kihívások is tartoznak, garantálva a több száz órányi játékidőt. Helyi multiplayert is ígérnek, de eddigi ismereteink alapján ez kimerül annyiban, hogy kézzel járhat a controller, és összemérhetjük

## HATHÚROS HELYETT HATGOMBOS

A *Guitar Hero Live* egyik legfontosabb újdonsága, hogy teljesen átszabták a gitárt: az öt különböző színű gombot most három fekete és három fehér váltja fel. Bár a játék emiatt nem támogatja a korábbi perifériákat, ezzel a kiosztással a kezdők könnyebben tanulhatnak meg játszani (lévén elég csak három ujjat használni, és nem kell a nyakon kezünket fel-le csúsztatni), a profik viszont úgy érezhetik, mintha valóban akkordokat fognának le. Maga a gitár egyébként elegánsabb és nehezebb, mint a korábbi változatok.

pontszámainkat a velünk egy szobában lévő barátainkkal.

### TURNÉZNI MEGYÜNK

A *Guitar Hero Live* PlayStation 4 és Xbox One mellett PlayStation 3-ra, Xbox 360-ra és Wii U-ra is kapható lesz, de az a leginkább meglepő, hogy okostelefonokra és táblagépekre is. A kontrollert Bluetoothon keresztül csatlakoztathatjuk, és ugyanúgy játszhatunk, mintha a tévé előtt állnánk (vagy ráköthetjük az okoseszközöket a tévére, ami főképp azoknak jó hír, akik nem rendelkeznek konzollal). A fejlesztők ígérete szerint a mobilos változat teljesen ugyanaz lesz, mint a konzolosok. Öt év alatt rengeteget változott a játékvilág, az elvárások, és a *Guitar Hero Live* nem ragadt a múltban. Az ötletek előremutatóak, össze meglátjuk, mi működik, és mi nem.

Paca

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/guitar-hero-live](http://gamestar.hu/jatek/guitar-hero-live)

# Előzetes

## SWORD COAST LEGENDS



Felvonul a D&D varázslatok teljes arzenálja



Luskan lakói napi rutin szerint élik életüket.

Túl a nosztalgián

# SWORD COAST LEGENDS

## INFO

Kiadó **n-Space**,  
Digital Extremes  
Fejlesztő **n-Space**  
Platform **PC**  
**Röviden** Kooperatív  
játékletetőséggel,  
kalandmestermóddal  
és integrált kaland-  
szerkesztővel kibőví-  
tett RPG a legmoder-  
nebb D&D alapokon.  
Megjelenés **2015**  
PEGI **N/A**

**M**OSTANSÁG MINDEN KORÁB-  
BINÁL ERŐSEBB NOSZTAL-  
GIAHULLÁM SÖPÖR VÉGIG  
AZ EZREDFORDULÓ TÁJÉKÁN MEG-  
JELENT CSAPATALAPÚ, IZOMET-  
RIKUS, FANTASY SZEREPJÁTÉKOK  
RAJONGÓI. A felújított *Baldur's Gate*-  
ek (és az *Icewind Dale*), valamint a *Pillars*  
*of Eternity* után még ebben az évben  
érkezik a *Sword Coast Legends*, amely újra  
a legnépszerűbb D&D világba, vagyis a  
*Forgotten Realms*be invitálja a hírnévről,  
dicsőségről és hatalmas vagyonról álmódó  
kalandozókat.

### SALVATORE-RAJONGÓK ELŐNYBEN

Az egykori Bioware-esek alapította n-Space a Kardpartot választotta története helyszí-  
néül, amely Luskantól egészen Mélysötét-  
tig vezet majd. Többek között megfordul-  
hatunk a legendás Zsiványkard fogadóban,  
ahol a kidobóként  
dolgozó Wulfgar  
megismerte felesé-  
gét, Delly Curtie-t.



### HA TE MONDOD

**Dan Tudge cégvezető, n-Space: „Mindannyian ilyen játékokon  
nőttünk fel, imádjuk őket, és feltett szándékunk hasonlókat  
készíteni a jövőben is.”**

Számtalan utalással találkozunk majd a *Forgotten Realms* ismerői, kedvező időjá-  
rási körülmények közepette Luskan maga-  
sabban fekvő részeiről akár még a Tenge-  
ri Szellem roncsait is megpillanthatják. Az  
események tehát azt követően játszódnak,  
hogy Deudermont kapitány megpróbál-  
ta felszabadítani a kalózok markában síny-  
lődő várost (sikertelenül), amit most titok-  
ban a drow-k uralnak.

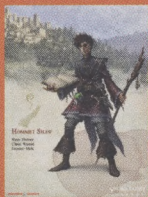
Itt veszi kezdetét történetünk, melynek köz-  
pontjában a Lángoló Hajnal Rendje áll, egy  
olyan céh, amely jó pénzért vállalkozókedvű  
kalandozókat állít a szörnyektől rettegő la-  
kosság szolgálatába. Céhtag karakterünk –  
akit magunk hozunk létre a harcos, tolvaj,  
mágus, pap, kőza és paladin kasztok közül  
válogatva – egy napon profetikus álmot lát.  
Ezt követően támadás éri a rendet, tagjai-  
nak többségét lemészárolják, a túlélőket pe-  
dig leírhatatlanul szörnyűséges gattettekkel  
vádolják meg.

Nevünk tisztára mosása és az elesettek  
megbosszulása olyan feladat, amivel egy-  
magunk aligha boldogulnánk. Éppen ezért a  
fejlesztők számos potenciális társat (közü-

lük ötöt lepleztek le eddig) készítettek szá-  
munkra, kiknek sokszínű személyiségét vi-  
lágnézetük és motivációik alakítják. Kapcsolatunkat elmélyíthetjük velük a játék során,  
de távolságtartók is maradhatunk, ha nem  
kenyerünk a barátkozás. Sőt mi több, akár  
teljesen le is mondhatunk a társaságukról,  
hiszen más játékosokkal együtt is létrehoz-  
hatunk egy négy főben maximalizált kaland-  
ozó partit. Igaz, így nélkülözünk kell majd  
a folyamatosan csacsogó társak megjegye-  
zéseit (mindent kommentálnak, amit érde-  
kesnek találnak), viszont megpróbálhatunk  
olyan beszélgetést folytatni a haverokkal,  
hogy közben senki sem esik ki a szerepéből.  
Csak lehetőleg ne egy bariton szinkronizálja  
a csábos varázslónőt...

A *Dungeons & Dragons* szabályrendszeré-  
nek ötödik kiadását adaptáló játék harc-  
rendszere a jól bevált sémát követi, azaz  
valós időben zajlik, de bármikor megállít-  
ható, ha szeretnénk átgondolni a követke-  
ző lépésünket, változtatnánk a taktikánkon,  
vagy nem érezzük azt, hogy kézben tartjuk  
a csatát. Amellett, hogy megőrzi az elődök  
taktikus jellegét, egy fokkal akciódúsabb-

## AZÉRT VANNAK A JÓ BARÁTOK



### Hommet Shaw

A híres-hírhedt Hosszúnyereg-beli Harpell klán szárnyai alatt tanult ifjú nekromanta bizonyítási vágytól égve csap fel kalandozónak. Mivel nem talál mentort magának, kénytelen a Harpellekre jellemző empirikus módszerekkel és meggondolatlan kísérletekkel továbbképezni magát.

### Larethar Gulgrin

Enyveskezdő, erőszakos, mindenkihez van egy „jó” szava, imád vedelni és olcsó nőcskékkal az ágyban henteregni. Mégis fenekestül felfordult e mogorva aranytörpe élete, mióta megismerte és barátjává fogadta Illydiát. Azóta hajlamos a legjobb pillanataiban hősként gondolni saját magára.



### Illydia Maethellyn

E holdelf papnő a maga 140 esztendejével még szinte gyermeknek számít népe szemében, ám ez alatt több szenvedésben volt része, mint más fajtársának egy hosszú élet alatt. Kizárólag Sehanine Moonbow-ba vetett hite és Larethar óvó barátsága miatt járhatja még a Birodalmat, a holdistennő áldásával felvértezve.

### Jarhild Stoneforge

Erős és szívós, fiatal pajzstörpe, számtalan csata veteránja, akinek újra és újra bizonyítania kell, hogy állja a sarat, legyen szó orkokról, óriásokról vagy sárkányokról. Ádázul küzd, és úgy éli mindennapjait is. Jaj annak a bolondnak, aki meg meri szólni öltözetét vagy hajviseletét.



### Soronil Noonshadow

A jövendölés iskoláját követő varázslók számára egy Luskanhez hasonló hely valóságos kincsesháza, ahol a hírnév többet ér a becsületnél, és az értesülések iránti kereslet meghaladja az olcsó sörét; valóságos aranybánya. Soronil hasznos és értékes szövetségese lehet bárkinek, aki meg tudja fizetni szolgálatait.

nak ígérkezik a tempósabb összecsapásoknak köszönhetően. Lényegesen rövidebb időközönként tudjuk például elsűtni a varázslatokat. Nem árt tudni, hogy coop módban nem élhetünk a körösítés lehetőségével. Ez persze érthető is, hiszen mindenkinek csak a saját karakterére kell koncentrálnia a részben procedurális generált kazamatákban.

### NÉGYEN EGY MELLETT

Az utóbbi években egyre több próbálkozást látunk az aszimmetrikus multiplayer meghonosítására, amely egyelőre még nem igazán tudott gyökeret verni. Az n-Space is megálmodta saját variációját, amely leginkább abban tér el az eddig látott megoldásoktól, hogy 4vs.1 helyett inkább 4+1-es felállásban gondolkodik. A *Sword Coast Legends* úgynevezett Dungeon Crawl módjában játékosok irányította kalandzóparti mellett a főszerpepet a DM, vagyis a kalandmester kapja. Az ő feladata a kezdeti paraméterek (az útvesztő mérete, komplexitása, atmoszférája, a díszletek, a szörnyek típu-

sai és végül, de nem utolsósorban a nehézségi szint) beállítását követően valós időben egyengetni a kalandozók útját. Nem az a cél, hogy vérbé fojtja próbálkozásukat, hanem hogy kihívásokkal teli, szórakoztató élményt nyújtson. Termékként meghatározott mennyiségű erőforrást (DM Threat) fordíthat arra, hogy ajtókat zárjon be vagy rejtsen el (dolgozzon csak meg a tolvaj a zsoldjéért), csapdákat helyezzen el, rajtaütést készítsen elő. A kalandzó partival szemben ő azonnal belátja az egész térképet, így előre felkészülhet az érzékesükre, ettől függetlenül már most nyilvánvaló, hogy csak rengeteg gyakorlással válhat valakiből jó, a lehetőségeit kreatívan felhasználó DM.

### MODERN RETRÓ

Rendkívül ambiciózus álmokat dédelgetnek az n-Space lányai és fiai. Nem elég, hogy modern köntösbe (3D-motor, zoomolható, forgatható, dönthető kameranézet, napi rutin szerint élő NPC-k, időjárás stb.) bújtatják a sokak által imádott klasszikus játékmenetet, még emelik is a tétet az új-



CSAK RENGETEG GYAKORLÁSSAL VÁLHAT VALAKIBŐL JÓ, A LEHETŐSÉGEIT KREATÍVAN FELHASZNÁLÓ DM



Valahol odakint hever a Tengeri Szellem roncsa



fajta közösségi élményt nyújtó Dungeon Crawl móddal. Ha pedig azt hinnénk, hogy itt megállnak, akkor nagyobbat nem is tévedhetnénk. A fejlesztők teljes értékű kampánykészítő eszközökkel ruháznák fel játékokat, hogy bárki újratelemesse kedvenc kalandmoduljait asztali szerepjátékos korszakából, de saját történetekkel is előállhatunk. A határ a csillagos ég, nem is nagyon lesz más dolga a stúdióknak, mint rendszeres időközönként egy-egy újabb hivatalos kalanddal meglepni bennünket, és folyamatosan bővíteni a szerkesztő lehetőségeit, hogy a Forgotten Realms más vidékein vagy akár más D&D világokban játszódó kalandokat kreálhasson a közösség, és máris garantált a nosztalgia alattomos csapdáit izgalmas újításokkal kikerülni igyekvő *Sword Coast Legends* évekig tartó szavatossága.

Tot Admirális

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/sword-coast-legends](http://gamestar.hu/jatek/sword-coast-legends)

# Előzetes

TRINE 3: THE ARTIFACTS OF POWER



Nézz végig Zoyán, sosincs fja, híján

Ezt a kost bárhányszor megmenteném



A napra lehet nézni, de bele inkább ne!



Néha kissé szájbarágós segítséget kapunk



## EARLY ACCESS

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

Hoppá! Dimenziók, apu!

# TRINE 3: THE ARTIFACTS OF POWER

## INFO

Kiadó **Frozenbyte**  
Fejlesztő **Frozenbyte**  
Platform

PC

**Röviden** Egyszerre cuki és gonosz platformer kettő plusz egy dimenzióban.  
PEGI N/A

**A**KI SZÜLETÉSE ÓTA VAK, ANNAK KEZDETBE EGYSZERRE LEHET ÁLDÁS ÉS ÁTOK, HA EGYSZER CSAK KÉPES LESZ LÁTNI.

Ha pedig három hős egész eddigi életében két dimenzióban mozgott, ugyancsak egyszerre tobzódhat és toporzékolhat a harmadik dimenzió megjelenésekor. A platformer kategória egyik általános jellemzője a 2D-nézet. Ez jellemezte a *Trine* első két részét is, ám ideje volt, hogy a harmadik epizód egy harmadik dimenziót is kapjon. De mennyire maradt ezután platformjáték? Az eredmény egyelőre felemás.

A Frozenbyte nagyot gurított az első két részel: megmutatta, hogy a több évtizedes játéktípus is lehet ütősen és ízlésesen modernizálni. Egyrészt az egyszerre hagyományörző és modern grafika, másrészt az ötletes játékmechanika, többek között a kooperatív feladatmegoldás segített hétmillió rajongótábort építeni az első két *Trine* kalandnak.

### LEHET EGY DIMENZIÓVAL TÖBB?

A most vizsgált, *Artifacts of Power* névre hallgató rész ráadásul még me-

részebben próbálkozik a megújulással, hiszen elhagyja az eddig használt oldalnézetes megvalósítást, és valós 3D-be helyezi át az ugrálást. Az ilyesmibe sokan belebuktak már, elég csak az annak idején nagy csalódnak számító első 3D-s *Wormst* vagy *Lemmingset* megnézni (tudom, tudom, nem most volt mindez, de hát kilencszáz éves korotokban ti is így fogtok példálózni). A sidescroller mechanika megkönnyíti a platformerek készítőinek dolgát a feladványok terén, és a játékosok számára is egyszerűsít a gondolkodásmódon, a továbbjutási lehetőségek megtanulásán, és megkönnyíti a kezelés elsajátítását.

Ugyan a *Trine 3* jelenleg még erőteljesen korai hozzáférési cím, amely a készítőik szerint is inkább tesztverziónak számít az özsre ígért végleges előtt, a „háromdésítés” sikerét már most is lehet mérni. És tisztelettel jelentem, működik: csupán annyi kellett hozzá, hogy a játékos kezét épp megfelelő mértékben vezető pályatervezők agyaljanak az egyes feladatokon és lehetőségeken. De ne ugorjunk előre, nézzük inkább, mi nem változott!

### VARÁZSLÓKOLBÁSZ TOLVAJAS KENYÉRREL

A történet ezúttal a korábbi részekben megismert világ „Asztrális Akadémiáján” indul, amely a királyság legfontosabb varázslóképző intézete. Az oktatás mellett ráadásul itt őriznek minden varázslatot és varázserőt, épp ezért nem örülnek túlzottan, amikor egy randa, csontvázszerű óriás támadja meg az intézményt, aki ráadásul immúnis minden védekező mágiára. A gondterhelt öreg mágusok megkeresik a három főhóst: Pontius, a lovagot, Zoyát, a tolvajt és Amadeust, a varázslót.

Ahogy belekezdünk a kalandokba (elsőként Pontius, a kissé gömböc vértés képében), máris látszik, hogy a két korábbi rész színeiben gazdag, édbébi fantasyvilága itt is teljes pompájában tűndökl. Akik sötét színekkel operáló, komor helyszínekben szeretnek elmerülni, itt bizony úgy érezhetik, mintha a szemükbe robbant volna egy vattacukor-nagykereskedés, de persze még én, a morc viking is simán bele tudtam magam élni a cukiság-orgiába. Ráadásul már a jelenlegi stádiumban is csodaszép a grafika, ami másfél éves gépemen boldogan, légiyen hozta az



Varázslónk szingli,  
de a tek nős

Bátorság, kard, vér, test:  
ez teszi a vértest

Mondd szépen: Gyúrrrika  
megmurrrel

Ilyen, amikor a barlang szája...  
egy száj

## ITT BIZONY ÚGY ÉREZHETIK A JÁTÉKOSOK, MINTHA A SZEMÜKBE ROBBANT VOLNA EGY VATTACUKOR- NAGYKERESKEDÉS

1080p felbontást másodpercenként 60 képkockával. Ahogy irányítani kezdjük aktuális főhősünket, rögtön feltűnik a harmadik dimenzió hozzáadott értéke: a korábbi jobbra-balra-fel-le lehetőségek kitágultak, és a továbbjutáshoz jóval több teret (szó szerint) adtak a készítőik. Közben pedig szinte alig vész el a hagyományörző sidescroller érzés, egy idő után úgy érezzük magunkat, mint egy furcsán felturbózott oldalnézetes játékban (és jelen esetben a furcsa szó jó értelmét nézzük).

### AMIKOR ÉRTÉK A SZEMMÉRTÉK

Először külön-külön folyhatunk bele a három játszható karakter történetébe, ekkor mindegyikük speciális képességeit segítségül hívva, ügyesen futva, ugorva és kapaszkodva, valamint az időnként felbukkanó feladványokat megoldva juthatunk tovább. Az persze tény, hogy a hozzáadott új dimenzió nem jön majd be mindenkinek elsőre, hiszen amíg a korábbi *Trine* játékokban némi gyakorlás után könnyen kiszámolhattuk egy-egy ugrás vagy speciális mozdulatsor következményeit, a térbeli harmadik

részhez bizony újra kell tanulnunk, valamint „kézbe gyúrnunk” a mozdulatokat. Csalóka tud lenni ugyanis a nézet, amikor átugrunk egyik platformról a másikra, és a pottyánás közben derül ki számunkra is, hogy bizony ezek nem egy síkban helyezkedtek el. Néha nehéz átlátni az új dimenziót, és a precizitást igénylő mozgásfázisokban elég sokszor hagyta el szőrrel körített szájszervemet kisipolásért követelőző szófordulatok serege. A speciális képességeken is módosított ezt-azt az új nézet. Amadeus, aki tárgyakat képes manipulálni és telekinetikusan mozgatni, néha elveszhet a térben; kissé nehéz ráérezni egy felemelt doboz pontos elhelyezésére. Ugyancsak faragtak Zoya specialitását: míg korábban a nyilazás teljesen szabad célzással működött, itt a nehezebben betájolható célpontok miatt félig-meddig automata célra tartással próbálnak segíteni a fejlesztők, ami még nem teljesen tűnik kiforrottnak. Persze erről szól az early access; a játékot bizonyára még sokat reszeli majd a megjelenésig, és többek között talán az olyan csillogóan és udvariasan noszogató észrevételek miatt, mint az enyém.

### BENNE VAGY EGY HÁRMASBAN?

A játékban egyelőre elérhető részekben lehetőségünk van egyjátékos módban kalandozni, de persze az előzményekhez illően ez sem azt jelenti, hogy végig csak egyetlen karaktert irányíthatunk. Miután mindhárom hőssel leróttuk a tiszteletköroket, már hárommal megyünk tovább, és akár akció közben is válthatunk közöttük. A légiesen mozgó Zoya nyilaival okozhat távolról is károkat (vagy átkatrinthat kapcsolókat, és előidézhet mindenféle egyéb hatást), Amadeus a már említett telekinézissel vonhatja uralma alá a környezet egyes elemeit, míg Pontius kardjával hadonászva halad előre, de akár pajzsát feje fölé tartva, egyfajta páncélos siklóernyősként is átsuhanhat a légen. Láttunk már ilyet, persze (lásd a dobozt), de a hősök változtatásának dinamikája túlmutat a plágiumon. Az egyszemélyes játék mellett pedig akár azt is kipróbálhatjuk, hogy két társunkkal közösen, coop módban irányítjuk egyszerre mindhárom hőst. Már az általam tesztelt fázisában is kifejezetten jól és hibamentesen játsz-

### HARDVER

Windows Vista/7/8 (64 bit); Intel Core i3 2 Ghz/AMD 3 Ghz; 4 GB RAM; Nvidia GeForce 260 / Radeon HD 4000; 5 GB HDD

- + továbbra is csodaszép kis ékszerdoboz
- + variálható három karakter és élvezetes coop
- + új élmények a plusz egy dimenzióban
- új vesztélyek és bosszúságok a plusz egy dimenzióban
- hosszú távon kisíti a szemeket a túlszínezett fényzőzőn

### BZ

Csillog és elvarázsol  
– a sorjás részeket  
pedig reméljük,  
hamar leereszlik.

80-90  
közé  
várjuk

hatók az elérhető pályák, javításra valóban csak a térerzet jobb kihasználását javasolnám. Ugyan az egyszemélyes máskálás is kifejezetten üdítő, de az igazi móka a hármásban elindított közös játék, itt ugyanis tényleg nagy szükség lesz egymás segítségére, a pontos összhangra. Persze, ugorj csak el, én időben a helyére tolom a súlyt, hogy bele ne ess a... Placcs. Bocs...

A Frozenbyte idén őszre ígéri a végleges változat megjelenését. Abban természetesen kibővülnek a most elérhető pályák, azt viszont csak remélni merem, hogy kissé kezelhetőbbre faragják a térbelivé gondorított platformozás élményét, és ezáltal a játék nehézségi szintje is kiegyenlítettebb lesz a jelenlegi „egyszer sétálok percekig, aztán meghalok ötször” hullámmás helyett. Akkor viszont mind a grafika szépsége, mint az ügyességi kihívások garantálják a sikert.

BZ

### AKAR SZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/trine-3-the-artifacts-of-power](http://gamestar.hu/jatek/trine-3-the-artifacts-of-power)

Powered by

**ASUS**<sup>®</sup>  
IN SEARCH OF INCREDIBLE



THE CHOICE OF  
CHAMPIONS

# A LEGJOBB HÉT AZ IDEI NYÁRON!



**FŐNYEREMÉNY:**  
**ASUS ROG G751JY  
NOTEBOOK**

GameStar

# TÁBOR 2015

**Helyszín:**

Velence, IFI szálló

**Időpont:**

2015. július 19-26.

**Résztevő:**

60 fő táborozó  
és a GameStar csapata



**ASUS MAXIMUS VII  
GENE ALAPLAP**



**ASUS H97-PRO  
GAMER ALAPLAP**



**ASUS STRIX  
GEFORCE GTX970  
4 GB VIDEOKÁRTYA**

TOVÁBBI NYEREMÉNYEK: ASUS H81-GAMER ALAPLAP | ASUS STRIX GEFORCE GTX750TI 2 GB VIDEOKÁRTYA

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

Garantált ajándék  
a hipergyorsaknak  
május 31-ig\*

\*Az ajándék Genius KM G230 gameregér és -billentyűzetet a tábor első napján kapják meg azok, akik 2015. május 31-ig befizetik a teljes részvételi díjat.

### Információk:

Kovács Judit  
e-mail: [jkovacs@project029.hu](mailto:jkovacs@project029.hu)  
telefon: 06-1-577-4373

További információk:  
[www.gamestar.hu/gstabor](http://www.gamestar.hu/gstabor)



ASUS STRIX  
GEFORCE GTX960  
2 GB VIDEOKARTYA



ASUS STRIX PRO  
FEJHALLGATÓ



ASUS ROG  
GLADIUS EGÉR  
+ ROG WHETSTONE EGÉRPAD

Gold partner



Ezüst partner



Bronz partner

ZyXEL

# TESZT

A legújabb játékok bemutatói

## BÖNGÉSZDE

- 44 MORTAL KOMBAT X
- 48 GRAND THEFT AUTO V
- 52 PROJECT CARS
- 56 WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD
- 58 HELLDIVERS
- 60 ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA
- 62 ETHERIUM
- 64 DUNGEONS 2
- 66 SHADOWRUN CHRONICLES: BOSTON LOCKDOWN
- 68 STAR CONFLICT
- 72 BROKEN AGE: ACT II
- 74 STATE OF DECAY: YEAR ONE SURVIVAL EDITION
- 76 DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN
- 77 CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE - ASCENDANCE
- 78 HEARTHSTONE: BLACKROCK MOUNTAIN
- 79 THE EVIL WITHIN: THE CONSEQUENCE
- 80 EVOLVE: HUNTING SEASON PASS
- 82 FIRE
- 83 CABELA'S AFRICAN ADVENTURES
- 84 DRIVER SPEEDBOAT PARADISE
- 84 HALO: SPARTAN STRIKE
- 85 IMPLOSION - NEVER LOSE HOPE
- 85 MORTAL KOMBAT X
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ



Ilyen az, amikor az új és a régi generáció összecsap

## INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **NetherRealm Studios**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** Verekedős játéksorozat, amely a kitépelt gerincekről lett híres. Benne van az X faktor.  
**PEGI 18+**



Megrázó élményben lesz része annak, aki beleköt Raiden nagymesterbe

# 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.

Hullajó

# MORTAL KOMBAT X

**E D BOON NEM BÍZOTT SEMMIT A VÉLETLENRE.** Négy évvel ezelőtt sikeresen újraindította a *Mortal Kombat* sorozatot, amelyet azóta sem sikerült egyetlen konkurensének sem megszorongatni. Nem erőltette az évenkénti kiadást, sőt még ostoba DLC-áradattal sem hergelte a rajongókat. Most pedig diadalmasan elhozta nekünk a tizedik részt, amit mi annak rendje és módja szerint a keblünkre öleltünk, és csak reménykedtünk benne, hogy nem tépi ki a mellkasunkból még mindig dobogó szívünket.

## EGY ÚJ KOR KEZDETE

*Mortal Kombat*ot tisztelni nagyon jó dolog, mert ez volt a kilencvenes évek elején az első komolyabb verekedős játék, amivel porig aláztuk egymást. Kicsit kényelmetlen volt ketten egy klaviatúra előtt, és bizonyos billentyűzetkombinációk letiltották egymást, de ez nem vette el a kedvünket; komoly erőfeszítéseket tettünk azért, hogy minél több speciális támadást és kivégzést magoljunk be annak érdekében, hogy egyre megalázóbb módon végezhessünk barátainkkal a játékban. Ed és csapata szerencsére hű maradt a gyökerekhez, meg sem kísérelték gyerekbaráttá tenni a sorozatot; a kivégzések és a nagy sikert aratott X-Ray mozdulatok ugyanolyan durvák és gyomorforgatók, mint eddig voltak. (Ez azonban ne tévesszen meg senkit, a játék igazából egy paródia, amit egyetlen percig sem szabad komolyan venni; nem ettől lesznek rossz jegyei az iskolában a mai lurkóknak, bárki is próbál meg hasonló marhasággal ríogatni minket.)

Az *MK X* jelen pillanatban csak három platformon érhető el; a teszt a PS4-es változat alapján készült, de persze kitérünk majd PC-s tapasztalatainkra is. A kiadó úgy döntött, hogy első körben a két next-gen platformra és PC-re adják ki a játékot, a régi konzolok tulajdonosainak vámiuk kell egy kicsit, mondjuk nyárig. PS4-en elképesztően látványos a játék, korrekt módon összerakták a karaktereket, akik harc közben nagyon szépen mozognak, illetve a karaktermodellek is profin kidolgozottak. A kilencedik résztől eltérően a karakterek és azok ruházatának realiztikusabb kimunkálására került a hangsúly – búcsút inthetünk a köldökig kivágott női ruháknak és a hatalmas, ringó kebleknek. Az interaktív hátterek hangulatosak, és jó sok van belőlük, beletelik egy kis időbe, mire kiismerjük magunkat rajtuk. A leginkább a folyamatos mozgás fogott meg PS4-en: szemre és érzésre is megvolt az a bizonyos 60 képkocka, ami ehhez az élményhez kell, ráadásul még az online meccsekben sem éreztem akadózást. Érezhetően gyorsabb lett a játékmenet is, látszik, hogy a NetherRealm sokat tanult az utóbbi néhány évben. Kezdenek ráérezni, mit is lehet kihozni ezekből a modern masinákból.

## AZ ÚJDONSÁG VARÁZSA ÉS A RÉGI CSIBÉSZEK

Alapjaiban nem sokat változott a játék, adott két egymással szemben álló 2D-s ellenfél, akik lehetőleg minél látványosabb és brutálisabb módon akarnak végezni egymással. Jelenleg 25 karakter közül lehet választani; kicsit fáj, hogy Gorót fizetőssé tették, de ugye aki menő karaktert akar, az nyúljon a pénztárcájába, és ne sajnálja azt a rongyos 1500 forintot a négykezü hercegért. A régi kedvencek közül szinte mindenki itt

FERRA/TORR WINS

FATALITY

Félbe vágott emberi test a *Mortal Kombat* univerzumban

„**EGY IGAZI MORTALOS FEJBŐL TUDTA AZ ÖSSZES ALÁZÓ MOZDULATSORT, MOST MEG ELÉG KÉT GOMBOT LENYOMNI, ÉS MINDEN KEZDŐ ZÖLDFÜLŰ ELŐHOZHATJA EZEKET A SZUPER MOZDULATOKAT**

# Teszt

» MORTAL KOMBAT X



A háttérben éppen Kotah Kahn mellszobrán dolgoznak seréfnen



A kiontott belekből lakmározókon már ki sem akadunk. Bon appetite



A viharos tengerből az egyik legjobban sikerült és leglátványosabb pálya az MK X-ben

## Egy PC mind felett

Az előző Mortal Kombatra két teljes évet kellett várunk, szóval most a földhöz csapkodtuk a hátsónkat örömminkben, hogy a next-gen verziókkal egy napon kijött a PC-s verzió is. Az indulás körüli apró hibákat gyorsan elhárította a csapat, most már viszonylag korrekt módon fut a játék, bár az online részt néha indokolatlanul sokáig tart elérni, és ellenfelet is nehéz találni. Egyelőre messze nem olyan simák az online meccsek, mint PS4-en (külön cég fejlesztette a PC-s változatot), de ez egészen biztosan javulni fog idővel. A sztori és a többi offline rész viszont profi konverzió, a GameStar tesztkonfigurációján (i7 4770K, 16 GB Kingston HyperX Ram, 240 GB Kingston SSD, GTX 980 VGA) egyetlen egyszer sem esett 60 fps alá a képráfrissítés. A meccseket irányíthatjuk billentyűzettel is, de ez az a játék, amit érdemes egy jobb kontrollal feldobni. Kifejezetten pozitív meglepetés volt a villámgyors töltés, viszont a grafikai extráknál lehetett volna kicsit nagyobb a szabadságunk, e tekintetben még van helye a fejlődésnek.

van, aki számít, bár akad pár karakter, amely nagyon hiányzik a stáblis-táblából. Baraka például kihagyhatatlan arc, kár, hogy most lemaradt a szereposztó díványról. A sztoriban azonban feltűnik, sőt még azok is, akik a *Mortal Kombat 9*-ben dicstelen véget értek. A klasszikus szereplők mellett nyolc új tag is bemutatkozik, ezek anyyira egyedi és változatosak, hogy később is szívesen találkozunk velük. A jófiúk részlegét a régi hősök leszármazottai erősítik. Itt van Cassie Cage, Sonya Blade és Johnny Cage egyetlen leánya, aki mindkét ágról a legjobb géneket örökölte. Bemutatkozik Jax lánya is, aki apja legnagyobb bánatára szintén a katonai pályát választotta. A csapat tagja még Kung Lao leszármazottja, Kung Jin; róla annyit érdemes tudni, hogy ő a *Mortal* történelem első homoszexuális karaktere, de ettől eltekintve komoly képességekkel bír a harcban is. Takeda az utolsó a csapatban, ő Kenshi mester fia. Apjával ellentétben neki nincs baj a szemével, örökölte viszont a telepatikus képességeket, ami nagyon veszélyes harcossá teszi a fiatal pengeművészt. Az Outworld bajnokai lennének elméletileg a rosszfiúk, de a történetet végigjátszva ez nem mindenkiről dönthető el egyértelműen. Vegyük például Kotal Kahnt, aki a jó öreg és megboldogult Shao Kahn helyét vette át a trónon. Ő az a tipikus uralkodó karakter, aki egyesíteni akarja Outworld né-

peit annak érdekében, hogy egy erős birodalmat hozzon létre, mely képes szembeszállni bármilyen külső fenyegetéssel. Leghűségesebb szolgája Erron Black, egy földi pisztolyhős, aki remekül érzi magát a külső dimenziók császárának szolgálatában. D'Vorah, a rovarszerű lény, Kotal tanácsadója, talán ő az egyetlen igazán gonosz karakter az egész játékban (a főellenfelet, Shinnokot leszámítva). Az utolsó új karakter egy szimbiotikus páros, Ferra és Torr. Hasonló felállást már láthatunk az egyik Mad Max filmben: brutális izomember és az őt irányító törpe észlely.

### TOVÁBB IS VAN, MONDJAM MÉG?

Az egyik legfontosabb újítás az interaktív elemek bevezetése. Ez a megoldás ismerős lehet az *Injustice*-ből, de az *MK X*-ben jóval erőteljesebb a jelenléte. A küzdőterek végében általában mindig van valami használható nyálánkság, ami feldobja kicsit a harcot. Ez lehet egy hordó, amire ráugorva elmenekülhetünk szorult helyzetünkből, de akár egy parázssal teli fémtál is, melyet ellenfelünk arcába dobhatunk. Egyik nagy kedvencem a pályán álldogáló anyóka, akit a vérszomjasabb harcosok hozzávághatnak a támadóhoz – ezért még acsit is kaphatunk, ami azért elég morbid, de nem ez lesz az a poén, amely miatt kiakadunk a játékra. A dzsungeles pályán felugor-

hatunk a képernyő tetejéről lecsúszó liánokra (minden pályának megvan a maga trükkje, amire csak sok-sok óra játék után fogunk rájönni). A 25 karakter korrekt elfoglaltságot nyújt, de ezt a NetherRealm még megfejtelte egy extra lehetőséggel, amelyben három harci stílus közül választhatunk, miután rábóktünk kedvenc karakterünkre. Ezzel a módszerrel új stratégiákat vethetünk be, jóval nehezebb lesz kiismerni az alkalmazott harcmodort, és persze tovább tart majd az újdonságok varázsa. Alapból minden karakternek van két rendkívül véres és vicces kivégzése (csak az egyik van megnyitva, a másikat a Kryptben kell megvásárolni játékpénzért). Ezen kívül minden karakter rendelkezik még öt-hat minikivégzéssel (ezeket hívjuk brutalitáttal) is, amelyeket meghatározott feltételek mellett csalogathatunk elő. Kicsivel kevesebb grafikus szeretetet kaptak ezek a mozdulatok, de ettől függetlenül nagyon ötletesek. A szerkesztőség nagy kedvence az, amikor D'Vorah belepetézik az ellenfél mellkasába, majd győzelmi után egy mókus nagyságú rovar szakad ki onnan. Nem állítom, hogy ezeket a befejező mozdulatokat könnyű előhozni, elég sok feltételnek kell egyszerre megfelelnünk, de a vesztes savanyú arcának látványa megéri a fáradságot. A brutaliták mellett sajnos sem a babality, sem a friendship befejezések nem érték bele a játékba; sebjaj, majd

a sorozat valamelyik következő epizódjában egészen biztosan újra előkerülnek ezek is. Ugyanígy a kukában landoltak a stage fataliták, de reményeink szerint ezektől sem kell örökre búcsút vennünk. Ismét bekerült a játékba a futás, illetve a gyors előre-hátra mozgás. Ezt azonban nem alkalmazhatjuk korlátlanul, mivel új mérőcsík került a képernyőre, amely minden egyes gyors mozgáskor, kombó-megszakításnál és interaktív pályahasználat során csökken és csak nagyon lassan regenerálódik újra. Ismét egy taktikai elem, ami arra hivatott, hogy mélyebbé tegye ezt az első ránézésre nagyon egyszerű játékot. Aztán ha kicsit mélyebbre ásunk a lehetőségek között, akkor láthatjuk, hogy igencsak komoly munkát kell betennünk egy karakter tökéletes kiismerésébe. Igazi versenyjáték, megkerülhetetlen produkciója lesz minden jövőbeli GameNightnak és GameStar-tábornak.

### AZ EGYIK SZEMEM SÍR, A MÁSIK KIVERTÉK

Tudom jól, hogy nem igazán elegáns egy verekedős játékban azon nyígni, hogy milyen a történet, de a kilencedik rész és az *Injustice* rászoktatott minket arra, hogy a NetherRealm játékaiban a sztorimód elég erős. Az *MK X*-ben 12 fejezeten keresztül küzdhetünk, ez 12 karaktert és 46 küzdelmet jelent (a kilencedik részben 67

A meglévők mellé még további négy karaktert jelentettek be. Harcra jelentkezik a tömeggyilkos Jason, az idegen vadász, a Predator, a sztoriban epizódszerepet kapó Tanya, illetve Tremor is. Mind a négyen megérik a pénzüket.

# A KILENCEDIK RÉSZTŐL ELTÉRŐEN A KARAKTEREK ÉS AZOK RUHÁZATÁNAK REALISZTIKUSABB KIMUNKÁLÁSÁRA KERÜLT A HANGSÚLY – BÚCSÚT INTHETÜNK A KÖLDÖKIG KIVÁGOTT NŐI RUHÁKNAK ÉS A HATALMAS, RINGÓ KEBLEKNEK



Viharos szél, sűrű eső, de még mindig 60 fps



Kung Lao és fogazott szélű pengekalapja még mindig nagyon veszedelmes



Skorpion kombóit nem könnyű előhozni, de nagyot ütnek

harcot kellett megvívunk Shao Kahn trónfosztásáig). Kis fejszámolás után könnyen ki lehet jelteni, hogy a rutinosabb *Mortal*-rajongók három-négy óra alatt nevetve végigviszik a sztorimódot, még akkor is, ha az összes irritáló QTE-részt hibátlanra teljesítik, illetve egyetlen átvezető animációt sem nyomnak el. Azt azért gyorsan tegyük hozzá, hogy a történet rövidsége ellenére nagyon korrekt lett, valahogy így kell feldobni egy verekedős játékot. A történet 25 évvel az előző rész eseményei után játszódik, középpontjában egy ősi isten, Shinnok (Raiden és Shao Kahn apja) bukása, felemelkedése és ismételt bukása áll. Nekem nem túlzottan tetszettek az átvezető animációkban használt karaktermodellek, komoly tétben mernék fogadni arra, hogy ezt a részt a NetherRealm kiadta egy külsős cégnek, bár azt el kell ismerni, hogy kisebb fejlődés azért itt is észrevehető. Nagyon nem tetszettek viszont a karakterválasztó képernyőn található arcok; engem egy 15-20 évvel ezelőtti Zs kategóriás, német szerepjátékra emlékeztettek, amelyben költségtakarékoságból minden szereplőnek ugyanolyan arcvonásai voltak. Ezt a részt sokkal jobban is ki lehetett volna dolgozni. Kifejezetten irritált a könnyű kivégzések megjelenése; egy igazi mortalos fejből tudta az összes alázó mozdulatsort, most meg elég két gombot lenyomni, és minden kezdő zöldfülű előhozhatja

ezeket a szuper mozdulatokat. Pont a lényegét veszítette el az egész. A Krypt sok fejlesztésen ment keresztül, itt költethetjük el a harcokkal összeszedett pénzünket, illetve kaphatunk szívbjait az árnyékból a nyakunkba ug ró démonfarkasoktól és óriáspókoktól (ismét csak az a gyűlölt QTE-rész, amely nyi csavarral, hogy a sikeres gombnyomás után kapunk némi tapasztalati pontot és koínt). A harcok után kapunk XP-pontokat is, amelyekkel a karakterünk fejlődik; jelen esetben mi vagyunk a karakter, nem az általunk irányított harcos. A magasabb szintű karakterek menőbb névjegykártyát és ahhoz tartozó jutalmakat (több pénz a győzelmekért) igényelhetnek, de a fejlesztők azért ügyeltek arra, hogy ez ne okozzon egyensúlyi problémákat, inkább csak amolyan kozmetikai turbó. Személyesen is kipróbáltuk az online meccseket annak érdekében, hogy kiderítsük, sikerült-e kijavítani a kilencedik rész legnagyobb hibáját, nevezetesen a katasztrofálisan béna netkódot, amely a játszhatatlan online meccsek többségéért felelős volt. Az eredmény több mint kielégítő, csodásan futottak a meccsek, akadásnak még csak a nyomát sem láttuk – talán ezen a téren fejlődött leginkább az *MK X* az előző részekhez képest.

## A FRAKCIÓK HARCA ÉS A TORNYOK

Amikor először belépünk a játékba, eldönthetjük, hogy az öt frakció közül

melyikhez szeretnénk csatlakozni. Jelen pillanatban a Lin Kuei, vagyis Sub-Zero és annak bandája a legnépszerűbb. Ez persze nem jelenti azt, hogy csak ezekkel a karakterekkel játszhatunk meccseket, nincs semmiféle megkötés ezen a téren. A frakciók közötti háborús erőfeszítésből mi is kivethetjük a részünket, csak annyit kell tennünk, hogy teljesítjük a napi küldetéseket. Jutalmunk egy egyedi frakciókivégzés és bizonyos kozmetikai tárgyak lesznek. Ez is az *MK* közösségi részét erősíti, és az a legklasszabb az egészben, hogy nem kell igazán jónak lennünk a játékban ahhoz, hogy érdemben hozzájáruljunk frakciónk győzelméhez. A tornyok óránként, naponként és hetente váltanak, és mindig van valami trükk, amely miatt soha nem lesz ugyanolyan szintű a kihívás. Említésre méltó rész még a Test your Luck szekció, amelyben véletlenszerű módosítókkal megspékelt harcokat kell megvívunk. Ez roppant szórakoztató; teljesen szürrealis élményt nyújt egy olyan harc, amelynek során több másodpercre elsötétül a képernyő, közben fagyasztógolyók potyognak az egből, és időnként lecsap egy-egy villám a talajra. Tartalomban tehát nincs hiány, sok-sok órát el lehet molyolni az *MK X*-szel – verekedős játékból jelenleg nincs jobb a piacon. Azért arra vigyázzunk, hogy a kis tesó vagy nagyon fiatal gyerekek ne ezen szocializálódjon, kínos szülői értekezletek adódhat-

nak az *MK X* túlzott és ellenőrizetlen fogyasztásából. A *Mortal Kombat X* nem akarja megreformálni a stílust, pont annyit fejlődött, mint ahogy azt elvártuk, tökéletesen hozza azt a hangulatot, amit a kilencedik részben annyira imádtunk. Jelen pillanatban ez az a verekedős játék, amit mindenkinek nyugodtan tudunk ajánlani, még akkor is, ha nehezen bírja a vérgőzös kivégzéseket. Nem az a lényeg, az csak a körítés, amin egy idő után már csak mosolyogni fogunk.

Mocsy

## HARDVER

Windows Vista/7/8/10; Intel Core i5-750 2,67 GHz/AMD Phenom II X4 965 3,4 GHz; 3 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 460/AMD Radeon HD 5850; DirectX 11; 36 GB HDD

- szemképráztaó látvány
- 60 fps
- játszható online meccsek
- apró grafikai hibák
- easy fatalities
- mikrotranszakciók

**MOCZY**  
Finish Him!

89



A gettóban még a beton repedései is szebbek lettek



Érdemes FPS-réztben legalább körülnézni, sosem látott részletekre bukkanhatunk

Még a PC az úr

# GRAND THEFT AUTO V

**EGY MICHAEL, EGY FRANKLIN. PACA ÉS MOCSY KÖZÖS ERŐVEL TESZTEL; AZ EGYIK GTA-PRO, A MÁSIK ÖREG PC-S, UTÓBBI VISZONT EDDIG MÉG NEM BARÁTKOZOTT A SO-ROZATTAL.**

Adott továbbá egy olyan játék, amelyet már két éve nyüstölünk különféle platformokon, de eddig még nem sikerült megünnünk. A Rockstar valamit nagyon jól csinált, hiszen ez már a harmadik olyan esztendő, amikor ugyanazt adják el nekünk teljes áron, mi meg üdvözlünk mosollyal az arcunkon kajáljuk be, ahelyett, hogy tüntetést szerveznék a Rockstar székháza előtt *Red Dead Redemption 2*-t követve PC-re. Miért bocsátunk meg mindent ezeknek? A válasz egyszerű: PC-s GTA V.

## MOCSY, A PC-S GTA-SZŰZ

Tartozok egy töredelmes vallomással. Azon kevesek közé tartozom, akik eddig sikeresen elkerülték a *Grand Theft Auto* sorozatot. Valahogy nem éreztem készletést arra, hogy ártatlan civileket rángassak ki a devizahitelre vásárolt autójuk volánja mögül, vagy éppen utcalányok nehezen megkeresett bevételét verjem el valamelyik kocsmában. A *GTA V* azonban már évek óta folyamatosan piszkálta a fantáziámat, de szerzetesi fogadalmat tettem, hoz-



## INFO

Kiadó **Rockstar Games**  
Fejlesztő **Rockstar North**  
Platform **PC**  
Röviden Nyitott vilá-  
gú bűnözésszimulátor,  
amelyben az autólöpés  
erény.  
PEGI 18+

zá sem nyúlok egyik konzolos verzióhoz sem, inkább várok arra, hogy megjelenjen az örök platformra, vagyis PC-re. Karrierem egyik legjobb döntése volt.

## PACA, A GTA-PRO

Anno 2008-ban én is PC-n játszottam a *Grand Theft Auto IV*-gyel, így pontosan tudom, mennyire nem volt rendben a negyedik rész számítógépes portja, amely még a mai legmodernebb videokártyákat is képes – látszólag – megizzasztani. A Rockstar rájött, hogy hibázott, a mindig elégedetlen, hanges PC-s tábor ezt többször is a tudtára adta; nem véletlen az sem, hogy ennyit halogatták az ötödik rész megjelenését: egyrészt szereték volna visszaszerezni a rajongók bizalmát, másrészt megpróbálták magukat ismét felülmúlni. Mindkettő sikerült.

## MOCSY, A KITARTÓ TELEPÍTŐ

A kezdet, mint minden komolyabb PC-s játéknaál, nem volt zökkenőmentes: három PC-n próbáltam meg elindítani, de annak ellenére, hogy steames változatot kaptunk, egyikén sem sikerült problémamentesen. A GT540M-es grafikus maggal felszerelt szerkesztőségi laptopom alulról súrolta a minimum konfigurációt, nem is lepődtem meg azon, hogy bedobta a törölközőt. Sebaj – gondoltam –, átülök a szerkesztőségi Alienware elé, az már egy komolyabb gamerlaptop, szépen el kell indulnia rajta. De azzal sem volt szerencsém, mert az el-

ső napokban kisebb problémák adódtak a játékkal (ezek szerencsére azóta megoldódtak). A harmadik állomás a GameStar brutális tesztgépe (i74770K, Nvidia GTX 980, 16 GB Kingston HyperX Savage RAM, 240 GB Kingston HyperX Fury SSD) volt, amelyen már minden további nélkül elindult a játék, mindössze a helyell kellett egy kicsit trükközni, hogy a Blizzard játékok mellé felférjen a 65 GB-os telepítés az SSD-re. Az SSD-re telepítést egyébként erősen ajánlom mindenkinek, különben borzasztó lassan tölt be a játék. A Steam mellett regisztrálnunk kell még a Rockstar Games Social Club rendszerébe is, de ezzel kapcsolatban nagyon jók a tapasztalataim, egyáltalán nem okozott semmiféle kényelmetlenséget, szinte észre sem vettem, hogy fut a háttérben. Viszont azért az első pár napos töltőgetéssel, szervergondokkal teli horrort nem kívánom senkinek. Az eleve hét lemezen – egyébként nagyon szép dobozban – érkező játék telepítés után még letöltött 5 GB-nyi adatot a leterhelt, küszködő Rockstar-szerverekről, emiatt sokan nem tudtak a megjelenés napján játszani.

## PACA, AKI TUDJA, MILYEN VAS KELL A MELÓHOZ

Az elkötelezettség már az „alacsony” gépigényen is meglátszik: egy Core 2 Quad, 4 GB RAM és egy Nvidia 9800 GT manapság tényleg nem nagy elvárás. Mi ráadásul, ahogy Mocsy is írta, egy erősebb gépen néz-



# A VÁLLALKOZÓKEDVŰ JÁTEKOSOK ENDRÉT MEGSZÉGYENÍTŐ MINŐSÉGBEN VEHETNEK FEL VIDEÓKAT GTA-S KALANDJAIKRÓL



## HA TE MONDOD

**Phil Hooker technológiai vezető, Rockstar North: „Mindig is el akartuk hozni a GTA V-öt PC-re. Az első naptól fogva terveztük, a technológiai döntéseket is ezt figyelembe véve hoztuk meg.”**

tük meg, hogyan teljesít a játék. Akár mennyire szép is volt a PlayStation 4-es és Xbox One-os változat, a konzolokból egyelőre nem tudták kicsiholni a 60 fps-t, miközben a játék PC-n viszonylag stabilan tartja a 60 képkockát, és amikor erőforrás-igényesebb területeken járunk, önmagát korlátozza fix 30-ra. A kettő közötti különbség persze látszik, de az ugrás nem annyira zavaró, hogy élvezhetelenné tegye a játékot. Dicséretes, hogy már-már indokolatlanul sok beállítási lehetőséget kaptunk, amivel az utolsó részletig finomhangolhatjuk a látványt, és azt is végig látjuk, az épp megadott beállítások mennyi videomemóriát igényelnek. Nyilván örömteli, hogy egy atomerőművel a vizuális élmény tényleg az egyekbe húzható, de a magyar átlag azért ne várjon sokkal többet a jelenlegi generációs konzolok látványvilágánál PC-n sem.

### MOCSY, AKI CSAK PC-T NÉZ

Mivel nem volt összehasonlítási alapom a next-gen konzolokkal (a prevgen verzióba néztem kicsit bele, de ugye az egy teljesen más kategória), az egybevetésben Paca segítségét kértem, aki már kétszer is végigjárt a játékot; ő kapásból meg tudta állapítani, hogy a PC-s verzió olyan sokban bizony nem különbözik az elődeitől. Első

ránézésre ez tényleg így van, de azért ha megkapargatjuk a felszínt, láthatjuk, hogy rengeteg olyan beállítást kapunk, amelyeket kihasználva a legsebbebb látványt tudjuk előcsiholni ebből az amúgy is fantasztikus játékból. A „Speciális grafikai megoldások a GTA V-ben” című összeállításunkban látható játékok, milyen nyálánkságokkal igyekszik levenni minket a lábunkról az Nvidia. Ezek a trükkök persze csak akkor működnek, ha adottak az alapok, és a Rockstar ötödik alkalommal is nagyot domborított. Hihetetlen részletességgel álmotdta meg a várost, aminek látán elégedetten sóhajt az egyszeri játékos: igen, valahogy így kell megjeleníteni egy ekkora területet 2015 közepén. A már említett konfiguráció a sebességgel sem volt gond, a nagyvárosban minden gond nélkül futott 50-60 fps közötti frame rate-tel. A problémák akkor kezdtek jelentkezni, amikor kimozdultunk a városból, és Trevor kezdőhelyén, a lepukkant szivatagi kisvárosban kellett tevékenykednünk. Itt valamilyen oknál fogva drasztikusan visszaesett a sebesség, nagyon sokszor mindenféle különösebb ok nélkül 30-ra zuhant vissza a képkockák száma másodpercenként. Ráadásul ez igencsak érezhető volt, hiába állítják egyesek az ellenkezőjét (például mi magunk is cikkez-



Az ilyen autókban mindenki dohányzik és kávézik

## MODDEREK SIRÁMA

A GTA sorozatban mindig is fontos volt a moddolás, a GTA IV-ben például az FPS-nézetet oldották meg egyes modderek. Úgy néz ki, hogy a Rockstar nem szeretné, ha idegenek megbabrálnák az új játékát, ezért alaposan megnehezítette a modderek életét, egyes szakértők szerint ez lesz minden idők egyik legnehezebben moddolható GTA-ja. Az egyik leghíresebb mod (ENBseries) készítője azt nyilatkozta, hogy ők bizony egy ujjal sem nyúlnak a GTA V-höz, hacsak a Rockstar nem tesz valamit annak érdekében, hogy megkönnyítse életüket. Ez azért érdekes lépés a készítőik részéről, mert PC-n a modderközösség nagyban hozzájárul ahhoz, hogy még évek múltán is aktív kör foglalkozzon a játékkal. Elég, ha csak a Skyrimre és annak fantasztikus módosításaira gondolunk. Hajrá, Rockstar, szeretnénk látni egy feltuningolt Los Santost, ráadásul ez neked egyetlen munkaórába sem kerülne, tudnál koncentrálni a Red Dead Redemption második részének PC-s verziójára.

## SPECIÁLIS GRAFIKAI MEGOLDÁSOK A GTA V-BEN

Az utóbbi évtized egyik legjobb játékában egy halom olyan beállítván, amivel magasabb szintre emelhetjük a játék nyújtotta vizuális gyönyört. A teljesség igénye nélkül nézzük meg, milyen hatással vannak ezek a sebességre és a játékműnyre.

Ez a technológia lehetővé teszi a fejlesztők számára, hogy realisztikus árnyékokkal dobják fel a játékot. A való élethez hasonlóan minél távolabb vagyunk az árnyékokat vető objektumtól, annál „puhábbá”, elmosottabbá válik az árnyék. A sebességsökkenés elhanyagolható, olyan 8-10%-kal lesz kevesebb képkockánk az eljárás alkalmazása után.



NVIDIA PCSS SOFT SHADOWS

Főként mozgás közben zavaró az úgynevezett „shimmering”, ami akkor jön elő, ha a szépen kidolgozott élekből összerakott tárgyakhoz közelít a kamera vagy a játékos nézőpontja. A GTA V-ben rengeteg ilyen helyzet adódik, ezért nagyon hasznos a TXAA használata, ezzel már-már filmes minőség érhető el. Az ezért elég rendszeren képes megfektetni a gépet.



NVIDIA TXAA ANTI-ALIASING

Az Ambient Occlusion technika lényege az, hogy a sarkokban vagy a tárgyak találkozásánál jóval kevesebb fény jut az adott területre, így ott egymást fedő árnyékok jönnek létre a szórt fény következtében. Jelen pillanatban nem működik teljesen tökéletesen az AO a GTA V-ben, talán majd egy későbbi patchben orvosolják ezeket a gondokat.



AMBIENT OCCLUSION HIGH

A távolabbi textúráknak tudunk egy kis élességet adni ezzel a beállítással. Nagyon látványos eredményeket érhetünk el vele, mindenféleképpen vegyük fel a maximumra. Az is az alkalmazása mellett szól, hogy alig okoz sebességsökkenést.



ANISOTROPIC FILTERING 16X

## LÁTÓTÁVOLSÁG ÉS RÉSZLETESSÉG

Végezetül itt van két kép, amelyeken a View Distance 0 és 100 között változik. A második kép az Extended Distance Scaling bekapcsolása után készült, ez az eddigi legtöbb részletet bemutató megoldás a GTA V-ben. A hirtelen felugró tereptárgyak száma rohamosan csökken, amint feljebb húzzuk a látótávolságot a játékban. Arra azért készülünk fel, hogy ez még a legerősebb gépeket is megfektetheti.



0%

100%



Los Santosban most még többen laknak, és nagyobb a szemét is



## A HÁROM KARAKTER KÖZÜL MÉG MINDIG AZ ESZEMENT TREVOR A LEGSZÓRAKOZTATÓBB, SZEGÉNY FRANKLIN CSAK AMOLYAN STATISZTASZEREPEP KAPOTT

tünk erről két hónapja), hatvan után a harminc képkocka bizony szembeötlő változás. Elképzelhetőnek tartom, hogy valamelyik későbbi patchben megoldást találnak majd erre, addig viszont együtt kell élnünk a képminőség romlásával. Az irányítást rendben találtam; nem volt gondom az egér-billentyűzet kombóval, de kipróbáltam a játékot controllerrel is, és úgy is jól működött. A next-gen verzióban debütált FPS-nézet is korrekt élményt nyújt, értelemszerűen ebben a nézetben az egér sokkal nagyobb pontosságot eredményez, PC-n ez külön előny lehet azoknak, akik tartózkodnak a konzolos FPS-irányítástól.

### PACA, AKI A KONZOLOKHOZ HASONLÍT

A Rockstar szép munkát végzett a billentyűzetes-egeres irányítással, de azt javaslom, hogy ha tehetitek, PC-n is controllerrel játsszatok: lehet, hogy a célzás eleinte fura lesz, de repülni, autózni, motorozni sokkal kényelmesebb az analógokkal és a több fokozatban érzékelő ravaszokkal. Sőt, a legjobb, ha a gyalogos részeknél, autóból lövöldözéskor egeret és billentyűzetet, a repülés, vezetés közben kontrollert használtok. A kettő között nagyon gyorsan

lehet váltani, elég játék közben megnyomni az egyik gombot, és azonnal átkapcsol. Az biztos, hogy feledhetetlen élményben részesül, aki most találkozik először a játékkal, de felmerül a kérdés, hogy aki konzolon játszott már a *Grand Theft Auto V*-tel, annak érdemes-e erre a változatra váltania. Nehéz erre egyértelmű választ adni, és letudhatnám azzal, hogy „ezt mindenkinek magának kell eldöntenie”, de inkább röviden összefoglalom a lényegét: aki ezelőtt csak Xbox 360-on vagy PlayStation 3-on próbálta, az mindenképp váltson: már csak az FPS mód és a néhány, PS4-es, Xbox One-os kiadásba bekerült újítás miatt is érdemes. Aki a második kiadást is megvette (vagy csak azt), annak már érdemes kétszer is meggondolnia a beruházást: a grafika annyival nem szebb, hogy önmagában amiatt megérje, a játék 30 fps mellett is élvezhető. A PC-s kiadás pedig a *Rockstar Editor* mellett más, számottevő extrát nem tartalmaz; viszont aki szeretne a videoszerkesztővel szórakozni, illetve él-hal a modokért, annak jó vétel lehet. (Már ha a Rockstar újra engedni a modokat, ugyanis a 350.1-es patch kiiktatta ezeket.) Ezt a sza-



Ha unjuk a várost, irány a vidék, ahol nem csak az élet lassabb, az fps-szám is alacsonyabb



A Director Mode-ban akár alient is „irányíthatunk”, szabad játék során viszont ehhez egy mod kell



badságot konzolon sosem élhetjük át. PC-n nem egy elképesztően vicces vagy magával ragadó kiegészítést láttunk, pedig a játék nem olyan régen jelent meg.

### MOCSY, AZ EGYSZEMÉLYES HADSEREG

A sztorimód játékmenete nem változott, harminc óra alatt végig lehet futni a fő szálon. Persze erről már korábban a kollégák is írtak, de nekem kezdő GTA-sként a kampány is tele volt új élménnyel, ami miatt tényleg le vagyok nyugodva a játéktól, bár sokatok már biztosan túl van ezen. A három karakter közül még mindig az eszement Trevor a legszórakoztatóbb, szegény Franklin csak amolyan statisztaszerepet kapott. A főszál elvarrása után is rengeteg lehetőségünk marad a mókázásra: bankrablások, izgalmas melléküldetések, felfedezésre váró helyszínek és elrejtett finomságok. Ritka az olyan játék, amelyben ennyire apróletesen kidolgozott helyszínek és karakterek várják a felfedezőket, egyszerűen imádtam minden egyes percét. Mert Los Santosban aztán minden van, amit csak el tudunk képzelni. Megcsodálhatjuk a kilátást az óriáskerék tetejéről, felöltöztethetünk a legújabb divat szerint, a lövészklubban kipróbálhatjuk nagy

tűzerejű fegyvereinket, repülőteret üzemeltethetünk, tőzsdén megforgathatjuk rablással megkeresett pénzünket, de akár a tengerfeneket is felderíthetjük búvárhajónkkal. Csak rajtunk múlik, mennyi időt szánunk a felfedezésre, de batorság lenne kihagyni bármit is.

### PACA, AZ ÚJÍTÓ ÉS A TÖBBJÁTÉKOS

A PC-s változat kapott két nagyon érdekes és felettebb hasznos újítást. Ezek közül az egyik az editor, amelyvel a vállalkozókedvű játékosok Endrét megszégyenítő minőségben vehetnek fel videókat GTA-s kalandjaikról. Ezeket aztán meg lehet szépen vágni, lehet hozzájuk passzoló zenét illeszteni (elég sok slágergyanús dal szól a rádiókból, ezek közül biztosan találunk az ízlésünknek megfelelőt). Aki nagyon sok szabadidővel rendelkezik, még variálhat a különféle színszűrőkkel is, például régies hangulatot adhat az egésznek. Egy fokkal bonyolultabb, de legalább ennyire szórakoztató a rendezői rész (director mode), amelyben komplett kisfilmeket forgathatunk le változtatható kameraállással, extravagáns szereplőkkel és extrém helyszínekkel. Ez is nagyon jó móka, bár kétségkívül kell bizonyos fokú kreativitás, hogy a

finnyás YouTube-közönség értékelje az alkotásunkat. A másik egy kellemetlen, de a GTA Online miatt érthető döntés: a GTA sorozat PC-s változatai hiába köszönhetik többek között a modoknak évekig tartó népszerűségüket, a Rockstar megnehezítette a modderek dolgát, és saját modelleket a mai napig nem lehet a játékhoz adni, csak azokkal gazdálkodhatunk (vagy gazdálkodhattunk a 350.1-ig), ami eleve a játék része. Ez viszont a cheatereket nem állította meg, az Online olyan pofátlan csálókkal van tele, hogy az már tényleg elképesztő: láthatatlan, sérthetetlen karakterek, akik tényleg csak mások bosszantásával foglalkoznak, abban lelik örömmüket, hogy elrontják a szórakozásunkat. Én egyébként mindig is jobban szerettem ismerősökkel játszani, mint ismeretlenek ellen. A Grand Theft Auto V PC-n is szinte tökéletes, és biztos, hogy az elkövetkezendő hetekben a Rockstar mindent megtesz azért, hogy a maradék hibákat is javítsa, megoldást találjon a csálók problémájára, miközben a moddereknek szabad kezet ad. Aki eddig kihagyta, mindenképp PC-n próbálja ki.

Mocsy & Paca

#### HARDVER

Windows Vista (SP2)/7/8/8.1 64 bit;  
Intel Core 2 Quad CPU Q6600 2,4 GHz (4 CPU)/AMD Phenom 9850 Quad-Core (4 CPU) 2,5 GHz; 4 GB RAM; Nvidia 9800 GT 1 GB/AMD HD 4870 1 GB; 65 GB HDD

- ✦ egyértelműen PC-n a legszebb
- ✦ a videoszerkesztő zseniális
- ✦ kiemelkedően jó optimalizáció
- ✖ nem támogatja a modokat
- ✖ még hét lemezen sem fért el
- ✖ a csálók megfertőzték a GTA Online-t

**MOCSY & PACA**  
Még mindig a csúcson.

96



Van sisakos nézet is:



Egész keményen tud szakadni az eső

Mindenki az aszfaltra!

# PROJECT CARS

**NEM LEHET PANASZUNK EDIG ERRE AZ ÉVRE, HISZEN NEM IS OLYAN RÉGEN AZ ŐLÜNKBE PÖTTYANT A VÉGLEGES ÁLLAPOTÁBA KERÜLT ASSETTO CORSA, MOST PEDIG ITT A SLIGHTLY MAD STUDIOS PORONTYA, MELYNEK ELKÉSZÜLTÉT VISZONYLAG JÓL DOKUMENTÁLHATÓAN LEHETETT KÖVETNI, TEKINTVE KÖZÖSSÉGI JELLEGÉT.** Mindenképpen érdekes volt az a kettősség, ami a fejlesztők személyét illette, hiszen a brigádra leginkább a *Need for Speed: Shift* és a *Shift 2: Unleashed* kapcsán emlékezhetünk, márpedig mindkét cím olyan, hogy a fanatikus *NFS*-rajongók jelentős részét

tumort kapott tőlük, míg a sorozatot egyébként kedvelő, de azt inkább csak egyfajta kalandozásnak felfogó szimulátorosok nagyon is jól érezték magukat bennük. Eppen ezért amikor a *Project CARS*-ról megérkeztek az első hírek, utóbbiak máris bevették játéknaplójuk „erre érdemes odafigyelni” részébe, hogy aztán türelmesen váraкоzzanak, és nyálcsöpögve táplálják reményeiket az időről időre megjelenő képekkel és videókkal, vagy esetleg maguk is beszálljanak a projektbe (lásd keretes írásunkat). Mindez főleg annak tükrében nyert jelentőséget, hogy a szimulátorok koronázatlan királyától, vagyis a

## INFO

Kiadó **Bandal Namco**  
Fejlesztő **Slightly Mad Studios**  
Platform **PC, Xbox One, PlayStation 4**  
Röviden Pályaverse-  
nyes autózás valahol az árkadon túl és a szimuláción innen.  
PEGI 3+

SimBintől már jó ideje nem kaptunk semmi értékelhetőt, aminek egyébként többek között az is az oka, hogy a cég fogta magát, és egy nyikkanás nélkül vagy maximum egy halk sóhaj kíséretében csődbe ment. Helyesebben inkább csak amolyan magyar modell féle átmentés történt, hiszen Sector3 néven továbbra is folytatják munkásságukat, nevéül a RaceRoom Racing Experience képében. Éppen kapóra jött hát a brit brigád, akikről képesek voltunk elhinni, hogy tapasztalataik alapján nem lehetetlen feladat számukra valami olyat letenni az aszfaltra, amitől a közönség rögvést odapetéz a levélfonákra.

## ROHADNÁL MEG A GOKARTODDAL EGYÜTT!

Minek tagadjam, nem indult jól a kapcsolatom a játékkal, hiszen elsőre kissé elkavarodtam a menüben, ami bár tetszetős, de nem tudnám jó szívvel intuitív, logikusan kivitelezett rendszernek nevezni, ugyanakkor alig bosszantóbb, mint egy hajszál a levesben, amit kiemel az ember, és elegánsan megszabadul tőle az asztal alatt. Szóval gyorsan túltettem magam rajta, elnavigáltam az opciókhoz, beállítottam a fizikát a lehető legkomolyabbra, egyúttal kivettem minden segítséget, és elkezdtem hivatásos autóversenyzői karrieremet.

Pontosan ezért úgy döntöttem, hogy onnan dobantok a pálya királyává válás felé, ahonnan általában a legnagyobb aszfaltbetyárok is, tehát a fejhangon visító gokartok világából, ahol elég nevelésesen néznek

ki az emberek a lélekvesztőkön, ám az aracsony súlypont, a karosszériamentes létezés és a pörgős motorok miatt mégis intenzív a versenyélmény. Mire azonban kinéződtem magam, máris indult a futam, én meg olykor egyszerre tapostam a féket és a gázt, rángattam a sebességváltót, aztán hol arccal előre, hol pedig hátra pörögtem a pályán, miközben minden oldalról nekem jöttek, és szalagkorlától a gumifalig mindenhová felkentek, ami csak szembe jött. Rutinos játékos ilyenkor nyom egy pausét, vesz néhány nagy levegőt, és megpróbálja végiggondolni, hogy mégis mi a hengerkócos, rongyba csavart, szögesdróttal kiverő nyomorúságért képtelen boldogulni? Nekifogtam újra, egy fokkal már jobban ment, ám a rázóköveken az utolsó kör utolsó kanyarjában megforogtam (restart), a pálya egyenetlenségei olykor gumicsónakot varázsoltak a valóságban egyébként szinte dämilon húzott versenygépből (restart), vagy éppen menthetetlenül utolértem valakit, aki hirtelen úgy döntött, berántja magát előm, én meg már hágtam is rá a gokarttal, és együtt szálltunk a lelátókon vakuzgató tömeg felé (restart). Fogtam hát magam, és egy elegáns mozdulattal új karriert kezdtem, messze kerülve a gokartozást, helyette előnyben részesítve valami olyat, amiben mondjuk látom a műszerfalat, van bódéja, és nagyjából sejtem, mennyi forog még a motor.

## NE ÍTELJ ELŐRE!

Mit tagadjam, a gokartos lázalom kissé elvette a kedvem, amit viszonylag gyorsan



## HA TE MONDOD

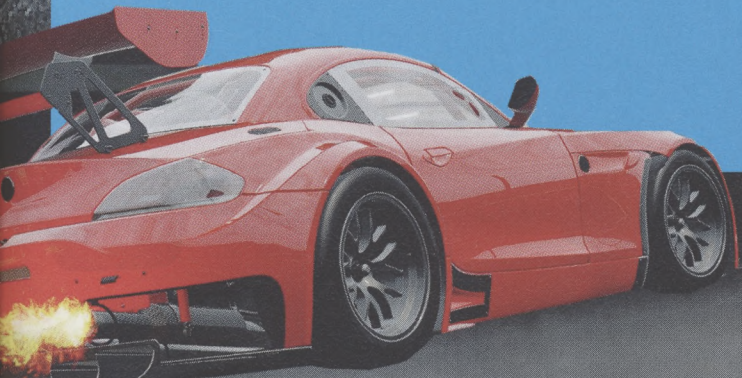
**Ben Collins, Le Mans-győztes, ex-STIG szakértő: „Szemtanúja lehettem egy új számítógépes valóság megszületésének.”**



**„SZALAGKORLÁTTÓL A GUMIFALIG MINDENHOVÁ FELKENTEK, AMI CSAK SZEMBE JÖTT**

## ELŐSZÖR KÖZÖSSÉGI, AZTÁN MÉGSEM

A közösségi finanszírozás erősen csúcsra van járatva, hiszen manapság néhányan már a mellműtétjüket is ily módon kívánják anyagilag megoldani, nem csoda hát, ha a játékok tömegénél régóta remekül működik a modell. A Slightly Mad Studios azonban csavart egyet a formulán, és azt mondta, hogy akik beszállnak, azok a bevételből is részesüljenek, ami egyébként rendkívül jogos, és még inkább keresztény cselekedet. Am a brit versenyhivatal dupla agyú gondolkodóinak valamiért nem tetszett a dolog, úgyhogy felemelt és ide-oda ingatott mutatójukkal ellenérzésüket fejezték ki, míg a középsővel a közel 100 000 „részvényessel” tudatták, hogy itt a vége a tulajdonosi aspirációknak.



Ezeknél a gépeknél azért már foggni kell a kormányt...



... mert könnyen ez lehet a vége



visszahoztak a francia versenygépek (ugyanis a Renault Clio kupába neveztem be), illetve azon futamok, melyeket a legkülönbözőbb tulajdonságú, erejű és kinézetű gépekkel vívtam. Összességében elmondható, hogy az egyjátékos mókát elég jól kitalálták, hiszen más címeiktől eltérően ebben nem kell valamilyen alsó kategóriás, ódon gumimatrac tulajdonságait magának mondható, 70 lóerős pöcskösörűvel kezdeni, hogy aztán a ranglétrát szépen végigjárva, a végén a legerősebb rakétákkal zúzhassuk magunkat porrá az elnézett kanyar külső ívén. Mindössze annyi a dolgunk, hogy kiválasztjuk a számunkra leginkább szimpatikus gépsztyált, és már jön is az e-mailes szerződés, melyben a csapatfőnök kifejezi túlradó szeretetét irányunkban, és kipirult arccal lelkesedik, hogy most aztán végre beinthet a mezőnynek, mert neki lesz a legjobb sofőrje. Tehát a gokartos fiaskó után kisimultak az élmények, és ahogy egyre több futam ért véget, úgy tudtam a 60 százalékra visszavett MI-t szé-

pen feltolni az Ace-kategória irányába, ahol valódi izzadsátság és kőkemény csata folyik a századmásodpercéért. A kötetlen karriermódot szolgálja, hogy a fejlesztők az eltérő játékos igényeknek megfelelően terveztek a célokat, vagyis aki végig akarja próbálni az összes osztályt, annak a fő feladata, hogy mindegyikben győzedelmeskedjen, ellenben akik inkább már induláskor is a tömérdek lovat kínáló ménest preferálják a motorház-tető alatt, azok próbáljanak meg zsinórban háromszor bajnokok lenni.

### CSAK KI NE FOLYJÉK A SZEMED

Az, hogy a *Project CARS* szebb lesz, mint egy tudatmódosítókkal és Jessica Biellel töltött Karib-tengeri hajókázás lottóötösből finanszírozva, nagyjából mindenki számára világos volt, aki csak egyetlen képet vagy videót is látott az elmúlt időszakban. Talán pont emiatt, de amikor elindult a játék, valahogy nem kezdte az állam a padlón kergetni az elgurult



Andy Tudor creative director, Slightly Mad Studios: „A játékosok ott kezdenek, ahol csak szeretnék, nem szorítjuk őket korlátok közé.”



Ma már ilyet nem látni



ötforintosokat, így beleástam magam a grafikai beállításokba, és végül eljuttattam oda, hogy azt mondjam, szebb, mint szőlőt metszeni a Mátra déli oldalában (bármit is akarjak ezzel kifejezni). Annyi hétszentség, hogy amikor egy BMW E30 M3-mal száguldunk 200 km/h-val a Zöld Pokolban úgy, hogy közben a lemenő nap vakító narancssárgára fest mindent, és földöntúli pászmákkal szűrődik át a lombok között, mi pedig csak tippelni tudjuk, hogy hol a kanyar bejárata, akkor joggal érezhetjük azt, hogy a Slightly Mad Studios melósai nem csak a ricát köpködték éveken keresztül.

A napszakok megvalósítása és az időjárás változása hatalmasat dob a hangulaton, már csak azért is, mert utóbbi egyetlen versenyen belül történik, így simán előfordulhat, hogy a ködös albion futamkezdet után már a negyedik körben kisüt a nap, máskor pedig a bárányfelhős égbolt borul esőbe, a boxutcában tevékenykedő, keményen dolgozó kisemberek őszinte öröme. Külön kiemelendő, ahogy az esőcseppek végiggördülnek a járművek karosszériáján, illetve a nedves aszfalt látványa is megér néhány másodpercnyi mélézást, mint ahogy jól tud kinézni az autók által levegőbe emelt falevelek csordája is.

Apropó, négykerekűek: ha valami, akkor a verdák valóban nagyon rendben vannak, hiszen aprólékosan kidolgozott szerkezetek remek motorhanggal és részletesen megalkotott belső terekkel, bár elég szomorú, hogy ezért mostanság már plusz pont jár. Járjunk bármely géposztály bármely típusánál is,

nem tudunk olyat mondani, amibe bele lehetne kötni, és az embert valahogy azonnal előnti a birtoklási vágy, teljesen függetlenül attól, hogy egy hétköznapi nímánd számára is vezethető gokarttól vagy földi halandóktól elzárt Audi R18 TDI-ről van szó. Ahogy a fény törik a karosszérián, a környezet tükröződik az elemeken, és ahogyan ezek a csodák mozgásba lendülnek, az valahol szinte már nem is e világi.

### PÁLYÁK, AUTÓK, FIZIKA

Nem fukarkodtak a fejlesztők a beszállítható területekkel, hiszen harminc különböző térség összesen 110 csikján (ebben benne vannak a lerekesztések is) padlózhatunk, amiben talán az a legjobb, hogy a közismert arénák mellett (Nordschleife, Francorchamps, Brno, Laguna Seca, Watkins Glen stb.) egészen aprócska, sehol nem látott pályákon is próbára tehetjük a tudásunkat, mint amilyen például a skót Glencairn vagy a summertoni gokartpálya. Nagyon fontos kiemelni, hogy a lemodellezett helyszíneknél nem elégedtek meg a vonalvezetés egyezésével, hanem minden egyes épület, reklámtábla, de még az utolsó erdei kutyaszömöröcsög (ami a világ egyik legbüdösebb gombája) is ott van, ahol azt a valóságban megtaláljuk, bár ez leginkább azoknak okozhat majd örömet, akik egyébként is részletekbe menően ismerik e helyszíneket. Autóügyben legalább olyan igényes a felhozatal, mint pályák terén, hiszen mindamellett, hogy szinte hibátlan modellekről beszélgetünk, a szortiment is igen széles, melyből mindenki megtalálhatja a saját szívének kedvese-

## A KÖDÖS ALBIONI FUTAMKEZDET UTÁN MÁR A NEGYEDIK KÖRBE KISÜT A NAP

## JÖN A HAVI, MÉGSEM BAJ. MI AZ?

A fejlesztők jelenlegi álláspontja szerint minden egyes hónapban kapunk majd egy új és ingyenes szekeret, amiből a cikk írásának pillanatában még csak egy van, ám ez elég egzotikus, tekintve, hogy a W Motors Lykan Hypersportról beszélünk, ami a Furious 7-ben is megmutatta magát.





Jól etlalták a kontaktokat



Kevés ennél szebb dolog létezik



Ezerfelé repülő darabkákat ne várjunk

**SZERETNEK MINKET**  
 Jópofa ficsőr, hogy a versenynaptár böngészésekor jobb oldalt közösségi bejegyzések olvashatók, melyekben a legtöbbször minket dicsérnek, vagy ekéznek. Sőt, van, aki a pólonkat is megveszi!



A gokartok hajtépősek tudnak lenni



Az igazán ihletett pillanatot le is fotózzhatjuk

ket, legyen szó „egyszerű” Mitsubishi Lancer EVO X FQ400-ról vagy valami rettenetes szárnyetegéről, mint amilyen Horazio Pagani műhelyéből gördült ki, összesen százszor. Számomra főleg a régebbi szerek azok, amelyek heveny szívdobogást tudnak okozni, így hasonló becsipődéssel rendelkező játékosársaim bizonyára örülnek a BMW M1 Procar, a Ford Sierra RS 500 vagy a Mercedes-Benz 300 SEL jelenlétének, de a modernebb vasak szerelmesei sem fogják a mellkasszorúkat tépkedni a kintól, amikor behuppannak a Ford Mustang Boss 302R1, a McLaren P1, netán a Pagani Zonda R volánja mögé.

Ezzel el is érkeztünk a fizikához, ami kicsit olyan, mint egy állandó fejfájással küszködő, nimfomán hölgy, aki egyébként folyton akarná, csak hát az a fránya migrén mégis akadályozza a teljes kibontakozásban. Nem túl szerencsés, hogy a *Project CARS* úgy került a kezeim közé, hogy közben aktívan megy még nálam az *Aspetto Corsa*, mert így az első két kanyar után azt kellett mondanom, hogy ha fizika, akkor utóbbi sokkal inkább ott van benne. Ennek ellenére a *Project CARS* fényekkel mutat túl az árkađ padlógáz és a háromszázzal falon fordulás adrenalinál fűszerezett hétköznapiságán, de érezhetően jelen van a szándék, hogy szélesebb rétegek igényeit is kiszolgálják. Így bár elég könnyen meg tud pörögni az autó, ha a gumik még hidegek, egy későn vett féktávtól már szállunk is, mint a kínaiak Jáde-nyula a Hold felé. A százötvennel falba csapódást az alacsonyabb géposztályokban viszont

éppen csak némi sérüléssel meg lehet úszni, és ott simán ki lehet jönni padlógázzal vizes aszfalton úgy, hogy járműnk hátul kapar. Ellenben a fizikai kontaktusok remekül megoldottak, hiszen itt végre mindenki nagyjából egyforma súllyal esik a latba, szóval nincs az, hogy ha mi akarunk valakit kitesékelni a fűre, akkor úgy pattanunk le, mint parkolási bírság ellen a fellebbezés, hanem nagyon is realiztikusan megy a nem túl sportszerű, de olykor célravezető adok-kapok.

### HOPP, ITT PATTOGZIK A FESTÉKI

Nem lehet azt mondani, hogy a *Project CARS* olyan hibáktól hemzseget, melyek miatt már szalagozzuk is a testünkre a troilit, és indulunk London felé, de azért akadnak olyan dolgok, melyeknek nem feltétlen örülünk, és bizony a legszembeötlőbb furcsaság rögvést el is vesz vagy tíz százalékot a végső értékelésből. Ez pedig nem más, mint a sebességérzet, ami valahogy elmaradt a fejlesztésre fordított évek folyamán. Lehet, hogy idővel hozzászokunk, de valahogy mégis fura, hogy miközben a sebességmérő 230-at mutat, a motor üvölt, mint este nyolckor a házakat romba döntő hurrikán, a táj mégsem szalad mellettünk úgy, hogy mindezt el is higgyük. Főleg akkor mellbevágó a felismerés, ha egy gokartból ülünk bele valami zártabb verdába, mert míg előbbiben a 80 km/h is nyaktörőnek tűnik, utóbbiban ennek triplája is olyan, mintha az 55-ös kivezetőn haladnánk el komótosan az Útkaparó csárda és a vidáman integető

kerékpárosok mellett. Mindezt tetézi, hogy a sebességérzettel együtt a gumicsikorgás is elment inni, mert csak valami sejtető cincogás jön ki a kacsuk alól, ám ez sehol nincs ahhoz az akusztikus orgazmushoz képest, melyet az *Aspetto Corsa* tudott kissé túlzóan villantani (vagy füllenteni?). Aztán ott van a sérülések témaköre, melyek szemmel láthatóan még csak-csak, de kormányal érezhetően nem hatják meg túlzottan a gépjárművet, bár azért egy igazán kemény csattanástól képes kiszakadni a futómű, vagy megszünni a motor, főleg a precíziós gépeknél. Idegesítő még a büntetések kivitelezése is, mert már megint az van, hogy ha lecsúszunk az ívről, és netán egyik kerekünk a fűvet érinti (erő, időt veszünk), a játék azonnal közli velünk, hogy sajna, ezt a körünket nem méri, sőt, ha mindez a célegyenes előtti utolsó kanyarban történik, akkor a következőt sem fogja. Akadtak olyan helyzetek is, amikor már felkészültem a másik verdával történő impaktra, ám nagy meglepetésemre simán áthajtottam rajta, mintha csak szellemautó lett volna, de ez valami arrafelé szokásos dolog lehet, mert ugyanez történt a boxban is, ahol viszont az embereken tudtunk keresztülmenni.

### A SZEZON VÉGÉN

A játék nem mentes a hibáktól, és ez a sebességérzetes dolog meglehetősen húsba vágó lehet, ugyanakkor a csodás látvány, a szeniális motorhangok, az izgalmas versenyek, a jól felépített egyjátékos karrier, illetve a gyorsan kapcsolódó, zökkenőmentes több-

játékos (aztán majd meglátjuk, hogy terhelés alatt mit mutat) mód bárkit kárpótolhat. És a helyzet az, hogy ha nem lett volna az *Aspetto Corsa*, akkor most új királyt avatnánk, így azonban a *Project CARS* csak udvarhölgy lehet vetélytársa mellett, és ez igaz még úgy is, hogy jelen tesztünk alanya szinte minden téren több tartalmat mutat, ám fizika és játékmény tekintetében egy pinceászka-bokányival elmarad. Szóval, akinek a szép autók és a durva grafika a lényeg, azok ez utolsó mondatomat vegyék tárgyatalannak, és élvezzék, amit kaptak, de aki úgy gondolja, hogy a vérelemzéki nem oxigént, hanem szimulációt szállítanak, annak irány az AC!

RC

#### HARDVER

Windows 7; 2,66 GHz Core 2 Quad Q8400/3,0 GHz AMD Phenom II X4940; 4 GB RAM; GTX 260/Radeon HD 5770; 25 GB HDD

- csodás grafika
- sok autó és pálya
- dinamikus időjárás
- hiányzó sebességérzet
- gyengécske gumicsikorgás
- idegesítő büntetések

RC

Böksi néni! Jó napot!

83

# Teszt

» WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

GameStar

A WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER TESZTET KERESD A 2014/06-OS GAMESTARBAN



Az összeilleszthető vascsövek fegyvernek sem utolsók, de ezek segítségével feszítünk fel zárt ajtókat, szakítjuk át a meggyengült falszakaszokat, és másszuk meg az alkalmas felületeket



Rudi kutyamániája nem ismer határokat



Ilyen közelről talán nem tanácsos elsűtni ezt a fegyvert



## A vér nem válik vízzé

# WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

**T**IZENKILENCRE HÚZOTT LAPOT A BETHESDA EGY ÉVVEL ELŐTT, AMIKOR MINDENFÉLE TÖBBJÁTÉKOS KOMPONENS NÉLKÜL ADTA KI A WOLFENSTEIN: THE NEW ORDERT. Szerencséjére bejött a számítássa, hiszen a sajtó, és ami még fontosabb, a játékosok is értékelték a minőségi történettel megáldott és betonbiztos shooter alapokra felhúzott alkotást. Ezzel azonban még korántsem ért véget a kiadó rokonszenves döntéseinek sora, hiszen ahelyett, hogy extra löszert, arany színű fegyverfestéseket és a kényelmünk érdekében önmagukat főbe lövő ellenfeleket kínáló DLC-kkel házalt volna, inkább egy önállóan futó kiegészítő elkészítésével bízta meg a svéd stúdiót, amely az alapjáték cselekményét közvetlenül megelőző események krónikája, és két egymástól jól elkülöníthető részre tagolódik.

zet fogaskerekei közé. Mindkét főnáci az antagonisták azon típusát testesíti meg, amelyik szeret macskaként eljátszozni áldozatával, és inkább terveivel hencseg, és önnön kiválóságáról szónokol B.J. Blazkowicznak, aki számtalan fogdmegjével végzett már.

A humoros jelenetekben, drámai helyzetekben és az „ó, hát akkor ezért volt, hogy”-jellegű revelációkban bővelkedő történet fordulatait előre lehet látni; prologus lévén nem aggodunk Blazko épsége miatt, legfeljebb azért dukkolunk, hogy a szövetségesei életben maradjanak.

Változatos és olykor tényleg lenyűgöző helyszíneken (börtön, katakombák, gazdagon díszített kastélybelső, barátságos kinézetű városok stb.) át vezet utunk, mi nek során hol ámulatba ejt, hol pedig értetlenkedést vált ki belőlünk a látvány. Néhol egészen kiváló a grafika, másol pe-

dig igénytelen, de legalább hangulatos, miközben gyors és stabil futást tesz lehetővé minden platformon.

Játékmenet tekintetében kevés meglepetést tartogat az *Old Blood* azoknak, akik már tettek egy próbát a *New Order*rel. A régmódi gunplay gyorsabb és pörgősebb, mint amin a *CoD*-generáció nőtt fel, a fegyverek átütő erejét jól jelzik az érett dinnye módjára szétloccsanó fejek és a leszakadó végtagok, ráadásul némelyik típusból egyszerre akár kettőt is tarthatunk, kezünkben hirtelen megduplázva a tüzerőt. Emellett persze a sunnyogósabb játékmódot kedvelőknek is osztottak lapot, magyarán becserkészhetjük és észrevétlenül eltehetjük láb alól ellenfeleinket vascsővel, késsel, dobótorrel vagy hangtompított pisztollyal. Az elődben látotthoz hasonló perkrendszer arra bátorítja a játékosokat, hogy többféle megközelítést próbáljanak ki, tettüket pedig különféle bónuszokkal jutalmazza, melyek a több életerő/páncél (ezek továbbra



## INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**  
Fejlesztő **MachineGames**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden **Önállóan futtatható kiegészítő, a Wolfenstein: The New Order előzménye, élő, halott és élőhalott nácikkal. PEGI 18+**

### AMI EGYSZER BEVÁLT, AZON NE VÁLTOZTASS

A prologusban, valamint az azt követő négy fejezetben a legendás Wolfenstein kastélyba szívárgunk be, ahol tengelyt akasztunk a kutyabolond Rudi Jägerrel, hogy aztán a fennmaradó négy fejezetben már az ínycsokorrajongó Helga Von Schabbs wulfburgi ásatása környékén hajtsunk csavarkulcsot a náci hadigépe-



### HA TE MONDOD

**Gary Steinman globális tartalmi felelős, Bethesda Softworks: „A nosztalgia erős fegyver, amihez értő kezekkel nyúlt a MachineGames.”**



is túltölthetők) vonaltól egészen a félfordulatból hirtelen végrehajtott, automatikus célzással megtámasztott kapáslövésig terjednek. Ebben a pályadíjazán is partner: a kezdeti szakaszon egyes helyszíneket úgy alakítottak ki, hogy az egyik vagy a másik megközelítéskor kevesebb nehézséget, de később már elengedik a kezünket.

### NÁCIK, ZOMBIK, NÁCI ZOMBIK

Új eszközökkel bővült fegyverarzenálunkat – amelynek régi jó szokás szerint minden darabját magunkkal cipelhethetjük – javarészt a *The New Order* nyitóküldetéséből ismerős katonák, robotok és kutyák ellen vethetjük be. Újdonságot egyedül a mesterlövészek feltűnése, illetve a kiborg szuperkatonának kezdetleges változata jelentett. Utóbbi csak egy akkora területen képes járőrözni, amekkorát a géptest mozgásához szükséges energiát továbbító vezeték hossza lehetővé tesz. Kegyetlenül megrézfálhatjuk ezeket a behemótokat, ha sikerül lekapcsolnunk az áramforrást. Aztán a kampány második felében felbukkantak az élőhalottak, amelyek az igazat megvallva némi csalódást okoztak. Tény, hogy nagyot tudnak útni, és néha-néha hajlamos váratlanul megiramodni valamelyikük, sőt még fegyveres példányok is akadnak köztük, de a variáci-

ók száma rendkívül alacsony. Egy kéz még sok is ahhoz, hogy számba vegyük őket. Mindazonáltal beköszönésük stílusosnak mondható, és amikor végre szert teszünk a lefűrészelt csövűre, akkor egy kicsit úgy érezzük magunkat, mint Ash az *Evil Dead* filmekből. A kampfpistole robbanó jelzőraketái által végrehajtott pusztításról nem is szólva. Ráadásul a rothadók ugyanolyan ínycsiklandónak találják a német agyvelőt, mint az amerikaiakat, így háromszereplőssé válik a küzdelem. Elég mókás, amikor az új távcsövesünkkel leszedett parancsnok (nehogy már erősítést tudjon hívni) zombivá változik, és nekiront egykori bajtársainak.

### PATIKAMÉRLEGRE HELYEZVE

Egy single player játék esetében mindig kardinális a szavatosság kérdése. Ha sosem vesszük le szemünket a célról, és a legrövidebb úton haladunk előre a térképen jelölt következő navigációs pont felé, akkor nagyjából öt óra alatt végiglovöldözhetjük magunkat az *Old Bloodon*. Ezt az időtartamot akár nyolc óra fölé is tornázhathatjuk, ha feljebb csavarjuk a nehézségi szintet, majd a felfedezés vágyától hajtva bejárjuk a pályák alternatív útjait, és nemcsak az elől hagyott levelekre, naplőfeljegyzésekre, újságcikkekre és aranytömbökre buk-

kanunk rá, hanem a titkos helyekre rejtett ágyakra is. Visszatérnek tehát az ún. nightmare pályák, amelyeken B.J. visszaálmódja magát az 1992-ben megjelent *Wolfenstein 3D* sprite-októl hemzsegő világába. Ráadásul most nem kell beérnünk a játéktörténeti klasszikus első pályájával, mert a rendelkezésünkre áll egy teljes epizód a Hans Grösse ellen vívott bossharcral egyetemben. Ennél többet már aligha lennének képesek kiszajtolni a kampányból, viszont még mindig szerencsét próbálhatunk a challenge-térképeken, amelyek a nagyobb összecsapások újrátöltésére kínálnak lehetőséget. Ketyeg az óra, gyűlnek a pontok, az eredményt pedig összehajthatjuk ismerősökével és ismeretlenekkel a globális ranglistán, ám itt véget is ér a *Wolfenstein* közösségi élménye. A napnál is világosabb, hogy a fejlesztők a nagy elődök (főként a 2001-es *Return to Castle Wolfenstein*) előtti tisztelgésnek szánták az *Old Bloodot*. Arról pedig igazán nem tehetnek, hogy időközben teljesen elkoptatta a zombitémát a játékipar.

Chavalier

## JÁTÉK AZ IDEGEINKKEL

Attól kezdve, hogy felbukkannak a zombik, a játék zenéje átvált idegborzoló, nyugtalanító dallamokra, amiket Mick Gordon zeneszerző törött hangszerekből (mandolin, cselló) és egy zongorából (amelynek különféle tárgyakat pakolt a belsejébe) csalogatott elő, hogy egyedi, torz hangokat rögzíthessen.



Csendben intézzük el a parancsnokokat, ha nem akarjuk, hogy erősítést hozzanak a nyakunkra



A felhajtható távcsöves bombenschüss általában egy lövéssel leteríti bárkit

AMIKOR VÉGRE SZERT TESZÜNK A LEFŰRÉSZEZT CSÖVŰRE, AKKOR EGY KICSIT ÚGY ÉREZZÜK MAGUNKAT, MINT ASH AZ EVIL DEAD FILMEKBŐL

#### HARDVER

Windows 7/8 (64 bit); Intel Core i5-2500 3,3 GHz/AMD FX-8320 3,5 GHz; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 560/AMD Radeon HD 6870 (1 GB VRAM); 38 GB HDD

- ✦ jól kiegyensúlyozott lövöldözés és lopakodós részek
- ✦ változatos, remekül megtervezett pályák
- ✦ ésszerű árazás
- ✖ gyengébb sztori
- ✖ fantáziátlan bossharcok
- ✖ hullámzó grafikai minőség

**CHAVALIER**  
Megéri a pénzt.

83

Hogyan kell összelopni egy játékot?

# HELLDIVERS



## INFO

Kiadó Sony Computer Entertainment  
Fejlesztő Arrowhead Game Studios  
Platform

PlayStation 3,  
PlayStation 4, PS Vita

Röviden Egy négyfős, kooperatív, többjátékos játékot támogató twin-stick shooter, amely főleg a Starship Troopers hangulatát idézi fel.  
PEGI 16+

## E LÉG SOK IDŐT TETTÜNK BELE MAZURRAL A HELLDIVERSBE.

Ez persze nem mentés arra, hogy miért készült el ilyen megkésvé ez a teszt (elragadták figyelmünket nagyobb címek/ kellett a hely a magazinban/egyéb bokros teendők mellett kicsit háttérbe szorult a sci-fi lövölde iránti rajongás), de tény, hogy volt egy alapos rákattanás. Ahogy valaki online volt, máris ment a meghívó, hogy tessék szíves lenni azonnal bekapcsolódni a világok harcába, rendnek kell lenni. Mostanában a *Resident Evil Revelations 2* Raid módjával vagyunk így, kocsmába viszont nem járunk, szóval nincs olyan nagy gond. Valami addíció kell. És az Arrowhead Game Studios címe tökéletesen alkalmas arra, hogy a kooperatív játékok szerelmeinek „kocsmája” legyen. Még akkor is, ha egyébként több olyan hibától szenved, amelyek miatt nem nevezhető sem kiemelkedő, sem korszakalkotó, sem klasszikus címnek. És mégis imádom, ahogy mások a langyos, savanyú, vizezett sört az ivóban.

tív, hogy valami egyedi, újszerű megközelítést alkalmazzak, próbáljam új aspektusból vizsgálni a jelenséget, bemutatni nektek a Sony által felkarolt shooter világát. Tehát: ez egy nem licencelt *Starship Troopers*-szerű izometrikus lövölde *Diablo*, *Dead State*, *Zombie Apocalypse* vagy éppen *Narco* alapokra helyezve. Oké, még talán egy kis *Destiny* életrészét is beleláthatunk. Ez van, nem lehet ezt szebben mondani. Olyan egyértelműen, olyan nyilvánvalóan összelopott játékról beszélünk, amely minden elemében valami mást hordoz, de mégis olyan ügyesen ötvözi az összezebelt elemeket, hogy képes újszerű élményt nyújtani. De már eleve a sztorija az 1997-ben megjelent bogaras-katonás Csillagközi invázió című filmet idézi egy az egyben, még az intró hangulata, a narrátor szövege is ugyanolyan, mint a Klendathu bolygó rovarjainak támadását bemutató propagandafilmet, ami az egész henteszt finom iróniával ruházta fel Paul Verhoeven mozijában. Csupán annyival árnyaltabb a körítés a *Helldivers*ben, hogy az emberek lakta, Super Earth nevű rendszer három idegen létforma támadja meg, így szimultán több rendszerben, sok bolygón, több fajjal kell háborút vívniuk. Igen, az egyik ilyen faj érdekes módon pont hatalmas bogarakból áll, hogy véletlenül se lehessen nem azt gondolni, hogy ez egy *Starship Troopers* játék, amire nem fizettek jogdíjat.

## ELVADULT TÁJON GÁZOLOK

Adott tehát egy galaktikus háború három fronton, és minden bolygón egyre kemé-

nyebb kihívások várnak minket. Ezek általában alig negyedórás szettek: ledobnak egy planetára, kapunk pár küldetést (mentsd meg, vidd el, véd meg, pusztítsd el), és a végén ki kell tartanunk, amíg jön értünk a hajó.

Egy rövid tutorial után irány a galaxis; klasszikus twin-stick shooter jelleggel, vagyis bal karral mozgunk, jobbal célzunk, adott egy-egy nehézségi- és könnyűfegyver (ezek persze idővel variálhatók és fejleszthetők), meg gránátok. Ezek mellé viszont egy érdekes adalék csúszott be: az úgynevezett stratagemek amolyan extra képességek vagy kiegészítők, amelyeket megfelelő gombkombinációk nyomkodásával (mint ha egy QTE-feladat lenne) élesíthetünk. Ezek között van nukleáris bomba ledobása, extra lőszer (amire rendszerint szükségünk is lesz, mert nagyon hamar kifogy a skuló), speciális fegyver, mozgásérzékelős gépgyűj, de még mech lépegető robot is, ami a legzeniálisabb az egész játékban, ha engem kérdeztek. Illetve ha nem, akkor is. Tehát bőven van lehetőségünk arra, hogy irtuk az ellent.

Az egyre nehezező pályákon egyre monotonabb feladatokkal traktálnak minket, és bár a karakterfejlesztés, a fegyverek és stratagemek tápolása ad némi kellemes mellékíz, azért egyedül játszva hamar elfárad az egyszere helldiver. Pedig a háború kötelessége ösztönöz, ugyanis a játék mutatja, hogyan áll az emberiség a több faj elleni küzdelemben, ez pedig valós állás, ugyanis azt veszi alapul, hogy a játéko-

## KLISÉKBE GONDOLKODUNK

Nem volt olyan teszt a sajtóban, ami ne úgy kezdte volna, hogy a *Helldivers* egy nem licencelt *Starship Troopers*-szerű izometrikus lövölde *Diablo*, *Dead State*, *Zombie Apocalypse* vagy éppen *Narco* alapokra helyezve. En azt gondoltam, vagyok annyira krea-



## ÁTJÁRHATÓ

A *Helldivers* cross-buy és cross save funkciókkal is rendelkezik, emellett úgy is multizhatunk vele, hogy valaki PS3-ról, másvalaki PS4-ről, egy harmadik társ pedig Vitáról száll be.

## Itt dől el, hogy kit mivel fogunk irtani



sok éppen milyen elszántan öldösnek a bolygókon (még látjuk is pár online gamer hajóját, akik éppen bevetésen vannak valahol, akár velük is hadba indulhatunk). Nyilvánvaló, hogy komolyabb sztori és változó kihívások nélkül el is vérezne ez a modell, viszont ha összeállunk másokkal, vagy eleve haverokkal indulunk – akár egyszerre négyen – háborúba, akkor lesz a *Helldivers* egy kis apró csoda.

## NE LÖDD LE A HAVERT, NE ÁLLJ AZ UTÁNPÓTLÁS ALÁ

Az egész élmény báját alapvetően az adja, hogy annyira esendők hőseink. Nincs végtelen lőszer, nincs gigantikus páncél, és nem éledhetünk újra akárhányszor. Az élet tehát értékes, és még szebbé teszi az összképet, hogy egymást is kinyírhatjuk. A friendly fire jelenség először persze ijesztő, de hamar rájön az ember, hogy mennyire feldobja az egész játékmenetet, mert egész egyszerűen oda kell figyelni arra, hogy mit csinálunk. Szerencsére a karakter képes vetődni, tehát simán megtörténhet az a filmbe illő helyzet, hogy az éppen tárat cserélő társunkra kiabálunk: „Hasra!”, és a mögötte araszoló lényeket kezdjük el sorozni. Vagy hogy belődörgünk a mozgásérzékelős automata gépágyú mozgásterébe, amikor az sorozni kezdi az ellenfeleket, és az bizony mintek is darabokra szaggat. Persze egymást

is tarkón lövünk néha, illetve a legidegesítőbb az, amikor a QTE-kombinációval kért stratagem-utánpótlás lezuhan az égből, és mi éppen alatta állunk. Igen, ez is egy szép halál. Ettől lesz egyszerre vicces és kihívásokkal teli a *Helldivers*, és a közösségi mérszálás (valamint a gyakran Darwin-díjas elhalálozások) máris sokkal szórakoztatóbbá teszik a végtelenné tűnő, negyedórás futamokat. Egyszerre négyen is leszálhatunk egy bolygóra, a nehezebb pályákon pedig olyan kihívások várnak minket, amelyek alatt mind a négyen meg fogunk izzadni, és nagyon jó érzés lesz, ha sikerül élve megúszni a kalandot.

## UTAZÁS A VILÁGOK KÖZÖTT

Külön érdekesség, hogy ezt a nagy, közös kalandot a PS Vita-, PS3- és PS4-tulajok együtt élvezhetik, sőt, a felhőbe mentésnek köszönhetően szabadon folytathatják a játékot platformfüggetlenül, de ezzel kapcsolatban nincsenek túl jó élményeim. Gyakran megtörtént ugyanis, hogy miután PS4-en megvettem pár fejlesztést, Vitán folytatva a játékot nem látszottak azok, sőt, egyszer még a pontjaim is eltűntek. A crossplatform életzés persze jó dolog, de a handheld port olyan ronda és nehezen irányítható (csak annyit mondom, hogy a gránát eldobása a Vita hátsó lapján elhelyezett érzékelő végigsimításával történik – nevetséges), hogy még



## MÉG TÖBBET DARÁLHATUNK

Mire e sorokat olvassátok, valószínűleg már megjelent a *Helldivers* ingyenes frissítése, a *Turning Up the Heat*, amely új bolygótípusokkal, ellenfelekkel, fegyverekkel és feladatokkal bővíti az alapjátékot, és természetesen mindhárom támogatott PlayStation-konzolon számolhatunk vele.

a PSP is elmosolyodik. A PlayStation 3-as verzió szaggat, és csúnya is, egyedül a jelenlegi generáció látványvilága megfelelő, de azért az sem *Diablo*-szerű élmény. Az irányítás is furcsa kicsit, de megszokható, a hangokkal pedig elégedettek lehetünk, ha nem zavar a teljesen monoton, heroikus zene, amely szintén a legnagyobb hollywoodi klisé, amit valaha loptak. Viszont az írónia is átjön, főleg akkor, amikor a kis mechrobotom rakétái szétszaggatnak egy szerencsétlen szörnyet, és hősiem felkiált: „Köszönj szépen a demokráciának!” Csak mazur röhögése zavarta meg ezt a csodálatos összhangot.

HP

- + addiktív sci-fi lövölde
- + friendly fire
- + multiplatform coop
- gond van a platformok közti mentésekkel
- egyedül hamar unalmas lesz
- PS4-en se szép, hát még a többin

HP  
Nem szégyen a lopás, ha hasznos.

74

## AZÉRT EGYEDÜL JÁTSZVA HAMAR ELFÁRAD AZ EGYSZERI HELLDIVER



Soha ne állj a menekülőhajó alá!



Minden bolygón egyre nehezebb missziók várnak ránk

## HA TE MONDOD

Patrik Lasota dizájnér, Arrowhead Game Studios: „Reméljük, hogy a játékosok idővel rájönnek arra, mi folyik körülöttük, és kialakítják saját véleményüket a *Helldivers* világáról.”

Kis zúr nagy Kínában

# ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
 Fejlesztő **Climax Studios, Ubisoft Montreal**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Röviden Oldalra scrollozós akcióplatformer az Assassin's Creed szériára jellemző megoldásokkal, ám annak szabadsága nélkül.  
**PEGI 16+**

**B**IZONYÁRA MINDANNYIAN TALÁLKOZTATOK MÁR AZZAL A JELENSÉGGEL, HOGY A KORÁBAN EZERSZER ÉLVEZETTEL HALLGATTOTT DAL AZ EZEREDEYEDIK ALKALOMMAL MÁR NEM UGYANAZOKAT AZ ÉRZELMI HÚROKAT PENDÍTI MEG LEGBELÜL, TÚL SOK VOLT BELŐLE.

Valami hasonlót érzek az *Assassin's Creed* sorozat kapcsán, melyet viszonylag későn fedeztem fel magamnak, de legalább annyira értékeltem és szerettem, mintha kezdetől fogva figyelemmel kísértem volna a sorsát. Évente egy epizódot még épphogy be tudott fogadni a gyomrom, sőt már-már gyermeki kíváncsisággal vártam, milyen helyszíneket kereshetünk fel, és mely történelmi korszakba kukkanthatunk bele legközelebb. Aztán úgy másfél éve a Ubisoft ipari szivattyúval kezdte el fejni legértékesebb tehenét, ami törvényszerűen minőségromláshoz vezetett. E tendencia idén is folytatódni látszik, hiszen a PC-re késvé kiadott *Assassin's Creed Rogue*-ot a három epizódra szabdalta *Assassin's Creed Chronicles*, valamint az év vége felé esedékes *Assassin's Creed Victory* követi. Miközben a viktoriánus Londonba helyezett részt hivatalosan még be sem jelentették.

### PERZSIA HERCEGNŐJE MENNI KÍNA

Noha mindig is zavart, ha az indokoltnál több réteg bőrt hánthattak le ama bizonyos rórkáról, nem tagadom, hogy némi izgatottságot is éreztem a *Chronicles* leleplezésekor. Gondolataim máris év-

tizedeket száguldottak vissza emlékeim sugárútján, hogy végül a nagy becsben tartott *Prince of Persia* számára kialakított pihenőnél állapodjanak meg. Oldalnézet, két és fél dimenziós kivitelezésben, platformerelemekkel, kardforgató főszereplővel? Ennyi bőven elég arra, hogy téves következtetést vonjon le az ember. Sajnos – mint az utóbb kiderült – a rokoninak vélt vonások legtöbbje csak első ránézésre mutat hasonlóságot, a felszínt megkapargatva teljesen eltérő játékmechanizmusokra bukkanunk, így az élmény is kizárólag másféle lehet.

Ettől függetlenül a helyszín- és korszakváltás bizakodásra adott okot, hiszen a 16. század első harmadában már megjelentek az első repedések a Ming dinasztia megingathatatlan hitt felépítményén. A Nagy Fal gyenge pontjai után puhatalózdó mongolok északról, a kereszténységet terjesztő portugálok délről gyengítették a császár hatalmát. Igazán kár, hogy a történelmi hátteret inkább csak díszletként használták a fejlesztők, és nem érezzük azt, hogy sorsfordító események részesei lennénk. Ehelyett Shao Jun, a kínai asszassin testvérség megmaradt túlélőjének bosszúhadjáratába keveredünk, amely a császárságot idegen hatalmaknak kiszolgáltató templomosok ellen irányul. A cselekmény – amelyben még egy ősi ereklyének is helyet szorítottak – kiábrándítóan sablonos, minden fordulata előrelátható, és a karakterek sem igazán tesznek semmit annak érdekében, hogy egy kicsit is érdekeljenek bennünket a történések. Shao Jun, aki máris elnyerte a széria legjellegtelenebb, legunalmasabb hősnéne dicstelen címét, tökéletesen

érdetelen partnerre lelt a Tigrisek (nem összekeverendő a PlayIT citromdíjas videóján látott, tánctanárnál is megfordult nagymacskákkal) minden karizmát nélkülöző vezetője, Zhang Yong személyében. Kettejük drámáinak szánt párbeszédeit olyan unott hangon olvassák fel a szinkronszínészek, amihez foghatóval utoljára a magyar *Imperium Galactic*-ban találkoztam.

### KÍNAI UJJSZORÍTÓ

Tekintve, hogy a sztori aligha képes elvinni a hátán ezt az alkotást, más erények után kell kutakodnunk. Ilyen lehetne példának okáért a *Mark of the Ninjára* emlékeztető játékmenet, amelybe igyekeztek az *AC* széria lehető legtöbb jellemvonását belepréselni a Climax srácai. Ennek következtében a pályák szegmenseit háromféleképpen teljesíthetjük. Megpróbálhatunk túljárni az örök eszén, és úgy elhaladni mellettük, hogy ne keltsünk nagyobb feltűnést a tavaszi szellőnél, de akár rajtuk is üthetünk, amikor épp nem számítanak ránk. Ha pedig minden kötél szakad, rántsunk kardot, aztán nézzük meg, meddig leszünk képesek életben maradni.

A korábbi részekkel ellentétben a *Chronicles: China* a lopakodást helyezi előtérbe, még a karakterfejlődést is ettől teszi függővé. Játékstílusunk eredményeképp pályaszakaszokként értékeli teljesítményünket a rendszer, és három kategóriában (árnyék, orgyilkos, harcos) oszt ki nekünk arany, ezüst vagy bronz osztályzatot. Ha az első két kategória valamelyikében kötünk ki, jellemzően több pontot kapunk, és jobb eséllyel indulunk az aktuális pálya teljesítése során elnyerhető fejlesztésekért (több



Mesés háttereket festettek a grafikusok



A fém pajzsos ellenfél védelmét nem tudjuk feltörni, megsebezni csak akkor tudjuk, ha a feje fölött átvetődve a háta mögé kerülünk

életere, gyorsabb kötélmászás stb.), amelyek jelentősen megkönnyítik életünket a későbbiekben.

Az ügyesen megtervezett, többrétegű pályák felépítése is arról árulkodik, hogy itt most elsősorban a lopakodást preferáló játékosoknak osztottak lapot. Számátalan beugró, oszlop, nyitva felejtett ajtó vagy függöny díszíti a közönséges várbörtöntől Makaó kikötőjén és a Nagy Falon át a Tiltott Városig terjedő helyszíneket, amelyek kiváló rejtekhelyül szolgálhatnak. A legtöbb ör ki sem szúrná az árnyak mélyén lapuló Shao Junt, ám azok, amelyek lampiont hordoznak magukkal, már gondot okozhatnak a sunyító játékosnak. Egyébként is figyelnie kell arra, hogy épp milyen felület ropog a csizmája talpa alatt, vagy beelég-e a könyöke a posztjáról a világ minden pénzéért el nem mozduló strázsa meglehetősen korlátozott látószögébe. Ilyenkor különféle elterelő műveletekhez folyamodhatunk: fűtlyentéssel magunkhoz csalogatjuk, zajkeltő dobónyíllal elküldhetjük az ellenkező irányba, míg a petárdával néhány szívdobbanásnyi időre megbéníthatjuk célpontunkat; a dobókéseket tartogassuk inkább a továbbhaladáshoz szükséges pályaelemeket rögzítő kötelek elnyisszantására, mert egyáltalán nem bizonyultak hatáson gyevernek.

Elméletben tehát az eszközök garmada, valamint a horizontális, vertikális, sőt időnként még térbeli alternatív útvonalakat is magába foglaló pályadízájn felhőtlen szórakozást nyújthatna. Csakhogy ennek gátat vet a sokszor furán viselkedő MI, valamint az irányítás, melynek legnagyobb problémája,

hogy hajlamos szabadon értelmezni az inputot. Nem volt szerencsés ötlet az *Assassin's Creed*ek szituációérzékelő vezérlését ráerőltetni a *Chronicles*re, mert számtalan kínos szituációhoz vezet, amikor hősnőnk nem azt csinálja, amit mi szeretnénk. Egy ilyen jellegű játékban márpedig kulcsfontosságú a precíz irányítás. Ami pedig az MI-t illeti, annak ellenére, hogy a játék vizuális jelzésekkel adja tudtunkra, meddig is terjednek érzékelésük határai, nem egy alkalommal előfordult, hogy az örök figyelmen kívül hagyták ezeket. Márpedig ha útvonaluk alapos tanulmányozása és a tökéletes időzítés mellett ugyanabban a szituációban hol észreveszik a játékost, hol nem, akkor bizony valami nem kerek.

Végezetül a harcrendszer tette fel a koronát nagyjából négy-öt óráig tartó megpróbáltatásaimra. Nem az bosszantott, hogy Shao Jun még csúcsra fejlesztve sem visel el kéthárom találatnál többet, hanem hogy a különféle fogásokat ugyanúgy fokozatosan, pályáról pályára haladva sajátította el, mint a csetepatén kívül használt trükkjeit. A hártást megnehezíti, hogy a dedikált gomb lenyomása mellett a legjobb pillanatban kell a megfelelő irányba tolni az analóg kart. Ilyen bémán megvalósított ellentámadást pedig még egyetlen játékban sem láttam. A hártást követően Shao Jun kirúg oldalra, amivel nem okoz ellenlábásának semmilyen sérülést, de cserébe kardtávolságon kívülre taszítja. Érthetetlen.

#### MINDIG VAN REMÉNY

A vízfestéstechnikával képernyőre álmódott látvány, valamint a széria hagyományainak



#### KÉTHARMADDAL A VÉGE ELŐTT

A *Chronicles* trilógia még két további epizóddal jelentkezik az év folyamán. Azt még nem tudjuk, pontosan miként, de az egymástól időben és térben is hatalmas távolságra elhelyezkedő krónikák cselekménye összefonódik. Ha minden igaz, legközelebb Arbaaz Mir bőrbe bújva a 19. század közepén keveredünk majd a Szikh Birodalom és a Kelet-Indiai Társaság között dúló háborúba, majd végül Nikolai Orelov szerepében szembesülünk a cár hatalmát megdőntő nagy októberi szocialista forradalom szörnyűségeivel.

megfelelően csodálatos, játékon kívül is szívesen hallgatott dallamok, továbbá a nyitott játékvilág hiányát gyorsan enyhítik remek pályadízájn és az izgalmas menekülős részek miatt úgy vélem, ha nem is túlzottan valószínű, azért kizárni sem lehet azt, hogy javuló tendenciát mutassanak a későbbi epizódok. A Ubisoftot egyelőre nem leplezte le a megjelenés várható időpontját, ezért a teljes joggal kritikus sajtóvisszhang és legfőképp a vásárlók visszajelzései alapján még talán javítanak a kifogásolt játékmechanizmusokon, s akkor mi is magasabb pontszámmal jutalmazhatjuk a fejlesztők igyekezetét.

Chavalier

#### HARDVER

Win 7 (SP1)/8/8.1; Intel C2D E8200 2,6 GHz/AMD Athlon II X2 240 2,8 GHz; 2 GB RAM; Nvidia GFGTS450/AMD Radeon HD5770; Direct X 10; 4 GB HDD

- ★ művészi ábrázolás
- ★ pályadízájn
- ★ hangsúlyosabb lopakodás
- a saját határait sem ismerő MI
- frusztráló harcrendszer
- elbaltázott irányítás

#### CHAVALIER

Az elképzelés jó, ám a kivitelezésen lenne még mit csiszolni.

62

ELMÉLETBEN AZ ESZKÖZÖK GARMADA, VALAMINT A HORIZONTÁLIS, VERTIKÁLIS, SŐT IDŐNKÉNT MÉG TÉRBELI ALTERNATÍV ÚTVONALAKAT IS MAGÁBA FOGLALÓ PÁLYADIZÁJN FELHÖTLEN SZÓRAKOZÁST NYÚJTHATNA



A piros szín jellemzően megközelíthető helyszínről, megmászható felületről árulkodik, de a javasolt haladási irányt is jelezheti



A magaslaton megállva szinkronizálhatunk, hogy láthatóvá tegyük térképünkön a gyűjtögethető holmikat



A közepszerűség netovábbja

# ETHERIUM



## INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**  
Fejlesztő **Tindalos Interactive**  
Platform **PC**  
Röviden Sci-fi környezetben játszódó, valós idejű stratégia, amely bevezet ugyan pár új ötletet, de nem igazán nyújt semmi izgalmat a játékosok számára.  
PEGI 12+

**M**ANAPSÁG EGyre több próbálkozás irányul az RTS műfaj feltámasztására, de ha valaki nem elég képzett ebben a témában, akkor jobb, ha inkább hagyja a halottakat pihenni. Gyönyörű, újszerű, mozgalmas. Ezekkel a szavakkal lehetett volna összefoglalni az *Etherium*ot a megjelenése előtt, amikor még csak a fejlesztők készítette képeket láttuk a játékból. Sajnos hamar kiderült, hogy a „Messze van, mint Makó Jeruzsálemtől!” kifejezés nem fedi le eléggé, mekkora parasztkvátás is volt az a néhány kép, amelyen rengeteg, részletesen kidolgozott egység csapott össze. Nem kell azért élből visszadobni a játékot, de kétségtelen, hogy ha valaki egy igazán jó RTS-re vágyik, az jobb, ha már most elkezd másfelé tapogatózni.

### ILYET MÉG NEM LÁTTÁLI

De, egész biztosan láttál. Ahogy a *Supreme Commander* nyomán elinduló stratégiai játékok jelentős részénél, most is az apokalipszis küszöbén állunk, amikor is az egyes bolygók utolsó nyersanyag-lelőhelyeiért megy a küzdelem. Megérkezünk egy porfészekbe, kipakolunk pár konténer meg ToiToi WC-t, aztán elkezdjük gőzerővel gyártani a robotokat, amikkel majd jól megmutatjuk a helyieknek, kit is illet valójában a föld mé-

lyén rejtőző kincs, ami jelen esetben (mint azt a legtöbben valószínűleg sejtették) az etherium. Azért a dolog szerencsére nem fullad már ezen a ponton érdektelenségbe; a fejlesztők is érezték, hogy az alapvezetést azért illene valamivel feldobni, így megalkottak hat, merőben különböző bolygót, amelyek saját ökoszisztémával, környezeti tényezővel és természeti katasztrófákkal rendelkeznek. A sivatagi bolygón homokviharral, a fagyos planétán jégesővel kell szembenzárunk, azonban hiába tűnik érdekesnek egy Föld-szerű bolygón hurrikánokat kerülgetve harcolni, azon kívül, hogy ezek az események késleltetik egységeink mozgását, nem sokat tesznek hozzá a játékmenethez.

### DIPLOMÁIAI GYŐZELEM

Ennyire azért nem sokoldalú a játék, a győzelemhez azonban két út is vezet. Vagy felépítünk egy hatalmas sereget, átrobogunk vele a pálya másik végébe, és porig égetjük az ellenfél bázisát, vagy felépítünk néhány légvédelmi ágyút, és megvárjuk, amíg azok szitává nem lövik az ellenséges flottát, így a konkurencia kénytelen elhagyni az adott bolygót. Az idáig vezető út tartogat néhány meglepetést, de azért ne várjunk nagy csodát, a fejlesztők nem találták fel a spanyol viaszt. A helyett, hogy barakkokban és különböző létesítményekben kutatónk az új egységek kifejlesztéséhez szükséges technológiákat, minden kolónia rendelkezik néhány fejlesztési lehetőséggel, amelyek közül vá-

laszthatunk. A technológiai központ a fejlettségi szintünket, a finomító a begyűjtött nyersanyagok mennyiségét növeli jelentősen, azonban mivel csak néhányat választhatunk ki ezek közül, az, hogy egy bizonyos dolog mellett tesszük le a voksunkat, egyben azt is jelenti, hogy a későbbiekben megfosztjuk magunkat néhány igencsak fontos lehetőségtől. Hiába, nehéz idők nehéz döntést szülnék.

### AMIKOR A KAPUFÁRÓL KIFELE PATTAN

Az *Etherium*nak vannak olyan hiányosságai, amelyek mellett nem mehetünk el szó nélkül. Az egyik ilyen a technikai megvalósítás, grafikával, animációval és hangokkal együtt. Persze értem én, hogy alacsony a gépigény, meg egy kis fejlesztőcsapat munkája az egész játék, de 2015-ben már nem megengedhető, hogy a látszólag sétáló egységeink a föld fölött lebegve közlekedjenek. Attól sem kell tartani, hogy az állomásozó egységek elmosódottak lesznek a screenshoton, mert olyan mozdulatlanul állnak ott, mint ha be lennének betonozva. Az unatkozó egységek animációja nyilván másodlagos, de még a legmagasabb szintű egységek is olyan esetenül közlekednek a pályán, hogy az már inkább nevetésgés. Egy RTS-játék élvezeti értékét persze nem a grafika határozza meg, hiszen sok esetben úgyis olyan távol tartjuk a kamerát, amennyire csak lehet, de az ilyen hibák még jobban felhívják a figyelmet arra,



A Counquest mód még tartogat némi izgalmat



Bárcsak in-game is így nézne ki a játék



A lassú tempó miatt a végére rengeteg egységünk lesz

### SZENT-HÁROMSÁG

Ahogy azt a klasszikus RTS-ekben megszokhattuk, most is három faj közül választhatunk, és bár az egységek és extra lehetőségek tekintetében van némi különbség, az eltérések közel sem olyan szembetűnőek, mint azt elvárnánk.

A bolygók felszíne igencsak sivár, a változatosság nem jellemző

hogy bizony bele lehetett volna tenni még néhány munkaórát a játékba.

Bár kategóriájából adódóan egy stratégiai játékról beszélünk, a valódi stratégia közel sem kapott akkora hangsúlyt, mint a zsáner más címeinél. A gyorsbillentyűk teljes hiánya egyszerűen érthetetlen a számomra, és azt is felejtjük el, hogy hármat kattintunk a barakkon, és máris megy az automatizált termelés a következő percekben. Minden egyes egység legyártásánál előbb kiválasztjuk a megfelelő fát, majd az egység típusát, ezt követően pedig oda kattintunk, ahová szeretnénk, hogy megérkezzen az adott egység. Néhány másodperc múlva be is fut a drophisp, úgyhogy miután kijelöltük az egységet, el is küldhetjük a számára kijelölt helyre, ahová a korábban már részletezett, egyáltalán nem meggyőző módján elindul. Őt kattintás nem a világ, gondolhatják páran, de ha ugyanezt az öt kattintást minden egységnél végre kell hajtunk a bázisunkat bámulva, ahelyett hogy a csatába vonuló egységeinket kommandírozni, az bizony rövid úton frusztrálódva válik.

Ezt csak tovább súlyosbítja az a tény, hogy a mesterséges intelligencia meg sem közelíti a jobb RTS-ekben tapasztalható szintet. Egységeink hihetetlenül buták, folyamatosan osztogatunk kell a parancsokat, különben csak ostobán néznek ki a fejükből. A készítőik szigorúan vették a „ne tüzelj, amíg az ellenség nem tüzel” paran-

csot, tankjaink ugyanis a fülük botját sem mozdítják, ha tőlük három centire szétlövik a bázist, csak akkor hajlandók csatába vonulni önszántukból, ha egy kósza golyó őket is eltalálja. Biztosan megvan a varázsa, hogy minden apró részletre nekünk kell odafigyelni, de az alternatívákkal összehasonlítva nem ez jön át, inkább olyan hatást kelt, mintha egy csapat aranyhal élén akarnánk megnyerni a háborút, akik egyszerre csak egy parancsot tudnak megjegyezni.

### MÉG A FEJLESZTŐK SEM JÁTSZANAK?

Az *Etherium* 30 eurós árával nem olcsó, valószínűleg ez is közrejátszott abban, hogy rövid időn belül érdektelenségbe fulladt. A Steam kimutatásai alapján április utolsó hetében 28 játékos volt a csúcson, akik egy időben játszottak a játékkal, így esetenként egy órát is kell várniuk, mire találunk ellenfelet. Technikailag akár négyen is játszhatnak együtt, de ha nincs három barátunk, akivel ezt megtegyük, ne is próbálkozzunk vele. Rengeteg hibája ellenére az *Etherium* nem szörnyű, egyszerűen csak kevés. Nem lehetett nagyon elrontani, mert a fejlesztők semmiféle rizikót nem vállaltak. Összedobtak néhány közepesre értékelt játékmekanikai elemet, és bíztak abban, hogy a végeredmény meg tudja majd lovagolni a nagyok hulláma-it. Sajnos nem tudta.

Kaci

**MINTHA EGY CSAPAT ARANYHAL ÉLÉN AKARNÁNK MEGNYERNI A HÁBORÚT, AKIK EGYSZERRE CSAK EGY PARANCSTOT TUDNAK MEGJEGYZENI**



### HA TE MONDOD

**Maxime Josse game director, Tindalos Games „Az *Etherium* fejlesztésekor arra törekedtünk, hogy a játékosoknak ne kelljen egy-egy egység külön irányításával babrálni, hanem csapataikat ennél egyszerűbben, divíziókba rendezve is irányíthassák.”**

## KAMPÁNY HELYETT

A játékban nem található meg az RTS-eknél megszokott sztorialapú kampány, amikor mindig egy adott szituációban kell helytállniuk. Ehelyett egy egész érdekes koncepciót sikerült vázolniuk, amelyben minden kör elején egy társasjátékhoz hasonlóan tervezhetjük meg a lépéseinket, ez azonban sajnos kevés ahhoz, hogy valóban egyedi legyen a végeredmény.

### HARDVER

Win Vista (SP2)/7/8; Dual-Core 2,4 GHz CPU; 4 GB RAM; Radeon HD 5850/ GeForce 560 VCA; 5 GB HDD

- ★ váratlan események
- ★ döntéshelyzetek
- unalmas
- buta MI
- senki nem játszza

**KACI**  
Érdeklődés hiányában a háború elmarad.

60



A kezelőfelület lehetővé válna átláthatóbb

Ilyen grafika mellett talán nem kéne erőltetni a látást

## Dungeonömet egy győzelemért

# DUNGEONS 2



### INFO

Kiadó Kalypso Media Digital  
Fejlesztő Realmforge Studios  
Platform PC

Röviden A Dungeon Keepers másik fejlesztőktől származó szellemi örökösének mondható dungeon crawler, amelyben végre a felszínen is hódíthatunk.

PEGI 16+

**M**ÁR TÖBB MINT 15 ÉVE ANNAK, HOGY A DUNGEON KEEPER 2 ELLOPTA A DUNGEONMESTEREK SZÍVÉT, AMI KIS HÍJÁN MEGSZAKADT, MIKOR AZ EA ÉS A BULLFROG PRODUCTIONS 2000-BEN BEJELENTETTE, HOGY A HARMADIK RÉSZT ELTEMETTÉK A KAZAMATÁK LEGMÉLYEBB BÜGYRIBAN (MAJD EGY ÉVVEL KÉSŐBB A CSAPAT IS ELTÚNT A SZÍNRŐL).

Eddig a nosztalgián kívül nem sok lehetőségünk volt újra átélni a *Dungeon Keeper*-féle, hajnalig kitaró játékelményt, azonban mostanság két új versenyző is a legendás cím nyomdokaiba szeretne lépni: míg az egyikről (*War for the Overworld*) a kiemelt dobozban olvashattok, addig a másíkról szíjjon most néhány bővebb bekezdés, hiszen a *Dungeons 2* úgy kellett már a stílus szerelmeseinek, mint támadáskor egy plusz ork. Legalábbis ezt gondoltuk, mielőtt alaposabban is belemerültünk a játékba, és kiderült, hogy a fejtől büzlük a troll.

réteket rothadó mocsarakká változtassuk. Megállíthatatlan túlvilági tankként menetelünk előre, ördögi éniük számára nem létezik akadály... kivéve azt a pálya végi rituálét, amely egy erős varázslattal megfoszt minket a testünkől, majd visszadob az alvilágba, hogy pusztán mágikus, lebegő kézfejükkel hasznosítsuk a földalatti területeket. Bár a Megszentségteleníthetetlen Gonosz lehetőségei ekkor még meglehetősen korlátozottak, a koncepció mégis képes megidézni a klasszikus *Dungeon Keeper* hangulatot. A kampány első pályáit követően kicsit olyan érzésünk támadhat a játékmenettel kapcsolatban, mintha tartalmazna néhány frankó elemet, amit mindig is szerettünk volna a törölt harmadik epizódban látni, azonban némely újdonság inkább csak szélbe kiáltott ígéret marad, mintsem komoly fegyvertényező a konkurenciával szemben.

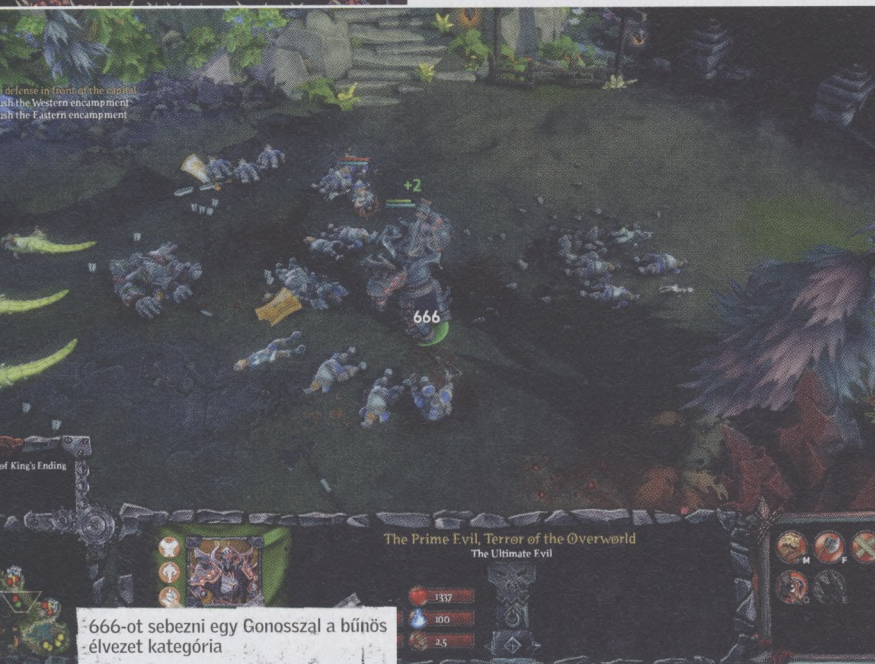
### MINYONOK A CUKRÁSZDÁBAN VANNAK

A műfajhoz és a felmenőhöz híven per sze itt is bérencek lesik minden parancsunkat, hogy aranyat bányásszanak, saját útvesztőket és különböző funkciójú szobákat építsenek, csapdákat állítsanak vagy akár beleszaladjanak egy pokoli parasztlengőbe, ha éppen lanyhulna a moráljuk, miközben mi a Túlvilággal Kokettáló Gonoszként menedzseljük eltemetett birodalmunkat. A jól bejáratott elemek már messziről nagyot köszönnek ránk, de ahogyan egy háznak is betonbiztos alapokra van szük-

sége, úgy a *Dungeons 2* esetében is fontos az a jól ismert struktúra, amire a fejlesztők rápakolták a további tartalmakat. A mikromenedzsment például sokkal kényelmesebbé vált, ezáltal az aranylelőhelyek kijelölése mellett nem szükséges folyamatosan feladatokkal bombáznunk a minionokat, hiszen automatikusan végzik a dolgukat ott, ahol éppen szükség van rájuk, csak legyen elég példány belőlük. Ezen a vonalon elindulva a kezdeti gyorstalpaló után (ami a kezdőket rávezeti, a tapasztaltakat pedig emlékezteti) viszonylag gyorsan belekóstolunk a Realmforge legfontosabb újításába, a felszíni hódításokba is, amely nem pusztán hadszíntérváltással, de egyben műfajváltással is jár. Míg a felszín alatt hamisítatlan dungeon crawler tevékenység folyik, addig kilépve a portálon az emberi hősök táborai, a mellékküldetések céljai és általában a fő történeti szálhoz kapcsolódó missziók várják, hogy cselekedjünk, bár a kalandorok általában már azelőtt helyre mennek a pofonért a Csecsemőkötől Csecset Csenő Gonoszhoz, hogy első katonáink megpillantanák az égboltot. Sajnos akármennyire is jól hangzik ez a kettős megvalósítás, a gyakorlatban vannak hiányosságai. A kazamatákban ugyanis egyenként kell felmarkolnunk a goblinokból, orkokból, trollokból és nagákból álló egységeket (ez egyébként kis idő múlva önmagában is frusztrálóvá válhat), majd egyenként ledobunk őket a portál bejáratához, míg a térkép világosabk részén már működik az egész csapat

### A \*RANDOM MELLÉKNÉV\* GONOSZ VISSZATÉRT

Akárcsak egy jófajta bibliai történet, a *Dungeons 2* is egy bukással kezdődik. Folytatva az előd által kitaposott utat, ismét a Megtestesült Gonosz felett vesszük át az irányítást, hogy sárba tiporjuk a neveléses halandókat, és a zöldellő



666-ot sebezni egy Gonosszal a bűnös élvezet kategória

Itt tényleg nem tudja a jobb, hogy mit csinál a bal



A felszínen nagyon más szabályok vannak





mozgatása is, ami egyfajta lecsupaszított RTS-ként fogható fel. A kettős stílus többnyire összepasszol, de könnyen kiközösítheti a játékost az élményből, ha több időt tölt valamelyik szintjén. Továbbá rendkívül idegőrlő a speciális egységek képességeinek használata is, hiszen ha a banda ki van jelölve, akkor nem aktiválhatjuk őket, csak ha külön kiválasztjuk az adott harcost. Szerencsére nem történik katasztrófa akkor sem, ha emiatt bénázunk, hiszen a gépi ellenfél sokszor nincs a helyzet magaslatán: a térképen kóricáló ellenséges egységek sötétek, mint a vakond belső zsebe, és mivel a nehézséget nem állíthatjuk át, nem lesznek okosabbak később sem.

A fentiekből kiindulva érdemes megfogadni egy jó tanácsot: mielőtt belevágnánk az önálló csatározásokba (skirmish mód), mindenképpen vigyünk végig a kampányt a két frakcióval (a másodikát, a szintén saját épületekkel és típusokkal rendelkező démonokat mi oldjuk fel az elsővel, vagyis az orkokkal), ezzel sok kérdő tekintetet és izzadó homlokot megspórolhatunk. Arról az apróságról már nem is beszélve, hogy tapasztalataink szerint a démoni frakció sokkal nagyobb odafigyelést igényel, így nem különösebben ajánlott rögtön beleugrani velük a mély vízbe a skirmishben.

## ORKOK ÖLÉBE A SÖRÖSHORDÓK

Bizonyára feltűnt már a Gonosz vicces jelzőkkel történő felruházása, amely nem a véletlen vagy az Office műve, hanem a játék narrátorának kifinomult humorát vetíti előre. Képes gúnyosan élcelődni lassúságunkon, helyzetkomikumokat használni (a Gonosz a játék elején pont 666-ot sebez) vagy akár önróniát tanúsítva rávilágítani egy küldetés abszurditására (a kedvencem egy unikornis kicsinálása volt), de előszeretettel keveri bele a sztoriba a popkultúra jeles – és alkalmanként összemossott – képviselőit is (Gandeldore mágus... valaki?). Ez tipikusan olyan apróság, ami sokat tud dobni a hangulaton, és arra ösztönzi a játékost, hogy a negatívumok ellenére folytassa a szórakozást. Bár az akár négy játékost is támogató multiplayeréről jelen esetben nem tudunk nyilatkozni (a tesztelés alatt nem akart összejönni – vagy a játék fagyott le, vagy játékos nem volt található közel s távol), a *Dungeons 2* többi részéről ordít, hogy az újdonságokra nagyobb hangsúlyt helyezve és több szobát, valamint bérencfpust berakva méltó utódja lehetett volna a *Dungeon Keeper* szériának – így viszont nem sokkal több, mint egy szórakoztató, de a középszerben megragadó dungeon crawler. A Feje Búbjáiig Romlott Gonosz a megmondhatója.

Szada



## A MÁSIK ÖRÖKÖS

A *Dungeons 2* mellett április elején bemutatkozott egy másik *Dungeon Keeper* szellemi örökös is, a *War for the Overworld*, a *Subterranean Games* fejlesztésében. A Kickstarter segítségével jöhetett létre, és a törölt *Dungeon Keeper 3: War for the Overworld* feltámasztásának tekinthető. A feladat rendkívül hasonló itt is: halálos csapdákat építhetünk saját kis dungeonünkben, hogy megakadályozzuk a kalandorkedvű hősök bejutását. A Unity 5 grafikus motorral készült *War for the Overworld* egyébiránt tartalmaz egyjátékos kampányt, sandbox módot és online multiplayert is. A készítők szerint a *Dungeon Keeper* mellett a *StarCraft*, *Overlord* és *Evil Genius* játékok inspirálták őket.

## NÉMELY ÚJDONSÁG INKÁBB CSAK SZÉLBE KIÁLTOTT ÍGÉRET MARAD, MINTSEM KOMOLY FEGYVERTÉNYEZŐ A KONKURENCIAVAL SZEMBÉN

### KOVÁCSOLTAK MÉG

Nem csupán a *Dungeons* első részéről lehet ismerős a Realmforge Studios neve, ugyanis kevesen tudják, de tőlük származik a kevésbé jól sikerült *DARK* nevezetű vámpíros TPS és a korrektebbül sikerült *Ceville*, egy jópofa kalandjáték is.



### HA TE MONDOD

Viktor Linke Art Director, Realmforge Studios:  
„Minden nagyobb és rajzfilmszerűbb, így a játékos jobban kötődhet ezekhez a lényekhez.”

### HARDVER

Win Vista SP2; 3 GB DC/2,6 GHz Quad-Core CPU; 3 GB RAM; Intel HD4400/Nvidia GF GT 440/GT 650M/AMD Radeon HD 7750/R5255M VGA; 5 GB HDD

- + *Dungeon Keeper* hangulat
- + felszíni hódítás
- + polirozott mikromenedzsment
- egy idő után frusztráló irányítás
- műfajváltogatás
- buta MI

### SZADA

Ha már *Dungeon Keeper 3* nincs, ez is megteszi.

72

Mintha a managömbök rave partit tartanának, nemde?



„Az unikornis halva jó... ilyen gyerekmondóka biztos nincs

Borús időben az árnyékok alszanak?

# SHADOWRUN CHRONICLES: BOSTON LOCKDOWN



## INFO

Kiadó **Nordic Games**  
Fejlesztő **Cliffhanger Productions**

Platform

**PC**

**Röviden A**

Shadowrun magányos csibészei most lehetőséget kapnak, hogy többmagukkal futkározzanak, hiszen számos multiplayer funkciót kapott ez a körökre osztott stratégiai szerepjáték.

PEGI 16+

## MINDENKI NYUGODJON LE A... POTROHÁS PITYANGBA!

A boncasztalon előttünk fekvő játék ugyanaz a *Shadowrun Online*, amire a készítők egy sikeres Kickstartermenet alatt pillanatok alatt összekalapták a fejlesztéshez szükséges tallérokat. Csupán annyi változott, hogy a címből kifaragták az Online szócskát, mert a munkálatok előrehaladtával úgy érezték a tervezőmesterek, hogy sokakat félrevezethet, és olyan mögöttes tartalmat képzelnek bele a kalapálódó tyutyerkába, aminek aztán hült helye sem lesz. Jól irányított lépésnek bizonyult ez a névváltoztatás, mert látva a végeredményt, biztos, hogy rengeteg trollós takony került volna házhoz rendelt ételükbe, és higygyék el, az rosszabb, mint a sültibe süttött mazsola.

## AZ ÁRNYÉK NEM ÖREGSZIK

Egy pillanatra felcsapom a vasos lexikont azok előtt, akik most úgy bámulnak erre a címre, mint az új kaput építő gazdára a hazafelé slattyogó tehenek. A *Shadowrun* története egy fiktv jövőben dübörgő sci-fi-fantasy szerepjáték, durván nyakon öntve cyberpunk stílusselemekkel, ahol a fejlett technológia és a mágia olyan szimbiózisban él egymás mel-

lett, mint a máj és a krém. Nem egy új keletű univerzumból beszélünk, ugyanis már évtizedek óta elregélték vérgőzös törtéretüket könyvekben, videojátékokban és mellettünk ücsörgő, kézzel kitapogatható szerepjátékosok körében, ahol a vezető mesélőt simán le lehetett kenyezni egy potyapizzával.

Bármilyen formában is fogyasztottuk eddig ezt a világot, laktató volt, és izgalmas lehetőségnek tűnt 2012-ben az az ötlet, hogy a Cliffhanger Productions szélesre tárja a kaput, és a *Shadowrun* atyjával, Jordan Weismannal karöltve belökik dédelgetett gyermeküket a már-már túlszűfolt MMO-csarnokba.

Ha most hatalmas, szabadon bejárható területeket és végláthatatlan grindolásokat vizionáltak magatok elé, akkor gyorsan hessegessétek el minimum egy szívlapáttal, mert egyikkel sem fogtok találkozni. Számos ismerős elemet úsztattak át a 2013 nyarán megjelent *Shadowrun Returns*-ből, ami szintén egy történetorientált, körökre osztott stratégiai szerepjáték. Nem szabad közvetlen folytatásnak tekinteni ezt a felvonást, hiszen különálló fabulával rendelkezik, és egy teljesen más szegmensét mutatja be ennek a színes kavalkádnak, amibe most ráadásul mások is beleköpnek. No meg a fejlesztőcsapat sem ugyanaz, a másik stúdió épp a *Shadowrun: Hong Kong*ot rakja össze.

## FUSSON, KI MERRE LÁTJA AZ ÁRNYÉKÁT

2076-ban járunk, Boston erőszakától és zsványáságtól folyton fortyogó, nyüzsgő metropolisában. Köntőfalazás nélkül ébredünk bele szó szerint az események kavalkádjába, ugyanis egy szimplább karaktergenerálás után nem éppen bizalomgerjesztő helyen térünk magunkhoz, ahol egy kisebb csetepatét követően számos kérdés merül fel. Ezekre csak úgy kaphatunk kimerítő válaszokat, ha csöppet visszatekintünk a múltba; és ekkor szembesülünk először azzal, hogy mit is takar jelen esetben a multiplayer móka.

A nagyváros bejárhatóságát tekintve korlátozott részébe érkeznünk meg, ahol a beszélgetni szerető NPC-k mellett rengeteg valós kalandorral találkozhatunk. Ez a teritörum amolyan alaptáborként is funkcionál, hiszen itt vehetünk fel küldetéseket, itt vásárolhatunk magunknak mindenféle hasznos holmit, és ha elég barátkozósak vagyunk, akkor raktatnyi harcostársat itt beszélhetjük ki az aktuálpolitikát. Vagy rákoncentrálva a lényegre a gatyákat köldökig rántjuk, és elindulunk velük feladatokat teljesíteni. Ez úgy néz ki, hogy egyszerre maximum négyen veselkedhetünk neki egy adott pályaszakaszban amolyan kooperatív jelleggel. A harcrendszer a már jól ismert körökre osztott stratégiai elemekre épül, vagyis egy meghatározott számú akciópon-



Két biliárdmenet között muszáj megrendszabályozni az elszabadult rakoncátlan takarítógépet



A pillanat, amikor zsigerből érezzük: ha elszúrjuk a következő lépést, akkor kezdetük előlről az egész küldetést



tot használhatunk fel arra, hogy mozogjunk, küzdünk, vagy a segítségére siessünk csapattársunknak. Miután lemorzoltuk a rendelkezésünkre álló pontokat, meg kell várunk, hogy a teljes mezőny minden tagja és az ellenfél is lelépje saját döntéseit, és csak ezután kerül újra ránk a sor.

Persze időhöz kötöttek ezek a szakaszok, ezért nem fordulhat elő, hogy valaki hosszú percekig azon agonizáljon, hogy most a kuka vagy a lámpaoszlop mögé bújjon, így haladás az agresszív eszmecsere, de engem kicsit zavart, hogy nem a saját tempóban vergődhetek. Ezért jó és elengedhetetlen a megfelelő kommunikáció bizonyos döntések előtt, de megannyi menet ledarálása után inkább negatív, mint pozitív élményeim voltak ezzel kapcsolatban. Jöhet hát a barátok rábeszélése, hogy szerezzék be, mert úgy kimondottan jó hecc – főleg, ha PvP-csatákban miskárolhatjuk ki egymást. És lényegében itt meg is állt az MMO-s tudomány. Éppen ezért volt szerencsés az *Online* nevet kivenni a készítés közben, mert ez inkább egy szokványos, de tisztességes *Shadowrun* alkotás, ami kapott egy többjátékos lehetőséget a küldetésekben, valamint alkalmunk nyílik másokkal beszélgetni vagy öltre menni egymással a különböző arénákban. Forgatva a gondolatot a számban, kicsit kezdetlegesnek érzem, talán már fölöslegesnek, hogy ilyen módon erőltették bele ezeket a multiplayer funkciókat a játékba, mert nélkülik is nagyon erős felhozatalt kapunk. Sze-

rencse, hogy magányos ordasként is kitalálhatjuk a bőséges tartalmat, és hűsvér runnerek helyett a gép kreálta zsoldosokat vihetünk magunkkal a küldetések során. Továbbra is tetszik, hogy nincs egy előre ránk erőltetett kaszt, így legyünk akár emberek, orkok, törpök, elfek vagy trollok, csak rajtunk múlik, hogy milyen irányba gyúrjuk bakánk képességeit a megszerzett karmapontokból. Kardforgatóként, pisztolyzsonglorként, idézőként vagy egy igazi hackernek állva komoly fejfájásokat okozhatunk ellenlábásaink körében. A tucatnyi talentumnak köszönhetően kimondottan élvezetes, hogy adott feladatokat más taktikával tudunk megoldani, és mivel azért csak közösségi mókáról van szó, az adott fejezet folytatása aszerint fog tovább bonyolódni, ahogy a játékosok többsége egy adott szituációban voksol. Ez persze szülhet majd kisebb-nagyobb fintorgásokat, de legalább jobban érezhetjük döntéseink súlyát, ami nem csupán ránk, hanem az egész társadalomra kihatással lesz.

### ÚJ NAP, ÚJ REMÉNY

A *Shadowrun Chronicles* már több mint egy éve elérhető volt a Steam rendszerében, így mindenki szeme láttára nőtt fel és nyerte el végleges formáját. Ez idő alatt rengeteg visszajelzést kaphattak a fejlesztők, és bizonyára sokan rótták fel nekik, hogy ez ilyen formában karcsú lesz az online piacon. Hiába áll stabil lábakon a ren-



## ÁRNYÉK A MŰLTBŐL

Ha most azt mondanám, hogy sokan még nem is éltetek, amikor a *Shadowrun* először tette tiszteletét videojátékos körökben, akkor egyrésztől fura módon a korom miatt felsőbbrendűnek tűnnék, másrésztől rohadt idősenek, amiért én már ilyenjárt nemcsak betűztem az ábécét, hanem folyékonyan olvastam a MAD magazint. 1993-ban egyenesen a táblás szerepjátékokból futott át a Super Nintendo masinájára a runnerek kalandja, és olyan élményt nyújtott, hogy még a fagyit is elfelejtettük nyalni, amikor előtte ültünk. Egy kisebbfajta csoda volt, és alig vártuk, hogy átmehesünk Norbi osztálytársunkhoz, hogy fél délután náluk hádezzünk a játékot bámulva. Odáig voltunk érte, de sajnos nem sikerült világszerte kitermelnie azt a bevételt, amit a fejlesztő Beam Software remélt tőle.

geteg órát felemésztő történet és az RPG-elemek, a többjátékos funkciók nagyon gyéren pezsegnek – ehhez elég lett volna egy kooperatív felület, ahol bárki összebándázhat bárkivel. Végkövetkeztetésképpen én úgy érzem, hogy a Cliffhanger Productions a *Shadowrun* világát ráterelte egy olyan ösvényre, amiben sok potenciál van, és idővel – akár a történet – ez is formálódni fog, sőt, nagyobb teret és több lehetőséget ad majd azoknak, akik többedmagukkal szeretnek árnyékként rohagálni.

Nightwolf

### HARDVER

Windows 7/8.1; 2.0 GHz CPU; 2 GB RAM; 1024 MB Nvidia/ATI GPU; 3 GB HDD

- + egyedi atmoszféra
- + tartalmas történet
- + online lehetőségek...
- ... melyek szinte csak kooperatív élményt nyújtanak
- kisebb lagolások, bugok
- idegesítő, sablonos karakterkészítő

### NIGHTWOLF

Hosszú lesz az az árnyék, csak várjuk meg, míg delet üt az óra.

72



**EZ INKÁBB EGY SZOKVÁNYOS, DE TISZTESSÉGES SHADOWRUN ALKOTÁS, AMI KAPOTT EGY TÖBBJÁTÉKOS LEHETŐSÉGET**



A nyüzsgő Boston, ahol a trolloknak is terem babér

Űrtankok világa

# STAR CONFLICT



## INFO

Kiadó **Gajjin Entertainment**  
Fejlesztő **Star Gem Inc.**

Platform  
**PC**

**Röviden** Az utóbbi években meghonosított free-to-play járműves shooter ezúttal MMO-elemekkel megszórva, sci-fi köntösben, űrhajókkal támad.  
**PEGI 12+**

**V**ISSZASÍROM AZOKAT AZ IDŐKET, AMIKOR MÉG NEM RIASZTOTT EL, HA EGY FREE-TO-PLAY JÁTÉKBAN GRINDELNI KELLETT (VAGYIS PUSZTÁN AZÉRT ÖLNI ELLENFELEKET, HOGY FEJLŐDJÜNK).

Néhány évvel ezelőttig időm sokkal inkább akadt, mint játékokra költendő plusz pénzem, így már azzal eredményes lehettem, hogy játszottam; most azonban – jóval kevesebb szabadidővel rendelkezvén – kissé szkeptikusan kezdtem bele a *Star Conflict*-ba, és kétségeimet csak tetézte, hogy a kiadó szereti MMO-ként is hirdetni a játékot, ami szintén a rétestésztaként kinyújtott tartalmak hívószava manapság.

### KUPLUNG, KEVÉS GÁZ

A *Star Conflict*-ban rengeteg mindent meg kell tanulnunk, míg az űrbéli csatateret rettenthetetlen vadászaivá válhatunk, kezdve a háromdimenziós mozgással, ami amennyire magától értetődőnek tűnik egy űrjátékban, annyira furcsa lesz elsőre, viszont legalább ennyire szórakoztató még hosszú órák után is. Néhány átrepült óra után már egészen összetett manőverekre is képesek lehetünk, melyek vagy értékes másodpercekkel rövidíthetik le az időt, míg hősiesen megérkezünk a csata helyszínére, vagy akár az életet is jelenthetik menekülés közben.

A másik dolog, amit szoknunk kell, az a tüzelés fő fegyverünkkel: létezik ugyanis lézersugár, amivel tényleg csak be kell célozni az adott ellenfelet, és mikor hatótávon belül

vagyunk, máris pörkölhettük az ellent, viszont kezdésképpen nem ilyet kapunk. A másik két elsődleges fegyvertípus használatakor – amelyek hagyományos lövedékeket lőnek – számolnunk kell a célpont mozgásával, viszont az ösztöneink helyett hagyatkozhatunk egy célzórendszerre, ami rövid idő után megmutatja, hová kell lőnünk ahhoz, hogy találjunk is. Ez szintén igényel némi gyakorlást, ráadásul van egy kis hibája: az alapbeállítások mellett a rendszer automatikusan azt a célpontot fogja be, amelyre lővünk. Ez nagyobb tömegben bajos lehet, mivel így ide-oda ugrálhatunk az ellenséges hajók között, aminek hála a rendszernek sosem lesz ideje befogni egy célpontot sem, nekünk pedig ötletünk nem lesz, hová is kéne lőnünk.

### TŰKRÖK, GÉPÁGYÚK...

Szerencsére a *Star Gem*nél jól tudták, hogy a tutorial bizony nem lesz elég a betanuláshoz, így az új játékosokat kedvesen a kooperatív misziók felé terelgetik. Ezekben négyfős csapatokban lövöldözhetjük az MI irányította ellenfeleket, akik a játékosok hajóinak szintjéhez igazodnak, így a kezdő játékosok ellen inkább csak lebegő bokszzsákok állnak fel, mint valóban veszélyes harcosok. Három fázisban gyűrhetjük le őket, ami nemcsak azért fontos, mert mindegyik fázisban más-más feladatokat kell végrehajtanunk (némi MMO-s beütéssel az utolsó mindig egy bosshajóból és a kíséretéből áll), hanem mert ha kilőnek minket, csak akkor csatlakozhatunk újra a küzdelemhez, ha társaink sikeresen befejezik az előző fázist.

A különböző feladatok végrehajtásának gyakorlása mellett kiváló alkalmat adnak ezek a küldetések arra is, hogy megismerd a hajódat. A már említett fő fegyver mellett ugyanis bőven vannak kutyúk, amiket nyomkodhatunk, és erőforrások, amiket kezelünk kell. Minden hajón található néhány rakéta, amelyek követik a megcélzott ellenséget, így nagy eséllyel találunk, viszont viszonylag kevés van belőlük, és ritkán lőhetünk el közülük egyet. Fegyvereink célja természetesen az, hogy az ellenfél hajójának életerejét nullára vigyük, viszont ennek csak akkor kezdhetünk neki, ha a pajzsot előbb lecsapkodtuk a delikvensről. Emellett egy harmadik erőforrással is rendelkezünk; az elsőre kicsit semmitmondó energiára szükségünk lesz minden speckó modul aktiválásához, de ebből tudjuk az utánégetőnket is nyomni, hogy gyorsabban repüljünk.

### PIMP MY SPACESHIP

Persze nem mindegy, hogy milyen űrjárgányunk van: a frissen megjelent *Dreadnought* osztály mellett (ezekről később) három különböző típusú ladikba pattanhatunk. Kezdő hajónk a középutas *Fighter* kasztot erősíti; ennél akadnak kisebb, gyorsabb és jobban manőverezhető, de cserébe sebezhetőbb hajók az *Interceptor* osztályban; végül a *Frigate* kategóriában található a nagyobb és lomhább, de nagyobb tudású járművek. Mindegyik osztályon belül három úgynevezett szerepkör (Role) létezik – amelyek szintén a játék MMO-jellegére erősítenek rá –, ezeket tekinthetjük karakterosztályoknak. Nem kell viszont leragadnunk egyetlen hajónál, ugyanis ahogy szinteződünk, minden



A választékra nem lehet panasz



Karbantartót felveszünk



Na ezek az idegenek nem békével jöttek

csatába többet is vihetünk flottánkából, amelyek között respawnkor válhatunk is. Ahhoz persze, hogy egynél több versenyképes eszközünk is lehessen, komolyan kell foglalkoznunk hajóink fejlesztésével. Az alkatrészeket egyesével kell megvennünk, és fizetéskor bizony kibukik a játéknak az a tulajdonsága, hogy rengetegféle különböző fizetőeszköz van, amibe könnyű belezavarodni. Ezeket nem nagy meglepetésünkre kiválthatjuk a valódi pénzért vehető (illetve kis mennyiségben, de játék közben is szerezhető) golden standardekkel. Illetve ott van a synergy rendszer is, amit megszerezve minden hajónkkal szintet léphetünk néhányszor, ezt párszor megtéve pedig nemcsak erősebbek lehetünk, hanem így oldhatjuk fel a következő modelleket is.

A járgányok a játékban lévő három frakció között vannak szétosztva, ráadásul a hajóosztályok között is viszonylag kicsi az átjárás, így ha olyan jármű tetszik meg, amelyik nem esik útba a tech-fára emlékeztető kínálatban, akkor bizony jó adag grindelésre leszünk kárhoztatva.

### ELŐBBESÉGADÁS KIZÁRVA

Ha összeállítottuk a flottánkat, ideje fejest ugrani a játék sava-borsát jelentő PVP módba, ami rendkívül szórakoztató lehet, amennyiben meghozzuk a szükséges áldozatokat: a harcnak rendkívüli mélységei vannak, köszönhetően a kasztoknak és a nagyfokú testreszabási lehetőségeknek,

ám sokakat elriaszthat az a rengeteg tanulás, ami a különböző mechanizmusok és hajótulajdonságok elsajátításához kell. PvP-ben is több játékmód van, a hagyományos TDM-től kezdve a pontfoglalós variációkon át, ahogy bekerült egy olyan érdekes mód is, amelyben az ellenfél kapitányát kell kilőnünk, hogy megakadályozzuk csapatát a respawnolásban. A győzelemhez persze fontos a jó célzás, valamint a shooterek és a klasszikus, üldözésszerű légi harc között váltogató mozgás elsajátítása is, de egy kis csapatjáték csodákat tehet; gyakran elég annyi is, hogy valaki mindig megjelöljön egy közös célpontot.

### HARC A PARKOLÓHELYÉRT

Ezek a módok persze már egy jó ideje bent vannak a játékban, viszont a Star Gem nem pihent, és a járműves shooterek megszokott formuláját kibővítette egy egészen új játékmóddal. Ennek első lépése az Invasion mód volt, amelyben hatalmas nyílt területeken repkedhetünk, az ellenséges játékosoktól MI-csapatokra lövöldözve, miközben természetesen lootot is kereshetünk. Ezzel csupán az a probléma, hogy ha kilőnek minket, odavész minden addigi teljesítményünk, ráadásul egy jó adag töltőképernyő is vár minket, mire visszatérhetünk a csatába.

Ennél sokkal izgalmasabb a Sector Conquest, ami azt jelenti, hogy egyes régiókat a játékbeli Corporationök (a helyi guildék) foglalhatnak el. Ehhez pedig az



## FOLYAMATOS FEJLŐDÉS

A Star Conflict már 2013 februárjában a Steamre költözött, viszont a béta másfél évig is eltartott. Az 1.0-s patch csak tavaly szeptemberben érkezett meg a nyílt játékterekkel bíró Invasion mód végleges változatával együtt, de itt nem állt meg a fejlesztés. A Dreadnoughtok éppen hogy megjelentek a játékban, a Star Gem máris tervezi, milyen fejlesztéseket és új fegyvereket aggathatunk majd ezekre a monstrumokra.

új hajóosztályból, a Dreadnoughtból kell építeniük egyet, ami hetekig is eltarthat. Ha viszont két Corp egymásnak eresz két ilyen, akkor egy méretes, nyolc a nyolc elleni csatában vehetünk részt, amelyben nemcsak az ellen lelővése a cél, hanem az ellenséges Dreadnought alrendszerének kiiktatása is. Mivel ezek a monstrumok maguk is lőhetnek, az egész egy filmes űrcsatára emlékeztet: röpködnek a lézerek, és villannak a robbanások, amerre csak szem ellát.

TA

#### HARDVER

Windows XP; 2,0 GHz, Intel Pentium 4/AMD Athlon II; 1 GB RAM; 512 MB; Nvidia / AMD Radeon / Intel; 5 GB HDD

- ✦ szórakoztató űrharc
- ✦ rengeteg, részletes beállítás
- ✦ szép, átlátható grafika
- ✖ meredek tanulási görbe
- ✖ grind, grind, grind
- ✖ olykor túlterhelt szerverek

#### TA

Ha szereted az űrcsátákat, ingyen mindenképpen megéri kipróbálni.

80



Legénységünk is van, de persze az ő bónuszaiért is grindelni kell



Lézershow, tűzijáték; tiszta augusztus 20.

A csillagok háborognak

# INTERJÚ A STAR CONFLICT FEJLESZTŐIVEL

**GameStar: Merítették valamelyik fikatív univerzumból a játék hajóinak vagy helyszíneinek megalkotásakor?**

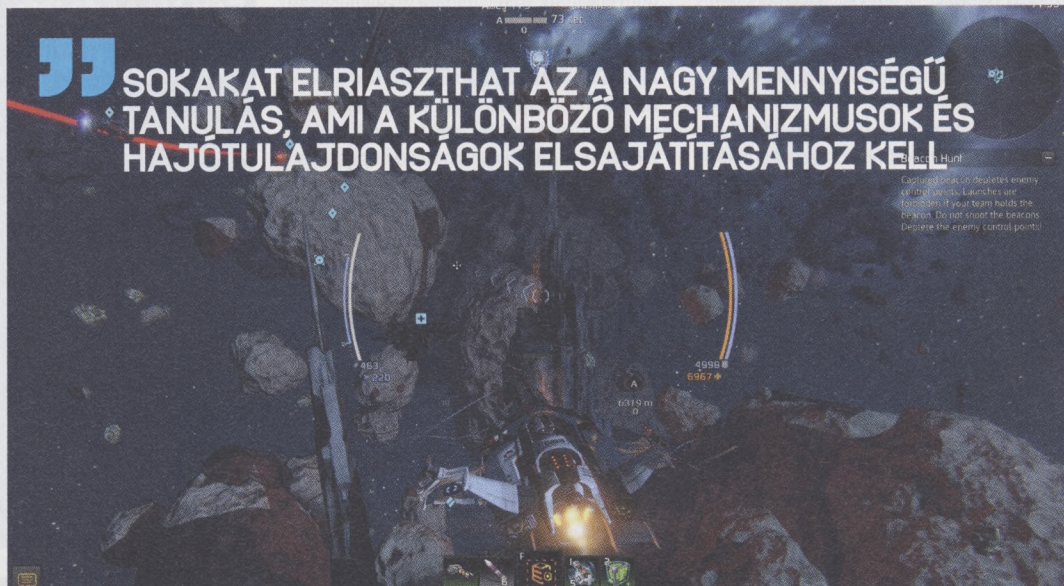
**Sergei Makhankov (játéktervező):** Természetesen megihlettek minket más projektek, játékok és filmek egyaránt. Alapvetően a műfaj óriásai, mint a Star Wars, a Star Trek és az olyan, úrben zajló játékok, mint a StarCraft és a Mass Effect voltak ránk hatással. De a Star Conflict egy egyedi játék, amelybe különböző ötleteket próbáltunk beépíteni és egy egyedi dizájnt megalkotni, ami tetszik a játékosoknak, és megtalálja saját rajongótáborát.

**GS: Van esetleg valami, amit még szeretnétek beépíteni a technikai oldalon, vagy a továbbiakban főleg tartalmi frissítésekre számíthatunk?**

**Nikolai Seleznev (projektmenedzser):** A legtöbb ötletünket már beépítettük, most a játék tartalmi bővítésére koncentrálunk. Persze ha megjelenik valamilyen új technológia, amit szórakoztatónak találunk (ahogy az Oculus is ilyen volt), tanulmányozzuk, és átgondoljuk, hogy érdekes részévé válhatna-e a játéknak. Talán a jövőben megpróbálkozunk majd a repülés fizikájával. Már tettünk néhány kísérletet; nagyon furcsa játék közben, de elképesztően izgalmas.

**GS: Nem jár külön nehézségekkel, amikor egy, az orosz piacra kitárlt játékot a szélesebb, nemzetközi piacra is bevezettek?**

**Nikolai Seleznev:** A játékot nemzetközi közönségnek találtuk ki, az újrátékok és a dinamikus csaták rajongóira koncentráltunk. Tudjuk, hogy a játék népszerű Európában (főleg Németországban), az Egyesült Államokban és Oroszországban. Mindegyik régióban egyszerre indult el, viszont mivel egy elég szűk rétegnek szól, úgy döntöttünk, mindenkit egy szerverre teszünk, és nem osztjuk fel őket régiókra. Sajnos ebből adódott néhány problémája az Egyesült Államok játékosainak, főleg a ping. Idővel ezt megoldottuk külön amerikai szerverek telepítésével



és a saját régió kiválaszthatóságának hozzáadásával. Szóval eleinte az eurázsiai régió volt a fő közönségünk, de azóta kiegyenlítődött a helyzet.

**Andrei Katorgin (játéktervező):** Alapvetően az orosz játékosok nem sokban különböznek, mondjuk, a német játékosoktól, azt tekintve, hogy milyenek látják a játékot vagy a játékmenetet, de talán jobban vonzódnak a free-to-play játékokhoz.

**GS: Vannak adataitok arról, milyen operációs rendszert használnak a játékosaitok?**

**NS:** Persze hogy vannak, és azt kell mondanom, hogy a legtöbb játékosunk PC-ről jön. De lenyűgöző a linuxos és a macos közönségben hihetetlen technikai hozzáértésük és elkötelezettségük.

**GS: Miután a PvP és a hajófejlesztés ennyire központi eleme a játéknak, hogyan érezhetik magukat az új játékosok is versenyképesnek?**

**NS:** Ah, ez egy összetett téma. Egy jó matchmaking rendszer létrehozása hosszú és nehéz folyamat minden játék esetében. Rengeteg érdekes beállítást készítettünk ehhez, és sokat kísérleteztünk, míg eljutottunk addig, hogy azt mondhatjuk, többnyire fair. A legtöbb esetben

olyan játékosokkal kerül szembe, akik hasonlóan ügyesek, mint te, és hasonló hajójuk is van. Néha persze belefutsz egy összehangolt pilótacsapatba vagy jobb alkatrészekkel felszerelt játékosokba. Viszont ha nem szereted a PvP-t, akkor máshogy is fejlődhetsz a játékban – ott vannak a PvE-küldetések vagy csak szabad farmolás az űrben.

**AK:** Minden játék egy új csata, ahová a barátaikkal együtt érkeznek a játékosok. Nem hinném, hogy az első néhány nap alatt az újoncok belefutnának a már egy-két éve játszó ászokba. És ahol csata van, ott sosem marad el a móka sem.

**GS: Az Invasion mód egy ideig csak a tapasztaltabb játékosok számára volt elérhető. Ez az alacsonyabb szintű játékosok védelmében történt?**

**SM:** Jelenleg az Invasion rögtön hozzáférhető. Az első változatban nem akartuk elijeszteni az újoncokat; ez a mód inkább a hardcore játékosoknak való, mintsem azoknak, akik most kezdik az első PvE/PvP-csataikat. A későbbi változatokban, miután tanulmányoztuk a játékosok reakcióit, úgy döntöttünk, megnyitjuk rögtön a kezdéstől az Invasiót, hogy ott is lehessen színtezni a hajókat.

**AK:** Óvjuk játékosainkat, és nem szeretnénk, ha kalózkor áldozatai lennének. Mindig tudsz fejlődni, és visszatérhetsz később.

**GS: Hogyan befolyásolják majd a Dreadnoughtok az egyes csaták menetét?**

**NS:** A normál meccsekben nem találkozol ezekkel a hatalmas hajókkal, amiket csak a corporationok [a játékbeli guildek] építhetnek meg. Kizárólag a saját fajtájukkal csatáznak majd, hiszen mit is tehetne egy kis hajó egy több kilométer széles Dreadnought ellen?

**SM:** Természetesen sokat remélünk a Dreadnoughtoktól, és reméljük, bevonzanak majd új játékosokat is. Nem akartuk megtörni a PvP-csaták meglévő szerkezetét és ezzel felhúzni a veterán játékosainkat. Így a Dreadnoughtoknak egy külön PvP módot hoztunk létre.

**AK:** A Dreadnoughtok kiadása első sorban az Invasion módban szereplő területek újrafelosztását jelenti. Ennek megfelelően a változások csak azoknál a játékosoknál jelennek meg, akik ebben a módban játszanak, a szokásos PvP módot ez nem érinti.

**GS: Köszönjük az interjút.**

# AZ ARANYCSAPAT KINCSESKÖNYVE

## A kézbe fogható történelem

### A kincsek listája

- Aranycsapat-poszter
- Az 1949-es svéd-magyar meccs utáni bankett menükártyája
- A helsinki olimpiai elődöntő, a bronzmeccs és a döntő műsorfüzete
- Belépőjegy a helsinki olimpia döntőjére
- Belépőjegy az 1953-as, római Európa-kupa-döntőre
- Az 1953-as Magyarország-Svédország mérkőzés műsorfüzete
- Budai László állandó belépője a Népstadionba
- Az Évszázad mérkőzésének műsorfüzete
- Meghívó a londoni meccs utáni bankettre
- Budai László ültetőkártyája a londoni banketten
- A 6:3-as győzelem utáni napon megjelent Népsport
- Francia hírügynökségi jelentés a magyar csapat diadalútjáról
- Belépőjegyek az angol-magyarra
- Belépőjegy a magyar-angolra
- A magyar-angol mérkőzésről küldött Népstadion-képeslap
- Az Esti Budapest rendkívüli kiadása a 7:1 után
- A Magyarország-Anglia mérkőzés műsorfüzete
- Az 1954-es világbajnoki döntő műsorfüzete
- A világbajnok német játékosok aláírás-gyűjteménye
- Belépőjegy a Magyarország-Uruguay vb-elődöntőre
- Belépőjegy a Magyarország-NSZK világbajnoki döntőre
- A 100. magyar-osztrák meccs műsorfüzete
- Vámfelügyelőségi határozat csempésző futballisták ügyében
- Az 1956-os szovjet-magyar mérkőzés műsorfüzete
- Képeslapsorozat: a játékosok autogramkártyái
- A Wolverhampton Wanderers-Bp. Honvéd meccs műsorfüzete



Dedikált példányok megrendelhetők 25% kedvezménnyel  
a [www.twister.hu](http://www.twister.hu) weboldalon!

Lapozzunk, ez a mese itt véget ér!

# Broken Age: Act 2



## INFO

Kiadó **Double Fine Productions**  
 Fejlesztő **Double Fine Productions**  
 Platform **PC, PS4, PS Vita**  
**Röviden** A point and click kalandjáték második felvonása hosszú várakozás után pergősebb cselekménnyel, de halványabb végkifejlettel jelentkezik.  
**PEGI 12+**

**T**IM SCHAFER ÖSSZEHOZTA, HOGY GYERMEKLELKŰ FELNŐTTEK NOSZTALGIÁZSAN OLYAN IFJÚ KARAKTEREK IRÁNYÍTÁSA KÖZBEN, AKIKET ÉPP ÉRETTÉ VÁLÁSUK RÖGÖS ÚTJÁN KELL ÁTSEGÍTENIÜK. A játék besorolása arra utal, hogy a kalandban élénk gördülő akadályokat már egy kisiskolás is oly könnyedén szökellné át, akár utolsó óra után a sulis küszöbét, és ennek az első rész kiadását követően nem is resteltek hangot adni. Ámde titkon mindannyian tudjuk, hogy ezt a mókát és annak mélységeit az értékeli igazán, aki érezte már, mivel jár, ha nőnek azok a fránya bölcsességfogak. Igen, mi, gyermeklelkű felnőttek, akik point and click kalandjátékokon nevelkedtünk, azonnal akklimatizálódtunk, azaz „schaferizálódtunk” a *Broken Age* két részre szabdaltnál világhoz.

### INTERAKTÍV PROLÓGUS

A kalandjátékok lelkehez, a történethez a Schafer műhely minden esetben

hozzád legalább egy csipetnyi humort és valami pluszt, ami azonnal felkelti a gamerek kíváncsiságát. Ez a *Broken Age* esetében sem történt másként. Rekord összeget zsebelt be a projekt a Kickstarteren – a kiadók pechjére, akik nem tartották támogatásra érdemesnek az alkotást, mondván, ennek a műfajnak már leáldozott. Erre mondják, hogy egyszer hopp, máskor kopp. Az első epizód pedig tarolt, és nekifutás nélkül szerzett rajongókat, akik szinte egy emberként kiáltottak fel, hogy „jöhet a következő”. Bennem is mély űr tátongett, amikor az utolsó interakció mint hatásos csattanó pergett le a szemem előtt; csak csücsültem még percekig, és bosszankodtam azon, hogy miért nem ered tovább most rögtön a cselekmény. Egy ültő helyemben sikerült elfogyasztanom az egészet, ami cirka három és fél órába telt. Ez legalább három dolgot sejtet: nem túl hosszú a történet, nem jelentenek óriási kihívást a feladványai, de arra a pár órára képes végig a monitorunk elé szegezni. Elgondolkodtam azon, hogy ez minek köszönhető, hiszen a mellékszereplők önmaguk karikatúrái is lehetnének, és némelyik már-már emelyítően negédes. Az épp ezt kigúnyoló intelligens, szarkasztikus poénok, a kettészelt játékmélet vagy a gyönyörű, festménynek beillő vizuális élmény, a vegyes, sci-fi/fantasy atmoszférához tökéletesen passzoló, Peter McConell által komponált dallamok? Többek között ezek is, de nekem leginkább derűs hangulata tetszett, munka után teljesen kikapcsolt, és szuper volt látni, illetve végigasszisztálni, ahogy a két főhős személyisége kibontakozik. Az ember gyermeke tényleg alig várta már a folytatást.

### KETTÉTÉPETT MESEKÖNYV

Nos, indokolatlanul hosszú várakozás után megérkezett a játék második fel-

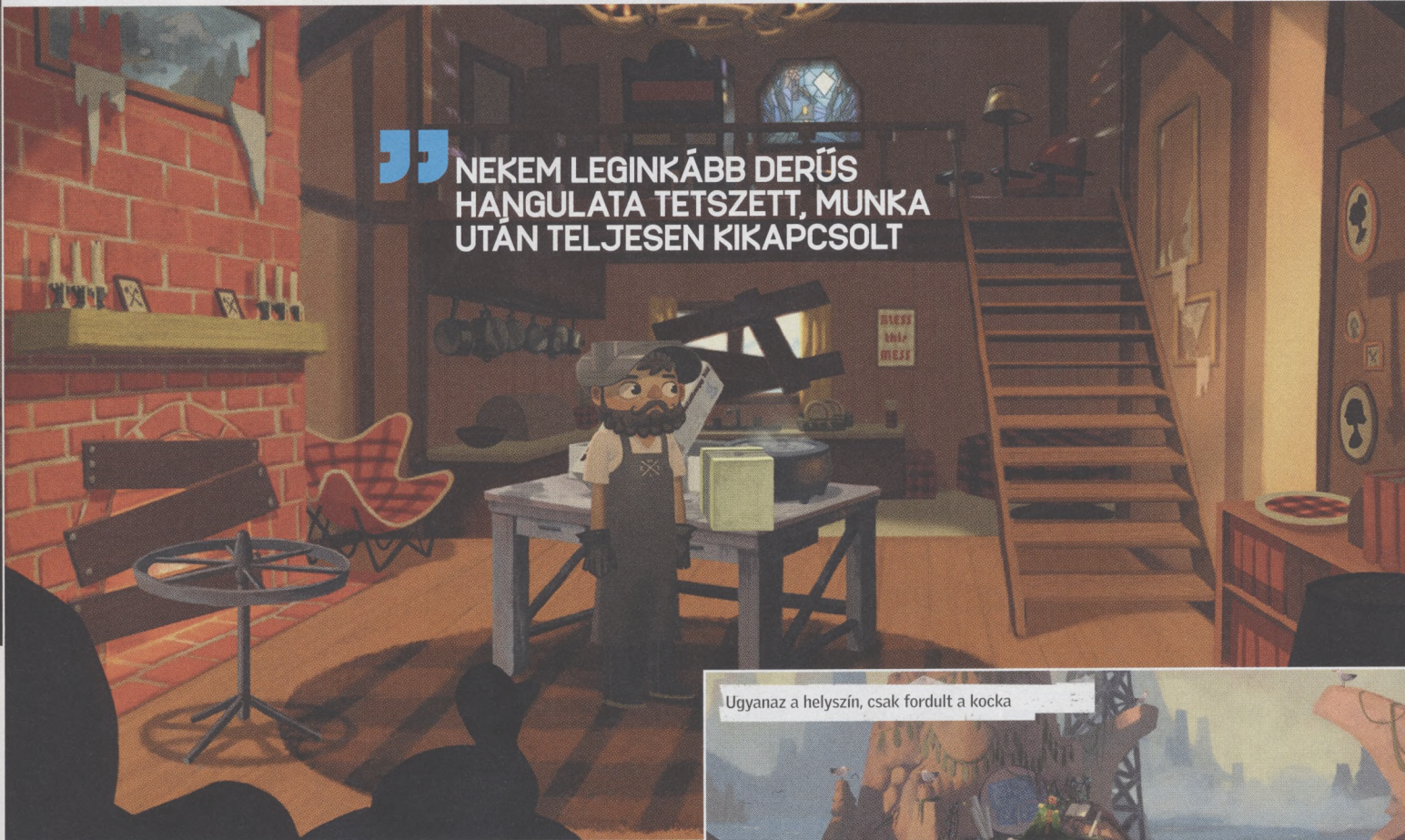
vonása. Reméltük, hogy terjedelmesebb lesz, teletűzdelve furmányosabb, igazi kihívást jelentő fejtörőkkel, látunk majd új helyszíneket, szereplőket, valamint fény derül az első rész végén történt események mögött rejlő talányra. Egy levegővétellel ennyi elvárás tudtam felsorolni. Igen, elvárás, ugyanis a finanszírozás mellett a játékosok rengeteg javaslattal is ellátták a készítőket. Láthatóan megfontolták ezeket, és igyekeztek is minden igényt kielégíteni, kisebb sikerekkel. Például picit tovább tartott megoldani a feladatokat, bár nem a nehézségüket emelném ki, hanem hogy körülményesebb volt végrehajtani őket. Ez a megoldás már kezdett emlékeztetni azokra a bolyongásokra és plusz körökre, amit a műfaj veteránnak mondható alkotásaiban tettünk meg, ha elakadtunk valahol. Még mindig nem ugyanaz, de halványan megközelítette az érzést. A sztori pedig pont ott folytatódik, ahol abbahagytuk – a PC-s verziót elég frissíteni, de már PS4-en is elérhető a teljes verzió, ha megveszitek a *The Complete Adventure* kiadást (erről mazur számmal be nektek külön dobozban). Akik nem játszottak még az első részszel, azok most fogják be a fülüket egészen a következő bekezdésig. Szóval, leesett az állunk, mikor rádöbbenünk, hogy nincs is kétféle dimenzió. A főszereplők, Shay és Vella sorsszerű találkáját követően kellett elengednünk az egeret, miután feltárult a veszedelmes, szüzekkel táplálkozó Mog Chotrát övező misztérium. Úgy véltük, a bátor leány véghezvitte küldetését, miszerint le akarja igázni a szörnyet, melyről kiderült, hogy csak egy űrhajó, ami Shay futurisztikus lakhelyének furcsa álcája. Egy balul elsült lépés miatt a fiatalok szépen helyet cseréltek, továbbra is fenntartva ezzel a kettészelt cselekményszálát. Ez

A hajó kissé leamortizálódott az első rész óta





## NEKEM LEGINKÁBB DERŰS HANGULATA TETSZETT, MUNKA UTÁN TELJESEN KIKAPCSOLT



magával hozza, hogy megismerkedhetek új arcokkal, de mi magunk sajnos nem igazán. Mindenki marad, és

### A zöldek után a kékek oldalán

Úgy tűnik, Tim Schafer különösebb riadalom nélkül, hatalmas, szőrös pillangóként szálldogál a konzolláború lövészárkai között: néhány Xbox-exkluzív cím után (Iron Brigade, Stacking, Double Fine Happy Action Theater) most a PlayStation oldalán telepedett le. A Grim Fandango Remastered például PS4-re és PS Vítára is elkészült, a Broken Age pedig PS4-re – az Xbox 360 és az Xbox One azonban ebből a körből kimaradt, és legfeljebb a Costume Quest 2-vel vizsgálódhat. A PS4-es átírat egy időben érkezett a PC-s verzió második felvonásával, így darabolásra (és félidőben várakozásra) itt már nem volt szükség. Ennél látványosabb különbség azonban nincs, legfeljebb az irányítás tér el kissé egér híján, de klasszikus point 'n click játékok ide vagy oda, senkit sem fog megterhelni a kontrolleres navigáció. (A bal stickkel scrollozunk, a jobbal pedig váltogathatunk az aktív hot spotok között – sőt, PS Vítán még egyszerűbb a dolgunk, hála az érintőképernyőnek.) A többi ugyanaz, mint a PC-s változatban: egészen egyedi hangulatú, lenyűgöző képi világ, fantasztikus zene, nagyszerű szinkronok... és persze a szokásos Tim Schafer-poének. Aki vevő rá, semmiképp se hagyja ki, és igazából mindegy is, hogy milyen platformon vág bele.

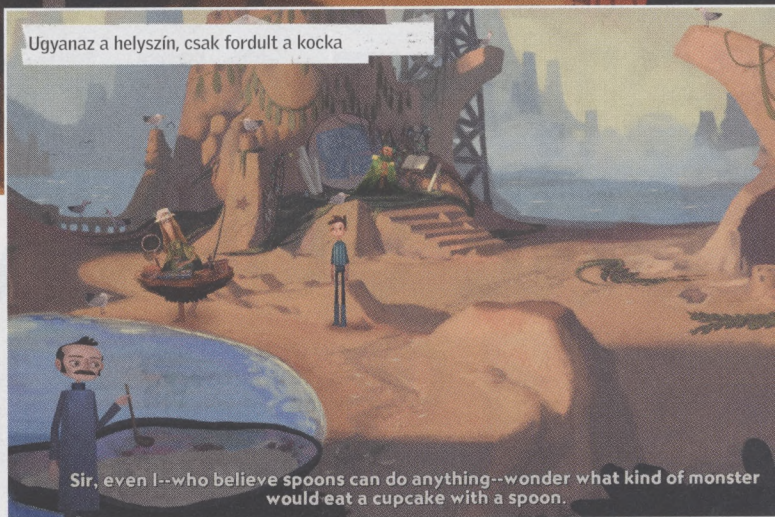
mazur

a helyszínek sem változnak, csupán a félelmetessé maszkírozott, földre zuhant monstrem lett leharcoltabb, és úgy fest, mint amikor a szíves bocskornál apokalipszissé fajul a hétfégi parti. Itt nem kell sokáig időznünk, hamar választ kapunk a kérdéseinkre, és felpörögnek az események.

### A REMÉNY HAL MEG UTOLJÁRA

Bizakodtam abban, hogy végre igazi funkciót kap a főhősök váltogatása. Egy-két ponton találtam is apró segédleteket, melyek a másik helyszínen lévő karakterünket lendítették tovább a küldetésükben, de itt sem fonódtak össze szorosán a misszióik (mondjuk ez nem is baj). Ez máris több annál, mint hogy egyszerűen átkattintunk a másik környezetbe, ha már untuk a banánt. Az viszont csalódást okozott, hogy nem tárgult ki jobban a világ, benne más NPC-kkel, csupán az alapszituáció fordult egyet. Azért ebből sikerült előnyt is kovácsolniuk: Shay és Valle különbözőek, akár a nők és a férfiak, más-más irányból közelítik meg a problémákat, eltérően gondolkodnak. Ez üdítően hat a játékmenetre, és egymás atmoszférájában tengődve friss szemszögből ismerjük meg ugyanazokat a szereplőket, területeket. Ha elvonatkoztatunk attól, hogy mennyi támogatást kapott a fejlesztőcsapat, és mit hozott ki belőle, akkor öszszegzésképpen azt mondhatjuk, hogy egy művészi és még tanulsággal is rendelkező alkotást prezentált, ami nem

Ugyanaz a helyszín, csak fordult a kocka



Sir, even I--who believe spoons can do anything--wonder what kind of monster would eat a cupcake with a spoon.



#### HARDVER

Windows XP (SP3); 1,7 GHz Dual Core; 2 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 260/ATI Radeon 4870 HD/Intel HD 3000; DirectX 9.0; 2500 MB HDD

- ✦ még mindig órákra leköti
- ✦ még mindig szuper a szinkron
- ✦ a szereplők helycserejében rejlő lehetőségek
- ✦ a feladványokkal többet időzhetünk...
- ✖ ... de nem lettek sokkal nehezebbek
- ✖ ennyi várakozás után kicsit többet vártunk a végkifejlettől

#### EPRESPUSZEDLEE

Mr. Schafer, jöhöt a következő!

83

Eprespuszedlee



Hajamba kócolódtok tegnapok lágyan csiklandják homlokom

Xbox One-on is csak az aprítás



Lehet szebb egy apokalipszis?

# STATE OF DECAY: YEAR ONE SURVIVAL EDITION

## INFO

Kiadó **Microsoft Studios**  
 Fejlesztő **Undead Labs**  
 Platform **PC, Xbox One**  
 Röviden A sandbox jellegű zombivadászat évfordulós, felújított kiadása az eddig megjelent DLC-kkel összecsomagolva.  
**PEGI 18+**

**O**LYAN VAGYOK, MINT VALAMI ALULJÁRÓI TÉRÍTŐ: HA KÉRDEZIK, HA NEM, ÉN BIZONY FENNHANGON HIRDETEM, HOGY A STATE OF DECAY A LEGJOBB ZOMBIS JÁTÉK. Énekelem, ha kell, ételt osztok mellé, minden alkalmat megragadok arra, hogy kinyilvánítsam az igazságot, a jót, és a poszt-apokaliptikus túlélőjátékok készítőinek szent koronáját az Undead Labs csodás kobakjára helyezem. És most nem is nagyon mennék bele abba még egyszer, hogy miért van ez, minden kedves GameStar-olvasót kérek, hogy keresse vissza a korábbi teszteket, vagy csak értsen velem egyet vaktában – jobb híján. Maradjunk annyiban, hogy egy rendkívül árnyalt, sokszínű, valóban túlélésre hajazó külső nézetes akció-kalandszerepjátékot sikerült megismernünk, ami a sandbox játékok elemeit ügyesen ötvözte egy kis RPG- és stratégiai mellékkel, valamint olyan folyamatos nyomást helyezett ránk, hogy szinte lehetetlenség volt rekreációs jelleggel elmerülni a játékban. Értem én, hogy DayZ, meg H1Z1, de ha az Undead Labs kiadná végre zombis MMO-ját (Class 4 esetleg?), akkor lenne itt, kérem, kollektív gyönyör, meg ámulat.

### DE MIÉRT KELLETT A FELÚJÍTOTT VÁLTOZAT?

Jogosan merülhet fel a kérdés a kedves olvasóban, hogy ebben a nagy „remastered” lázban vajon mi kell ahhoz, hogy a vásárló újra, vagy akár először nyissa ki a pénztár-

cáját. Ha egy játék már önmagában annyira csodálatos, mint ahogy azt a GameStar mondja, akkor miért is kell megint nyúzni a rókát? Nos, nem kertelek, nem könnyű megvédeni ezt az álláspontot. Az egyetlen reményem az volt, hogy a nagyon hangzatos *State of Decay: Year One Survival Edition* egyrészt amolyan Game of the Year kiadás, vagyis egyben megkapunk minden tartalmat, ami kényelmes. Másrészt a fejlesztők a leleplezőkor látványos gameplay-videók keretében ígérték meg, hogy itt majd akkor 1080p, feljavított textúrák, kibővített látótávolság, finomított animációk, varázslatos képfrissítés, simább, lágyabb, biztonságosabb érzés várja majd a tisztelt fogyasztót. Nyilván kellett a technológiai fejlesztés ígérete, mert a CryEngine egyáltalán nem indokolta előző generáción, hogy ennyire pocskék

látványvilág és bugos játékmenet legyen a világvége mellékhatása. PC-n még csak-csak sikerült valamit kicsikarni a motorból, és hát talán nem volt túlzás azt remélni, hogy ennek fényében a sokat ígérő Xbox One-os *Year One Survival Edition* megugorja majd a szintet, esetleg még szebb, még jobb lesz. Azt ugyan tudtuk, hogy nagyon extra tartalmat nem várhatunk, de már az is elég lett volna (ebből látszik, mennyire nem vagyunk elkényeztetve), ha egyszerűen csak sikerül szebbé, jobbá, simábban futó alkotássá emelni a címet. Na, nem sikerült.

### MINDEN TÚLÉLŐ EGY HELYRE TERELVE

Az alapjáték önmagában képes hosszú heteken át lekötöni az embert, ehhez a tavaly befutott *Breakdown* és *Lifeline* DLC csak hab a tortán. Utóbbi egy önmagában is értelmezhető túlélőjáték, amelyben a hadsereg szempontjából élhetjük át az élőholtakkal vívott



### HA TE MONDOD

**Jeff Strain alapító, Undead Labs:** „Változtatni kell a gondolkodásmódomon, mert a játék megtréfál. Marcusszal kezdesz, akiről azt feltételezed, hogy ő a játék főhőse, és végül... meghal. Ez nem az a játék, amelyben van egy fő karaktered, és a küldetés újraindul, ha ő elhalálozik, itt valóságosak a következmények.”

Lehet, hogy most nem kellene kiszállni



Ezek szerint a zombik zölden égnek

## DE MIÉRT VOLT TELE PÉNISSZEL?

Az Undead Labs éppen a State of Decay Year-One Survival Edition textúráinak javításán dolgozott, mikor rábukkantak az egyik külsős munkatársuk által otthagytott meglepetésre, amit addig ügyesen elrejtett az alacsonyabb felbontású textúra; a játék dizájnere, Geoffrey Card szerint a meg nem nevezett külsős vállalkozó – idézzük – „nevetséges mennyiségű pénisszel” pakolta tele a játék háttereit, melyeket természetesen eltüntettek a végleges verzióból. Mi nem látjuk a különbséget.

### HARDVER

Windows 7; Intel Core 2 Duo E6600/  
Athlon X64 3400 CPU; 4 GB RAM;  
GeForce GTX 470/Radeon HD 5850/  
Intel HD 400 VGA; DX11; 4,2 GB HDD

- ✦ még mindig a legjobb zombis sandbox játék
- ✦ 1080p-re javított látvány
- ✦ elképesztő mennyiségű tartalom
- ✖ ez a játék még így is ronda
- ✖ ugyanúgy akad, lassul
- ✖ miért nincs még coop?

### HP

Kár volt a semmiért újítani.

# 78

## A TÉVÉADÁS UTÁNI HANGYAFOCIT IS DALLASNAK NÉZŐ NAGYANYÁM IS AZONNAL KISZÜRNÁ, HOGY ITT BIZONY LESZALADT AZ FPS-SZÁM A GÖDÖRBE

reménytelen küzdelem nem túl felemelő élményét, szóval ez a kínálat így egybecsomagolva mindenképpen tökéletes vétel. Már csak azért is, mert alig 10 ezer forintért mindez a miénk lehet, azok pedig, akik korábban Xbox 360-ra is megvették a játékot, még olcsóbban juthatnak hozzá. Ráadásul korábbi mentésünk is simán áthozható, csak annyit kell tenni, hogy frissítjük az Xbox 360-as változatot, ott megjelenik egy „Export Save” parancs, gyors mentés, Xbox One-on nem túl meglepő módon az „Import Save” vonalat kell követniünk, és már is miénk a csoda, még bónuszkaraktert, fegyvert és kocsit is kapunk. Mondanom sem kell, ez az egész csak akkor működik, ha egy Xbox Live-profilal vagyunk mindenhol bejelentkezve. Innentől vihető is tovább az eredeti játékunk, mert hát kinek is van kedve megint az elejéről kezdeni mindent; szerencsére a fejlesztők támogatnak abban, hogy csak egy világvégével bajlódjunk lehetőség szerint.

És persze a varázslat működik, már megint azon kapom magam, hogy négy órája a tévé előtt ülök, a sztori egy helyben áll, mert egy csomó dologom van: keresem a túlélőket, meg kell ölnöm egy fertőzött havert, gyógyszer- és élelmiszerhiány van, csökken a befolyásom, a hadsereg újabb küldetéseket keres, soha nem jutok ki innen élve. Ismerős a feszítő érzés, a pillanatok alatt magába szippantó, egy pillanatra sem engedő hangulat. Nem sokkal később már a barátnőm is mellettem bambul, izgatottan, egyben számon kérően közli, hogy túl kevés az alapanyag a fejlesztéshez, ne törjem össze a kocsit, mert még kellhet, vigyáz-

zak a túlélőkre, célozzak pontosabban, ne kutakodjak hangosan a házakban, mert meghallja egy horda, soha nem jutok ki innen élve. Leírhatatlan az élmény, muszáj játszani. Főleg akkor, ha korábban kimaradt.

### DE MIÉRT AKAD EL A ZOMBIO?

Ha viszont már játszottál az előző generációs vagy a PC-s verzióval, akkor most kevésbé lesz őszinte a mosolyod. Egyrészt nincs semmi új tartalom vagy lehetőség, azt már nem is mondom, hogy mekkora ziccer kihagyni egy online coop lehetőséget egy ilyen játékban. Simán elért volna, ha már felújított verzióról beszélünk. De mondjuk, hogy nincsenek nagy igényeim. Akkor mit újítottak fel? Egy kicsit szebbek a fények, simábbak a textúrák, talán mintha a környezet kicsit természetesebb lenne, de alapvetően minden ugyanolyan csúnya és szögletes. Persze az 1080p azért mutat némi különbséget, de azt hittem, hogy egy ilyen maradi látvány esetében ehhez a 60 fps sem lesz úri mulatság. Nos, tévedtem. Továbbra is vannak Vsync-problémák (bár lényegesen kevesebb, mint 360-on), és nagyon kemény framerate-zuhanások, mint ha mi sem történt volna. Képes recegni, belassulni a játék, mintha minden nagy fejlesztői ígéret egyetlen fps drop hirtelenségével tűnt volna el a nagy büdös semmiibe. Nem nagyon értem, hol itt a felújított változat, a pályatársak legalább annyit össze tudtak hozni egy konzolgeneráció-váltással, hogy ami korábban recegett, most simán fut. Na itt ez nincs. Futás vagy autóvezetés közben most is olyan

### MEGLEPETÉS

Az Undead Labs ajándékot is adott nekünk a felújítás kapcsán: mindenki, aki játszott a State of Decay Xbox 360-as változatával, egy új exkluzív karaktert, grátiszként az indiai-amerikai Gurubanit adhatja hozzá csapatához, aki persze nem rossz fegyverekkel indul hadba az élőholtak ellen.

darabosan mozgunk, hogy a tévéadás utáni hangyafocit is Dallasnak néző nagyanyám is azonnal kiszürná, hogy itt bizony leszaladt az fps-szám a gödörbe, aztán, mint aki jól végezte dolgát, ott is maradt. Így a játékelmény sem változott, ugyanolyan csodálatos és idegesítően bugos maradt az egész State of Decay, mint amire egy évvel ez előttről emlékezünk.

### AKKOR MOST IGEN? NEM?

A szokásos kérdés tehát az, hogy megéri-e. Ha először játszol, akkor mindenképpen, minden buggal együtt zseniális a játék, nagyon sokáig lekötí az embert. A DLC-ekkel együtt 30 óra is benne van, plusz ott a Breakdown egyre nehezező survival módja, szóval a tartalom csillagos ötös. A nagy megújulás viszont elmaradt, így aki már végigvitte, most nehezen talál majd új értelmet ebben a kiadásban. Nyilván jó, ha megvan Xbox One-ra, de ennyi. Nagy kihagyott ziccernek érzem a *Survival Edition*-t; sok lehetőség lenne még ebben a címben, ehhez képest csak becsomagolták „One”-os zöldbe a GOTY kiadást, és nagyjából ennyi. Marad tehát a várakozás, hogy majd egy új motorral érkező folytatás vagy MMO megint térdre rogyaszt, most nem is rohanok az aluljáróba prédikálni. Csak úgy csöndben hiszek abban, hogy ez a cím zseni. Majd beteljesül egyszer.

HP

# Teszt

» DARK SOULS II:  
SCHOLAR OF THE FIRST SIN



A „több online játékos” nem tűnik nagy dolognak, de teljesen friss hangulatot ad a multinak



Sárkányról nem volt szó!



Az alapjátékban a Royal Rat Authority bosshoz nem lehetett partnereket behívni; gyanús, hogy ára lesz még ennek a könnyítésnek



Lássuk be, Majula sosem volt még ennyire szép (na jó, PC-n igen)



Lennék inkább bárhol máshol

Keveredjete, kavarodjatok varangyocskáim!

# DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN

**M**ONDJUK ÚGY, FELEMÁS ÉRZÉS VOLT NÉHÁNY HÓNAP SZÜNET UTÁN VISSZATÉRNI, ÉS TÖBB MINT 120 ÓRÁNYI KÜZDELEMBEN, BUKÁSOKBAN ÉS GYŐZELMEKBEN EDZŐDÖTT KARAKTEREM HÁTRAHAGYVA, FRISSEN INDÍTOTT KARAKTERREL BESÉTÁLNIM MAJULÁBA. Már nem is dühögtem, inkább csak savanyú pofával konstatáltam, hogy hátrahagyni rengeteg véradózat árán feltápolított hőszöveget voltaképp milyen remekül illik azon válogatott kínzások sorába, melyeket a From Software szokott kieszelni a Souls sorozat rajongói számára. Az itt-ott újragondolt, csinosított, remixelt, polírozott, bővített, „rendezői változatosított” *Dark Souls II: Scholar of the First Sin* ugyanis ezt csak akkor teszi lehetővé, ha nem váltunk platformot, azaz nem lépünk PS3-ról PS4-re, Xbox 360-ról Xbox One-ra, DirectX9 verzióról DirectX11-re. De miért ne váltanánk, hiszen akkor épp a legnagyobb mutatókról maradnánk le. A nagyobb erőforrásnak köszönhetően ugyanis sikerült látványosan javítani a konzolos grafikán (1080p és... többé-kevésbé 60 fps), több az online játékos, és néhol kicsit át lettek pakolgtatva az ellenfelek, máshol erősebbre cserélték őket. Most komolyan, ez annyira, de annyira jellemző: a „definitive” meg „ultimate” kiadások esetében a fejlesztők általában szépitene, reszelgetnek kicsit a játékon, de a From Software természetesen nem felejtett el nehezíteni sem rajta. Annyira persze nem vészes, ha pedig valaki nem először vág neki Drangleic bűvös-bájós világának (márpedig aki végigjátszotta, jó eséllyel újra



## INFO

Kiadó **Bandai Namco**  
Fejlesztő **From Software**  
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox One, Xbox 360**  
Röviden **Dark Souls II, felrúzva és megkeverve – immár PS4-re és Xbox One-ra is, szebb grafikával, játékméletbeli finomhangolásokkal.**  
PEGI **16+**

is kezdte már New Game+ módban), akkor kimondottan jó érzés, hogy nem vár minden rémség a szokott helyen, hanem újra lehet remegve kikukucskálni a sarkok mögül.

### JAJ DE NEHÉZ, JAJ DE NEHÉZ

Nem akarok ebben nagyon elmerülni, de azért gyorsan tisztánám azok kedvéért, akiknek talán épp most vettem el a kedvét a játéktól: a *Souls* sorozat egyáltalán nem olyan nehéz, mint amennyire sokan hangoztatják. Tény, más stílusban kell játszani, mint a legtöbb játékot, mert máshogy is nyújt kihívást, ha pedig valaki a klasszikus berögzülésekkel esik neki, az sok-sok frusztrációra számíthat. De nem úgy „nehéz”, hogy folyamatosan és igazságtalanul kibabrál a játékkal, hanem hogy megköveteli saját játékszabályainak, lehetőségeinek kiismerését és betanulását, az igazi nehézség pedig az, hogy játékosként kiiktassuk a fejünkben azokat az algoritmusokat, amiket kívülről talán hasonló játékok plántáltak belénk. A *Scholar of the First Sin* konkrétan azért nehezebb, mert a fejlesztők sok helyen kavarták meg az ellenfelek helyzetét, mozgását (vagy éppenséggel azt, hogy hol milyen ellenféllel kell szembeszállnunk), és így a régi játékosok sem tudhatják már fejből, hogy melyik ficakból mi fog előugrani. És ez ismét olyan kihívás, melynek leküzdése fejleszt, és valódi sikerélményt ad.

### ÉS A RÉGIEK?

Hogy ne vádolhassa senki a From Software-t a játékosok lelketlen szipolyozásával, a *Scholar of the First Sin* azoknak is hozott fontos változásokat, akik még mindig az eredeti alapjátékkal játszanak. Ők is találkoznak új NPC-vel, megtapasztalhatják a kibő-

vített sztorit (de kár reménykedni, a játékos olyan kézenfekvő kérdéseire, mint hogy „Akkor most mi a búbanat is van?”, továbbra sem érkezik válasz – viszont kaptunk egy rakás új tárgyleírást), illetve ők sem lesznek kirekesztve a játék későbbi eventjeiből. Emellett persze egy komolyabb patch is érkezett a rengeteg szokásos finomhangolással, paraméterek tiltolijával, szóval minden megy tovább. A Bandai Namco ügyesen időzítette az új generációs *Dark Souls II* megjelenését, nem sokkal a PS4-exkluzív *Bloodborne* után – így legalább az Xbox One-pártiak sem maradnak From Software játék nélkül. Ennek ellenére a *Scholar of the First Sin* nem csupán egy szokásos új generációs át-dobozolás, hanem egy amúgy is kiváló játék még tökéletesebbre csiszolt változata.

mazur

### HARDVER

Windows 7/8.1 (64 bit); AMD Phenom II X2 555 3,2 GHz/Intel Pentium Core 2 Duo E8500 3,17 GHz CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 9600 GT/ATI Radeon HD 5870; 14 GB HDD

- ✦ a játékméletre is kiható fejlesztések
- ✦ nagyobb online összecsapások
- ✦ új kihívás a régieknek is
- ✦ a grafikai ugrást csak a konzolosok látják
- ✦ generációváltással elvész a mentés

**MAZUR**  
Én végigjátszom újra.

92



A csáklya megjelenésével tovább fokozódott az egyébként sem komótos meccsek tempója



## A SZÉZONBÉRLET ELŐNYE

Ha rákattantál az Advanced Warfare multijára, és a DLC-k megvásárlása mellett döntened, akkor célszerű az all in one csomagot, azaz a season passt választanod. Ezáltal megtakarítasz kb. 4000 forintot, és még az Atlas Gorge térképet is a gyűjteményedben tudhatod, melyet az első Modern Warfare legendás Pipeline-ja ihletett.



GameStar

AZ ALAPJÁTÉKRÓL SZÓLÓ TESZTET KERESD A 2014/11-ES GAMESTARBAN

Nomen est omen

# CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE – ASCENDANCE

**M**IKÖZBEN A SZÉRIA RAJONGÓI MÁR AZ ALIG NÉHÁNY NAPJA LELEPLEZETT BLACK OPS III-RA FENIK A FOGUKAT, NEM FELEDKEZHETÜNK MEG AZ ADVANCED WARFARE-RŐL SEM, AMELYIK MÉG MINDIG ADÓSUNK HÁROM DLC-VEL.

Pontosabban már csak kettővel, hiszen a szokásos ideig-óráig tartó Xbox-exkluzivitást követően minden platformra megjelent az *Ascendance*. A pakk nem okozott különösebb meglepetést, hiszen az évek során jól bevált recept alapján állította össze a Sledgehammer Games, de ezúttal egy hajszálnival bátrabban mert kísérletezni. Példának okáért a vadonatúj EXO Grapple playlist egy ugrás közben kilöhető (helyváltoztatásra és végső soron fegyvernek is használható) csáklyára cseréli az exoszkeleton speciális képességeit. Ezt az eszközt használhattuk már a kampány során is, de multiban egészen újszerű élményt nyújt. Feltétlenül ki kell próbálni!

## NÉGYESFOGAT

Mintha valaki FPS-t faragott volna az XCOM-ból, máris otthon éreztem magam a szűk folyosók szabdalta Site 244 map díszletei között. A Rushmore-hegy közelében fehézés nélkül földet ért idegen űrhajó roncsai rendkívül hangulatosak, ám a forma érezhetően előny élvezett tervezéskor a használhatósággal szemben. Ráadásul az egyedül itt fellelhető Super Serum (egy zöld tojás) már-már legyőzhetetlenné varázsolja az azt aktiváló játékos. Életerejé a sokszorosára növekszik, valós időben látja ellenfelei tartózkodási helyét (még a falak sem jelentenek akadályt), és ha a szóban forgó scorestreak egyperces időtartamának le-



## INFO

Kiadó **Activision**  
Fejlesztő **Sledgehammer Games**  
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**  
Röviden **A Call of Duty: Advanced Warfare második kiegészítője négy térképpel és az Exo Zombies második felvonásával folytatja, amit elkezdett. PEGI 18+**

járta előtt összehangolt csapatmunkával kicsinálják a többiek, akkor sem vesztí el félisteni hatalmát, akárhányszor is kényszerül respawn-ra a 60 másodperc alatt. Hasonló szellemben készült a Climate ökoparadicsom, e körkörös kialakítású térkép is inkább szép, mint igazán jó. Mindenestre feldobja az összecsapásokat, hogy végre nem egyenesen előre haladva rontanak egymásnak a csapatok, hanem rendszerint oldalba támadják a másikat. Arra pedig vigyázzunk, hogy félidőben savassá válik a víz, lehetőleg ne ekkor vegyünk lábfürdőt. Az *Ascendance* harmadik térképe, az éjszakai Chop Shop egy méreteesebb darab, amely szimmetrikus felépítése miatt leginkább CTF és Uplink játékmódokhoz javasolt. Szűk terei miatt érdemes géppisztolyt vagy sörétest használni, esetleg az e két fegyvertípus előnyeit egyesítő OHM Werewolfot választani. A végére hagytam a csomag legjobb darabját, a Perplex névre keresztelt térképet, amely rövid idő alatt a szívembe lopta magát. Nem csak a Sydney Operaház előtt lágyan ringatózó vitorlások vagy az aprólékosan kidolgozott belső terek, hanem a fantasztikus dizájn miatt, amely folyamatosan helyezkedésre ösztönzi a játékosokat, akik le-fel rohannak, ugrálnak a moduláris apartmankomplexum öt szintjén, hogy jobb rálátásuk legyen az ellenségre. A menet közbeni átalakulás ezen a helyszínen légi úton szállított további apartmanok képében érkezik, átrajzolva az eszünkbe vésett útvonalakat.

## ZOMBIBURGER

Második felvonásához érkezett hőseink története, akik a zombifertőzés gócpontjából kiszabadulva egy álmos kisváros gyorséttermének közelében találják magukat. Kezdes-

kor továbbra is egy nyamvadt pisztollyal és késsel felfegyverkezve kell szembenéznünk a zombik első hullámaival, eltart néhány percig, míg elég pontot szerzünk ahhoz, hogy ki-nyithassuk a romos épület ajtóit, majd kezdetét vegye csoportos kirándulásunk az exoszkeletonokat rejtő csatornarendszerbe. Enélkül ugyanis képtelenség lefutni az egyre gyorsabb és mozgékonyabb élőholtakat, akik között savat köpő és az öltözetet rövidre záró elektromos variánsok is megfordulnak, az agyonpáncélozott behemótról nem is szólván. Az Infection fejezet újításai közé tartoznak még az opcionálisan megmenthető túlélők, akiket épségben kell a kivonási ponthoz kísérnünk. Hőstettünkért cserébe fegyverfejlesztéseket kapunk, tehát érdemes lehet több kockázatot vállalni, ahogy a Sledgehammer is tette ezzel a DLC-vel. Az *Ascendance* korántsem forradalmi, de óvatossá lépés a jó irányba.

Chavalier

**HARDVER** (minimum) Csak ha van PC-re Windows 7/8/8.1 (64 bit); Intel Core i3530 2,93 GHz/AMD Phenom II X4 810 2,60 GHz, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTS 450 1 GB, 45 GB HDD

- ★ Perplex
- ★ csáklya
- ★ zombik
- ★ Super Serum scorestreak
- ★ még mindig az árazás

**CHAVALIER**  
Javuló tendencia, több újdonság; alakul ez.

79

# Teszt

» HEARTHSTONE:  
BLACKROCK MOUNTAINS



A kasztkihívásokhoz speciális paklikat kapunk



Sok sárkánnyal lesz dolgunk az utolsó szárnyakban

## MÁR A ZSEBEDBEN IS ELFÉR

Újabb platformot sikerült meghódítania a Blizzardnak a Hearthstone iOS- és Android-telefonos verzióival. A játékot nemcsak úgy rádobták a kis képernyőkre, hanem a teljes felhasználói felületet úgy alakították ki, hogy mobilon is kényelmes legyen a zsongás.

Láva takarja a hegy mélyének kincseit

# HEARTHSTONE: BLACKROCK MOUNTAINS

**M**IKOR LEGUTÓBB RÁM VICSORGOTT NEFARIAN, ÉPPEŒ A BLACKROCK SPIRE MÉLYÉN NÉZTÜNK FARKASSZEMET EGYMÁSSAL.

Az a történet ijesztően gyors és erőszakos halállal végződött, utána meg szaladhattam a holttestemhez, hogy még időben revansot vehessek *World of Warcraft*-beli karakterem álnok legyilkolásáért. A *Hearthstone* legutóbbi, *Adventure* kiegészítőjében is egészen hasonló volt a felállás. Ő fenyegetőzött, én varázsoltam. A különbség, hogy ezúttal egy sereg is volt velem.

### ÍGY NEVELTEM A SÁRKÁNYT

A Blizzard szépen, egyenletesen adagolja a tartalmakat a *Hearthstone*-hoz. Első körben kaptunk egy *Adventure* csomagot, aztán befutott az első kiegészítő, és most megérkezett a második kaland, a *Blackrock Mountains*. Ahogy a neve is mutatja, egy, a *World of Warcraft* kalandorok által már jól ismert hegységet látogatunk meg, ami tele van sárkányokkal és a hegyek mélyén rejtőz, egyre mérgeesebb törpékkel. Ez így elsőre nem az a hely, ahova hosszú hétvégére lazulni menénk, de aki új kártyákkal szeretné bővíteni gyűjteményét, jobb, ha megszokja a füstöt és a megzápult sárkánytojások bukját. Hogy el ne veddjünk, egy régi ismerős is segít majd, aki eleinte nagyon kedvesen körbevezet minket a hegység barlangjaiban. Egészen addig rendkívül kedves, amíg le nem győzzük esküdtt ellenségét, aztán pedig gyorsan szeretne megszabadulni tőlünk. Még gúnyneveket is aggatott ránk.



## INFO

Kiadó **Blizzard**  
Fejlesztő **Blizzard**  
Platform **PC**  
Röviden Megérkezett a *Blizzard* kártyás mőkájának második kiegészítése. Ezúttal törpék és sárkányok állják utunkat. **PEGI 7+**

Mondjuk a „buta, inkompetens és tehetségtelen apródok gyilkosa” nem az, amit kiírnék a postaládára, de azt nem mondanám, hogy pontatlan.

### FÜGGŐSÉGÜNK TÁPLÁLÉKA

Ebből is látszik, hogy a Blizzard megőrizte azt a könnyű humort, amiért annyira szeretjük. A narrátor ismét folyamatosan kommentálja az eseményeket, poénkodik az ellenfeleink butaságain, és ahol tud, szívat minket szabálytalan húzásaival. A vicces körítés mellett mind a 17 főellenség érdekes képességekkel igyekszik megnehezíteni életünket. Coren Direbrew megidéz egy-egy lapot a pakliból, General Drakkisath egy manóra korlátozza erőforrásainkat, Chromaggus negatív hatásokkal járó lapokat halmoz kezünkbe. Kifejezetten oktatónak csaták is várnak a hegy mélyén: Baron Geddon például komoly büntetéssel sújt minket, ha nem költjük el okosan a rendelkezésünkre álló manát. Mindegyik bossról írhatnánk egy külön kis történetet, de ezt már csak azért sem tesszük meg, hogy magatok csodálkozhassatok rá a Blizzard kreativitására. A *Hearthstone* csapata a Class Challenge küldetésekért is megérdemli a tapsot. A fura harcok után egy-egy kaszttal is helyt kell állnunk egy blackrock ellenséggel szemben, ehhez pedig speciális paklit kapunk. Ezek a kihívások többnyire inkább poénosak, mint nehezek. A Mage-ben például egy olyan kártyacsomagot kapunk, amiben csak véletlenszerű lények előhívására alkalmas *Unstable Portal* található, míg a paladinnal egy komplett sárkánysereget irányíthatunk.

A normál bossharcok és a kasztfeladatok után a hardcore mód vár ránk. Míg az első két játékmodban új lapokat kapunk a fázisainkért, addig a hc-ban a győzelem maga a jutalom. Itt ugyanazok az ellenfelek várnak ránk, mint korábban, csak sokkal erősebbek és ügyesebbek. Tapasztalt játékosok kelljenek, és ha sikerül megoldani a hc-harcokat, akkor egy gyönyörű exkluzív kártyaháttér lesz a végső kincs. Ha mindhárom játékmodot letudtátok, jöhet a kísérletezés a kiegészítővel összeszedhető 31 új lappal. Ezek egy része ugyan elhanyagolható, de akad pár izgalmas újdonság, amely feldobhatja paklijainkat. Ezzel el is leszünk egy darabig, aztán újra remeghetünk majd egy adag friss kártyacsomagért.

Hunter

### HARDVER

Windows XP/Vista/7/8; Intel Pentium D; GeForce 6800 (256 MB), 2 GB RAM

- kreatív bossharcok
- vicces kihívások
- nehéz hardcore mód
- az új lapok egy része érdektelen
- nincsenek új lehetőségek
- a főellenség a leggyengébb

### HUNTER

Egyetlen hibája, hogy sosem elég belőle.

# 86

## NEM LESZ THE KEEPER DLC

Miután bulváros megoldáshoz folyamodva sikeresen felborzoltam a kedélyeket, gyorsan meg is nyugtatnék mindenkit, hogy szó sincs a harmadik DLC kukázásáról. Mindössze annyi történt, hogy a Bethesda váratlanul átnevezte a feje helyén páncélszekrényt hordozó behemót gyilkos köré felfűzött kalandot, ami remélhetőleg egy-évtől hónapon belül napvilágot lát, mégpedig The Executioner címen.

A rendőrsőrsön az alapjáték főszereplője, Sebastian múltjában vágjuk

Beszédes útjelzőtáblák

GameStar

TESZTÜNKET AZ ALAPJÁTÉKRÓL ÉS AZ ELSŐ DLC-RŐL LÁSD A 2014/10-ES ÉS A 2015/04-ES GAMESTARBAN

Utazás Mikami koponyája körül

# THE EVIL WITHIN - THE CONSEQUENCE

**KORÁNTSEM TÖKÉLETES, ÁM KIFEJEZETTEN SZÓRAKÖZTATÓ TÚLÉLŐ-HORRORRAL ÖRVÉNDZETTÉ MEG A TANGO GAMEWORKS TAVALY ŐSZEL A MŰFAJ RAJONGÓIT.** A játékos egy eszement rémálomban találta magát, és csak fokozatosan értette meg, miért kerül sor a fizika törvényeinek dacosan ellenszegülő eseményekre, miként lehetséges az, hogy valaki egy kórház alagsorának vérmocsokos ajtáján benyitva egy elhagyatottnak tűnő faluban találja magát. Azt feltételezve, hogy még nem mindenki jutott a történet végére, hiba lenne lelepleznie a varázslat hátterét. Legyen annyi elég, hogy a látszólagos ellentmondásokra, a hirtelen megjelenő és eltűnő barátokra, a váratlanul átalakuló helyszínekre, ha nem is feltétlenül megnyugtató, de kielégítő magyarázatot kapunk.

## ELŐBB FUSS, AZTÁN KÉRDEZZ

Az *Assignment* DLC megismertette a túlélő-horrorban járatlan játékosokkal azt a nyomasztó érzést, amikor nem üthetsz vissza, nem védheted meg magad, csak elfutni vagy elrejtőzni tudsz. Persze az *Outlast*on vagy az *Alien: Isolation*on edződött veteránoknak ez már nem okozott meglepetést. Legfeljebb azzal gyűlhetett meg a bajuk, hogy Juli kemény három másodpercig tartó sprint után levegőért kapkodva behúzza a keziféket. Na ilyenkor üt vissza, hogy kivették a karakterfejlesztés lehetőségét. Sokszor egyszerűbb megadóan feltenni a kezünket, és végignézni a leányzó halálát, mint hogy újra nekiveselkedjünk az aktuális pályaszakaszunk, hátha ez alkalommal sikerül észrevétlenül elslisszolnunk a rosszfíúk orra előtt.



## INFO

Kiadó **Bethesda Softworks**  
Fejlesztő **Tango Gameworks**  
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**  
Röviden **Mikami Sindzsi túlélő-horrorjának második DLC-je több lövöldözéssel és kevesebb bújócskával. PEGI 18+**

A kevés játékmenetbeli újdonsággal viszonylag hamar megismerkedünk. Próbálok magam elé képzelni az üléselő dizájnereket, amint azon agyalnak, hogyan neheztítsék meg még jobban a játékos dolgát. Esetleg vegyék el tőle megbízható elemlámpáját, hadd botorkáljon vakin a sötétben. Mégis mi baj lehet belőle? (A rozzant ketyegőm tudna mesélni.) De hogy senki se nevezze őket szívtelennek, kémiai világító rudakat adnak a játékos kezébe. Így az enyémben is, amelyik remegve emelkedik dobásra. Figyelem, ahogy a rúd hármát pattanva megállapodik az egyik sarokban, zöld derengésbe vonva a területet. A következővel ugyanez történik, majd a harmadikkal és a negyedikkel is. Megnyugszom, mert legalább az orrom hegyéig ellátok már. De csitt, mit hallok? Csoszszanó léptek a sötétben. Ívesen száll az ötödik rúd, és épp telibe találja az egyik megszállottat, aki megindul felém. Hurrá! Lőnék, de azt most még nem lehet, majd később, ám akkor kéjes mosollyal az arcomon fogom elsütni a lefűrészelt csövűt. Addig azonban kizárólag úgy törleszhettem, hogy egyszer használatos baltákat állítottam a torz koponyákba, vagy letaszítottam gyanútlan ellenfeleimet a mélységbe, ha épp építési területen vezetett át az utam.

## VÉGE?

Juli Kidman történetével a Tango Gameworks írói szépen kiegyengették és elvarrták a cselekmény szálainak többségét, de a többbit sem hagyták csak úgy a levegőben lógva, hanem a segítségükkel megágyaztak a szinte biztosan érkező folytatásnak. Noha számos alkalommal újrahasznosította az alapjáték helyszíneit, Mikami

csapata ismét bebizonyította, hogy vannak még jó ötleteik. Gondolok itt a stábilás hűzésre, de az utolsó bosszarcot sem feledem egyhamar. Hangulatteremtésben kiválóak a srácok, de történetmesélés terén még volna hova fejlődniük. Azzal nincs bajom, ha audionaplókat és magnószalagra rögzített beszélgetéseket végighallgatva kell összeraknom a kirakós darabkáit, ám azt már nem veszi be a gyomrom, amikor bő negyedórán keresztül mást sem csinállok, mint egyik flashbacktól a másikig sétálok. Az volt az érzésem, mintha szorította volna a határidő a srákokat, mert másként aligha lehet megmagyarázni találkozásukat a lámpafejű rémséggel, amely szinte lépésszerűen az *Assignment* DLC-beli bújócskánk forgatókönyvét követte.

Chavalier

## HARDVER

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

- ★ nagybetűs hangulat
- ★ lopakodás és lövöldözés megfelelő aránya
- ★ remek záró bosszarc
- újrahasznosított helyszínek és jelenetek
- túl sok flashback
- nincsenek új ellenfelek

## CHAVALIER

Sok az ismétlés, de ami új benne, az legalább remek.

76

# Teszt

» EVOLVE: HUNTING SEASON PASS »



Jeff Goldblum végre bekerült egy játékba is



Egyértelműen az eddigi legjobb Assault

## KIBICEKNEK

A Hunting Season Pass-szel együtt megérkezett az Observer mód is, amivel nemcsak végigizgulhatunk egy-egy meccset, hanem akár élőben közvetíthetjük az összecsapást. A „megfigyelő mód” azért is fontos, mert egyre több e-sport rendezvényen kap szerepet az Evolve, az ESL Proving Grounds Tournament döntőjét például az E3 alatt rendezik meg.

Folytatódik a vadászat

# EVOLVE: HUNTING SEASON PASS



GameStar  
AZ ALAPJÁTÉKRÓL SZÓLÓ TESZTET KERESD A 2015/02-ES GAMESTARBAN

**A ZON RITKA JÁTÉKOSOK EGYIKE VAGYOK, AKIK MÉG MINDIG UGYANOLYAN MOSÓPORREKLÁM-MOSOLLYAL PÖRGETIK AZ EVOLVE-OT, MINT A MEGJELÉNÉS NAPJÁN. SAJNOS VALÓBAN NAGYON KEVESEN MARADTUNK.**

Az Evolve-ot már a kezdetekben is sokan kritizálták a brutális DLC-terror miatt, amit a 2K még a megjelenés előtt ránk szabadt, ezért az első komolyabb fizetős kiegészítő megjelenését sem fogadták tárt karokkal. Pedig ideális körülmények között – amikor Vénusz és a Shear együtt áll –, akkor az Evolve egy zseniális játék, ami egyszerre esett áldozatul a béna marketingnek és az elkényelmesedett játékosársadalomnak. Az a helyzet, hogy még a Hunting Season Pass sem rossz. Sőt! A négy új vadász további taktikai mélységgel látja el az egyébként is meglehetősen összetett játékot, viszont sajnos nem oldják meg az Evolve legnagyobb problémáját: a játékoshiányt.

## NÉGY ÚJ VADÁSZ

Ahogy azt a tesztemben is leírtam már, az Evolve talán egy kicsit túl sokat feltételez a játékosokról. A Turtle Rock meg volt győződve arról, hogy ha összezár négy random játékost, akkor azok együtt és a világ legjobb mesterséges intelligenciájával felvértezve olajozott gépezetként lesznek képesek együttműködni. A szomorú valóság viszont az, hogy az egyikük gyakran leáll ibolyát szagolgatni, és valahonnan a sztratoszférából tesz arra, hogy hős csapatát épp bedarálja egy szörny. A Hunting Season Passen látszik, hogy ezt a Turtle Rock is érzi. A négy új karakter egy kicsit „önállóbb”, mint a kasztokban lévő többi



## INFO

Kiadó **2K Games**  
Fejlesztő **Turtle Rock Studios**  
Platform **PC, Playstation 4, Xbox One**  
Röviden Az Evolve-hoz megjelent első komolyabb kiegészítő, amely minden kaszthoz hozzácsap egy új karaktert. Nem is akármilyeneket. **PEGI 18+**

vadász, akik minden szempontból egymás képességeire támaszkodnak.

Torvald, az assault egy kicsit olyan, mint a Terminator és a Trónok harca Mountainjának szerelemgyereke, ráadásul nem csak kinézetre, hiszen ő is egy egyszerűes hadsereg. Új gránátjával gyenge pontokat rak a szörnyre, amiket aztán megsorozhat automata shotgunjával, és mindezt leöblítheti egy aknavetőtűzzel. Az új karakterek kevésbé kasztspecifikusak. Ugyanúgy megvannak a kiosztott feladatok, de lényegesen halványabban a köztük húzódo határvonalak, és ez végül eredményben egyszerűbb, ugyanakkor szórakoztatóbbá teszi az Evolve meccseit. Az új karakterek mindegyike kap például egy petet vagy robotot, ami lényegében helyette végzi azt a feladatot, amihez a játékosnak nincs kedve; Crow, az új trapper egy Gibi nevű madárral térképezheti fel a területet, a support, Sunny egy pajzsgeneráló drónt kap, Slim egy kis mechanikus bogárral távolról gyógyíthatja társait, Torvald pedig a már említett gránáttal segítheti a többieket. A játék elvégzi helyettünk a kasztokra kiosztott feladatot, így kevesebb dologra kell figyelniük.

## DRÁGÁN MÉRT SZÖRNYIKE

Az Evolve a megjelenés óta több patch-csel igyekezett helyreállítani a karakterek közötti egyensúlyt, és ezt az új vadászok sem borítják fel. Minden karakter erőssége mellé társul egy gyengeség is, ami az eddig játszott meccsek alapján egy nagyon jól balanszolt csapatot eredményezett. Különösen tetszett, hogy már a trapper és a medic is képes szignifikáns sebést osztani, utóbbi pedig ezzel még le is rövidítheti gyógyítóképeségének cooldownját.

A Hunting Season Pass-szel együtt (de nem annak részeként) megkaptuk az új szörnyet, a Behemothot is. A hatalmas szikla lényegesen komótosabban mozog társainál, amit több étellel és pajzzsal, illetve gurulással igyekszik kompenzálni. Ő egy igazi tank, de én túl lassúnak találtam vele a játékot, végig tehetetlennek éreztem magam a vadászokkal szemben. Az új vadászok és az új szörny ellen akkor is játszhatunk, ha nincs meg a DLC, a Turtle Rock nagyon okosan nem akarta két táborra osztani játékosbázisát. A frissítéssel együtt érkezett két új pálya is, amelyek a fejlesztők ígéretéhez híven továbbra is ingyenesek. Új játékmód viszont nincs, és akármennyire jók is az új karakterek, a DLC-k tartalma nincs arányban azzal az összeggel, amit a 2K elkér értük.

daev

## HARDVER

Windows 7 (64 bit); Intel Core 2 Duo E6600/AMD Athlon 64 X2 6400 CPU; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 560/ATI Radeon HD 5770 VGA; 1 GB VRAM; 50 GB HDD

- + teljesen új játékelmény
- + önállóbb karakterek
- + ingyenes pályák
- nagyon drága
- nincs új játékmód
- a Behemothnál jobb szörnyek is vannak

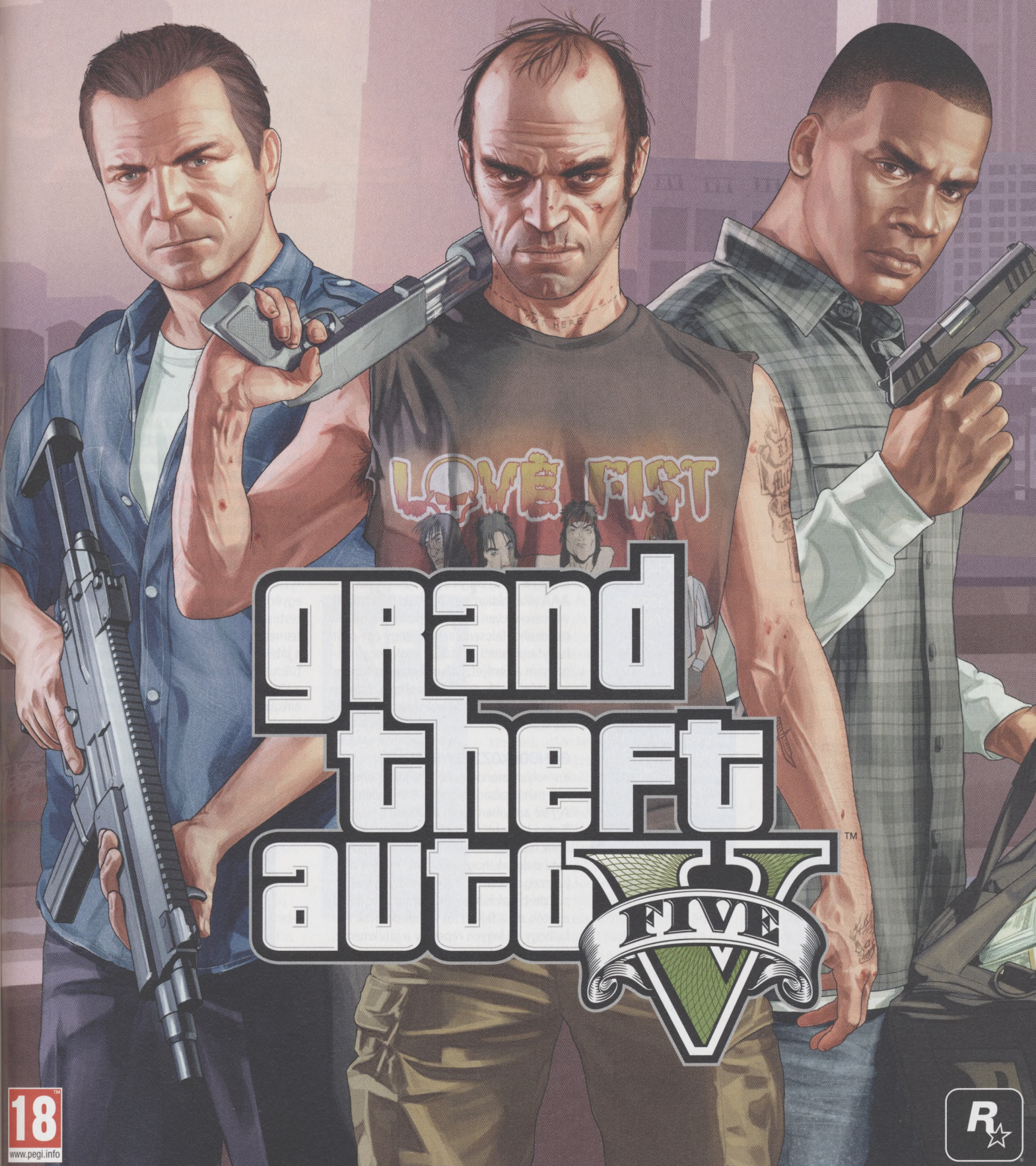
## DAEV

Az új karakterek sokkal élvezetesebbé és gyorsabbá teszik a meccseket.

# 82



MÁR PC-N IS  
ELÉRHETŐ!



# grand theft auto

™

## FIVE

**18**  
www.pegi.info



# Teszt

» FIRE



Nincs is jobb, mint lobogó tűz mellett szundizni – ősember módra



Éjjeli fenékrázás – ősember módra

## A MUZSIKA SZÁRNYAIN

A Daedalic Entertainment fejlesztőcsapatnak van még egy játéka, aminek hasonlóan szuper zenéje és egyedi hangulata, grafikája van. A *The Night of The Rabbit* zenéjét ugyanaz a Tilo Alpermann szerezte, mint aki a *Fire* dallamait komponálta. A nyuszi játék is mindenképp megér egy próbát.



Aki a tűzzel játszik...

# FIRE

**S**OSEM VOLT ILYEN JÓ ŐSEMBERNEK LENNI. Márpedig a Daedalic Entertainment olyan játékok varázsolt elénk, amelyben szívesen barangolunk szőke, egyszerű ősemberünkkel. Ungh – kőkorszaki hősrünk – nem a törzs legesesebb tagja, a falu sámánja mégis rábízta a tűz őrzését. Ő azonban elszenderedik, és miközben hatalmasakat horlyog, a tűz kialszik, Unghot pedig kikergetik a faluból, hogy új lángot kutasson fel. A feladat tehát adott, próbáljunk boldogulni a kőkorszakban; emelkedett intelligenciaszintünkkel bizonyára könnyen vesszük majd az akadályokat. A mai ember hajlamos túlértékelní önmagát, de játék közben rájövünk, néha az egyszerű, paraszti ész és gondolkodásmód a célravezető.

### CUKI, CSUPA NAGYBETŰVEL

Attól, hogy egy játék indie, nem kell rodnának lennie. Kreatív koncepció, ezt támogató egyszerű technika – több nem is kell (és az egyszerűség nem a 8 bitet jelenti). Ezt a filozófiát a *Fire* esetében majdnem tökélyre vitték. Rajzolt, színes képi világa vidám hangulatot áraszt. Színekkel, egyedi formákkal és lényekkel töltötték meg a játékot. Így nem egyszerű kőkorszakot kaptunk, hanem egy majdnem önálló világot. Tíz egymástól eltérő világrészt járhatunk be, az elsőtől az utolsóig egyre nagyobbakat, színesebbeket. A táj olyannyira él, hogy a fákon át-szűrődő fénysugárban még szálló szöszöket is láthatunk az ősi rovarokon kívül, no



Asszonymentés – ősember módra

## INFO

Kiadó **Daedalic Entertainment**  
Fejlesztő **Daedalic Entertainment**  
Platform **PC**  
**Röviden** A *Fire* bájos, hangulatos kalandjáték, kiegyensúlyozott fejtörőkkel, csipőt megmozgató zenéssel. Színes látványvilága egyszerűen szép és aranyos.  
**PEGI 7+**

meg a növényeken, melyeket finoman borzol a szél. Ha egy ideig nem csinálunk semmit, akkor Ungh nem marad mozdulatlan, helyette ásítózik, rácsodálkozik valamire, vagy szégyenkezve húzza vissza hirtelen kibugyanó pocakját. Nincs más szó a játék grafikájára és világára, mint az, hogy cuki. Ezt a kijelentést csak még jobban erősíti a zene; ennyire jó muzsikát néha AAA játékokban sem hallunk. Pályánként változik, de van egy vezérdallam, amely mindenhol felcsendül. Volt, hogy egy órát hagytam menni a játékot, csak hogy hallgassam a zenéjét. Stílusában nem tudom behatárolni, de nem is szeretném. Egyedi, és tökéletesen idomul ehhez a bájos kőkorszakhoz.

### GONDOLKOZZ EGYSZERŰEN

Komolyan mondom, ez az a játék, amelyben nem szabad túlbonyolítani a dolgokat. A *Fire* annyiban segíti a játékost, hogy a Space billentyűt lenyomva jelzi, mivel tudunk interakcióba lépni. Onnantól viszont a mi dolgunk, hogy rájövünk, miként oldjuk meg az előttünk álló feladványt vagy puzzle-t. Azt hihetnénk, hamar megunható a játék, de a fejlesztők gondoskodtak róla, hogy ne legyen repetitív a játékmenet. Változatos feladványokat kapunk ugyanennyire változó nehézséggel, és nincs két egyforma puzzle. Egy-két kivételtől eltekintve mindegyik logikusan van felépítve, és nem kapunk idegbajt, mert mondjuk nem találunk meg egy tárgyat. Ha elakadtunk, az azért következett be, mert nem figyeltünk, vagy túlbonyolítottuk a feladvány megoldását.

### GÖRBE TÜKÖR ÉS TISZTELGÉS

Hihetetlen mennyiségű pop-kulturális utalás található a *Fire*-ben. Főképpen az úgynevezett kockakultúra kap hatalmas pusztit és pacsit. Olyan régi játékokra is kikacsintanak a fejlesztők, mint az 1978-as *Space Invaders*. Filmek, sorozatok, további játékok – szinte minden érából kapunk valami apróságot. A tűz elvesztése és megtalálása számomra egyértelmű üzenet volt. A tűz a tudás megtestesítője, és Unghnak voltaképpen az értelmet kell meglelnie. S ha jól odafigyelünk, a játék végére megértjük: mi is elvesztettük a „tűzet”, s nem ártana meglelnünk újra a lángot. Hol hízelegnek, hol tükröt tartanak az egyes pályák civilizációnk, társadalmunk elé. A *Fire* megérdemli, hogy végigjátsszuk, legalább egyszer.

Som

#### HARDVER

Windows XP 32 bit; 2,7 GHz dual core processor; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 9600/Radeon HD 6570; 5500 MB HDD

- ✦ egyedi világ
- ✦ végtelenségig hallgatható zene
- ✦ jól felépített puzzle-ök és feladványok
- ✦ nagyon aranyos az egész
- ✦ rövid
- ✦ kevés újrajátszhatósággal

**SOMI**  
Egyszer végig kell vinni.

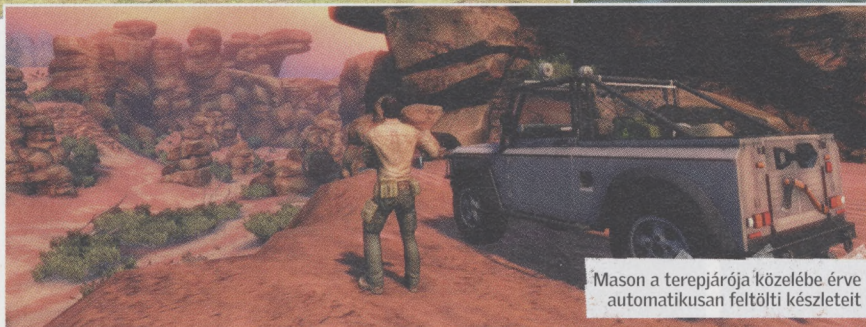
87



Egy dolgozik, a többi nézi



AFRICAN



Mason a terepjárója közelébe érve automatikusan feltölti készleteit



Némelyik állatot képtelenség szemből megsebezni

Inkább a nyúl vigye a vadászpuskát

# CABELA'S AFRICAN ADVENTURES

## KI VAGY MI AZ A CABELA?

Richard N. Cabela 1961-ben alapította a Cabela's Incorporated vállalatot, amely vadász-, horgász-, kemping-, sportlövész- és egyéb szabadidős felszereléseket forgalmaz. A cég ma éves szinten közel 3 milliárd dolláros forgalmat generál, 60 üzlethelyiséget tart fenn, és 16 400 alkalmazottnak ad munkát.

**S**OSEM FOGTAM A KEZEMBE PUSKÁT, ÉS ARRA SEM ÉREZTEM VÁGYAT, HOGY TÜZET NYISSAK EGY ÉLŐLÉNYRE, PEDIG MEGBOLDOGULT NAGYAPAM RENGETEGET MESÉLT FIATALKORI VADÁSZKALANDJAIROL, AMELYEKBE FÁCÁN, RÉCE, RÓKA ÉS ÖZ MELLETT FARKASNAK, SŐT MEDVÉNEK IS JUTOTT SZEREP.

Az olykor órákig tartó cserkészés, a préda leterítésének és a trófea megszerzésének élményét szerencsére ma már úgy is átélhetjük, hogy közben egyetlen tapsifülesnek sem esik baja. Ebben élen jár a Cabela's vállalat védjegye alatt futó játéksorozat, amely 1998-as debütálása óta minden évben legalább egy epizódot fialt. És míg ezeket kezdetben ténylegesen vadászszimulátorként határozhattuk meg, addig az utóbbi években egyre több olyan vadhajtás látott napvilágot, amelyben egy soralátéten kifejezhető történet szolgáltatott alibit arra, hogy veszedelmes állatokat lőjünk halomra akciódúsabb és kevesebb elvárás támogatott játékmenet kíséretében. Az alkalmi játékosok tábora felé nyitni általában kifizetődő, nem kell más, csak egy ismert márkanév, egy olcsón dolgozó kelet-európai fejlesztőcsapat, és a végeredmény minőségétől függetlenül már lehet is számolni a gyanútlan vásárlók pénzét.

### MINDENKINEK JÁR MÁSODIK ESÉLY?

Kíváncsi voltam, mikor és milyen formában mutatkozik be a sorozat a konzolok legújabb generációján. Én az Activision helyében a tavaly megjelent *Cabela's Big Game Hunter: Pro Hunts* mellett döntöttem volna, elvégre a sorozat talán leginkább kiforrott, a jelen



## INFO

Kiadó **Activision**  
Fejlesztő **Fun Labs**  
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii**  
Röviden A vadász-, horgász- és egyéb szabadidős szimulátorokat magába foglaló sorozat vadhajtása komolytalan lövöldözésre invitál Afrikába.

PEGI 16+

kor technikai elvárásaihoz inkább több, mint kevesebb sikerrel felnövő darabja volt. Ehelyett érthetetlen módon a 2013-as *African Adventures*re esett a választás, amely legalább olyan távol áll a szimulációtól, mint Makó Jeruzsálemtől, hiszen a szóban forgó alkotás egy végletekig leegyszerűsített TPS, macsó vadással a főszerepben, aki egy értékes ereklye darabjait keresve kénytelen kiirtani a fekete kontinens teljes vadállományát. Oroszlánok, krokodilok, vízilovak, orrszarvúk, elefántok és más nagyvadak kerülnek a célkeresztbe, de nem úgy, ahogy azt várnánk. Nem szükséges ismernünk az egyes állatfajok viselkedését, nincs jelentősége a széljárásnak. Csak bevágjuk magunkat jobb kormányos terepjárónkba, elpöfögünk a térképen megjelölt legközelebbi vadászterületig, ott összeállítjuk a megfelelőnek vélt felszerelést, aztán kezdetét veszi a vadászat, ami három lehetséges forgatókönyv szerint zajlik. Az elsőben addig caplatunk a szerencsétlen állat után, míg a szkript azt nem mondja, hogy lőhetünk, a második lényegében egy primitív hordamód, hullámokban érkező agresszív lábasjóságokkal. A harmadik és egyben utolsó lopakodást igényel. Nem is tudom, hogy akkor éreztem-e magam kellemtlenebbül, amikor rohamozó elefántbikák elől próbáltam elszökni, vagy mikor őrzáratózó nyalák között óvakodtam előre a derekig érő fűben azzal a céllal, hogy puska végre kapjam a csorda vezérét. Azt hiszem, mégis inkább a kafferbivaly ellen vívott első bossharc volt a mélypont, amit tucatnyi társa nézett végig lelkes szurkolóként.

### ÁLLATORVOSI LŐ

Nem kertelek, a *Cabela's African Adventures* játéknak gyenge, ráadásul an-

nak ellenére bődületes fps-dropokat produkál, hogy ámulatba ejtően ronda. Hiába csempésztek bele némi karakterfejlesztést (a kilőtt vadak és a küldetések után XP jár, amiből aktív és passzív képességeket vehetünk) és fegyvertuningolást (a térképeken elsősorva megtalálható fossziliákért cserébe járnak alkatrészek), attól még egy végtelenül egyszerű, egyetlen délután alatt ledarállható alkotás marad. Ötletszerűen összegereblyézett játékmecanizmusainak kidolgozására láthatóan nem volt sem idő, sem pénz, de leginkább talán a szándék hiányzott. Még a *House of the Dead*et idéző múltit is sikerült kiherélni, mivel osztott képernyő helyett csak felváltva játszhatjuk barátunkkal.

Chavalier

### HARDVER

Windows XP (SP3); Intel Core 2 Duo E2200 2,2 GHz/AMD Athlon 64 X2 4400+ 2,2 GHz; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8600 GT 512 MB/AMD HD 4650 512 MB; DirectX 9.0c; 9 GB HDD

- achievementvadászok számára könnyű préda
- készítése során vélhetően egy állat sem szenvedett sérülést
- túlzottan árkaéd
- trehány minőségű port
- drága

**CHAVALIER**  
Ennél többet és jobbat érdemelték volna a sorozat rajongói.

**35**



## Süllyedne el! DRIVER SPEEDBOAT PARADISE

**INFO** Kiadó **Ubisoft** Fejlesztő **Ubisoft** Platformok **iOS, Android** Röviden A Ubisoft újraélesztette a Driver sorozatot, de nem úgy, ahogy vártuk, és végképp nem úgy, ahogy szerettük volna. iTunes Rating **12+**

**JAJ, UBISOFT, MIÉRT CSINÁLOD EZT?** Mióta a kiadó betört a mobilos piacra, jobbnál jobb játékokat készített nekünk. Gondoljunk csak a *Rayman Fiesta Run*-ra vagy az *Assassin's Creed Pirates*-re, melyekkel órákig elvoltunk, és közel olyan minőségű szórakozást nyújtottak, mint szériájuk PC-s és konzolos tagjai. Most pedig itt a *Driver Speedboat Paradise*. A közepesre sikerült *Parallel Lines* után újítani próbál a *Driver: San Franciscó*-n már látszott, hogy a Ubisoft nem igazán találja a megfelelő utat, és meghozta a legjobb döntést: pihenőpályára küldte a szériát, hogy majd újraélesse, amikor eljön az ideje. Aztán valami hirtelen ötlettel vezérelve kitalálta, hogy az autót motorcsónakokra cserélik, és útközben kivettek mindent, amitől *Driver* lehetett volna; így maradt egy unalmas, free-to-play hajós játék, amelyhez hasonlókat már százszor láttunk.

A körítés annyi, hogy be kell épülnünk Miami illegális hajóversenyző (mert-hogy ilyen is létezik) világába. Öt perc után felbukkan a korábbi részek főszereplője, Tanner is, de keveset ad az élményhez. A versenyek faék egyszerűek, a motorcsónak automatikusan megy (már-már ijesztően lassan), nekünk kormányozni kell, az ugratóknál trükközhetünk (megforgathatjuk egy suhintással), nitrózhatunk, és kilökhettük a többieket a pályáról. Az első néhány versenyben lehetetlen nyerni; ah-

hoz, hogy az élre törjünk, fejleszteni kell a ladikot, amihez pénzre van szükség... és innen tudjátok, mi következik. Lényegtelen, hogy milyen ügyesek vagyunk, hogyan vesszük be a kanyarokat, milyen hamar sajátítjuk el az irányítást, csak az számít, mennyit költöttünk fejlesztésekre. Emiatt a versenyek unalmassá válnak (pontosabban emiatt és a fent említett lassúság miatt), és pár kör után tényleg elmegy az ember kedve attól, hogy folytassa. A helyzetet rontják a mindenhol megjelenő, szokásos és gyűlölt F2P-elemek mint az időzítők, a felugró ajánlatok és a nem túl olcsó, megvásárolható érmék. Sok gond van a *Driver Speedboat Paradise*-zal, és érdekes módon az, hogy az autót hajók váltották fel, csak a lista végén áll. Egy próbát talán megérhet, de ne tegyétek magasra elvárásaitok léccét.

Paca

- ✦ a sárga-fekete hajófestés nem néz ki rosszul
- ✦ bikinis csajok
- ✦ nagyon vontatott
- ✦ túl sok F2P-elem
- ✦ a kellenél árkaosabb

**PACA**  
Inkább a szárazföldön maradnánk.

49



## Add hírül a spartanoknak HALO: SPARTAN STRIKE

**INFO** Kiadó **Microsoft Studios** Fejlesztő **343 Industries** Platformok **PC, iOS, Windows Phone** Röviden A Halo: Spartan spin-off sorozat második része még az elsőt is felülmúlja. iTunes Rating **12+**

**M**IKÖZBEN A HALO ALAPVETŐEN EGY XBOXOS SOROZAT, A MICROSOFT IDŐRŐL IDŐRE MEGPRÓBÁLJA A PC-SEKET ÉS A MOBILJÁTÉKOSOKAT IS FELÉ CSÁBÍTANI; vagy csak szimplán még több élményt szeretne adni a rajongóknak. A lényeg az, hogy megérkezett a most már iOS-re is kapható *Halo: Spartan Assault* folytatása, a *Spartan Strike*, mi pedig nem is lehetnénk ennél elégedettebbek.

A *Spartan Strike* többek között azért jó, mert azoknak is szól, akik még soha életükben nem játszottak *Halo* játékkal. Nem kell ismerni az előzményeket; egy szimulációban veszünk részt, amivel a spartan-katonákat készítik fel a különböző szituációkra. Nekünk is egy spartant irányítva kell leküzdenünk a földönkívüliek (Covenant és promethianok) hadait, rövid, nagy kihívást kínáló pályákon, fegyverek és járművek használatával. Nem elég, hogy alapvetően kemény ellenfelekkel kell szembenéznünk, a frissen debütált watcherek képesek újraéleszteni őket, és ha nem vigyázunk, hamar kifogyhat a lőszer. A *Spartan Strike*-ben egy kicsit többet kell taktikázni, mint a *Spartan Assault*-ban, de ez egyáltalán nem probléma, sőt.

A játék tehát, annak ellenére, hogy egy dual-stick shooter, nem az ész nélküli henteslésről szól, viszont ha mégis arra kerül a sor, számos fegyvert és képességet használhatunk,

nem csak saját arzenálunkból, az ellenfelekből is. A legjobb persze megint a Warthoggal és más járművekkel száguldozni. Egyszer mindenképp érdemes végigjátszani, de az újrajátszhatóság itt most az online coop hiányával egy kicsit sérül (viszont ha már a hiánynál tartunk: nincs mikrotranzakció sem). A játékot magát körülbelül egy óra alatt lehet végigvinni, és ha elég ügyesek vagyunk, feloldhatunk még öt extra pályát az alap húsz mellé, de ha mindennel végzünk, akkor is érdemes az élmények miatt visszatérni. A *Spartan Strike* kiemelkedő, minden *Halo*-rajongónak és nem *Halo*-rajongónak szinte kötelező beszereznie, még akkor is, ha a *Spartan Assault*-ki maradt. De tudjátok mit? Legyen inkább mindkettő, akkor biztos, hogy könnyebben kihúzzátok a következő *Halo* megjelenéséig.

Paca

- ✦ a látvány
- ✦ kellő kihívást nyújt
- ✦ sok javítás, újdonság az elődhoz képest
- ✦ nincs multiplayer, pedig illene ide
- ✦ lehetne hosszabb

**PACA**  
A Halo mobilon is jó, és amíg a Halo 5-re várunk, leköthetjük magunkat ezzel.

90



Kaszabolás a jövőben

## IMPLOSION – NEVER LOSE HOPE

INFO

Kiadó **Rayark Inc.** Fejlesztő **Rayark Inc.** Platformok **iOS, Android**  
Röviden A Rayark AAA-szintű élményt ígért, és be is váltotta ígértét: az Implosion elképesztően jó lett. iTunes Rating **12+**

**M**IKOR EGY FEJLESZTŐ-  
CSAPAT AZZAL HIRDETI  
JÁTÉKÁT, HOGY „AAA-  
SZINTŰ JÁTÉKÉLMÉNYT” KÍNÁL  
MOBILKON, ÁLTALÁBAN SZKEP-  
TIKUSAK VAGYUNK. Ezt ugyanis

bárki mondhatja, de a végeredmény nem egyszer alulmúlta már az elvárásokat. Az *Implosion: Never Lose Hope* ezzel szemben a maga módján ugyan, de betartja ígértét; hosszú idő óta az első olyan mobiljátéknak bizonyult, amit tényleg érdemes komolyan venni. A történet valahol félúton helyezkedik el a nem túl közheles, de nem is túl eredeti között. A jövőben járunk, a Földet, miután egy ellenséges idegen faj szinte teljesen letarolta, az emberiség kénytelen volt elhagyni, azonban egy rejtélyes jel hatására egy kis csapat visszautazik, hogy utánajárjon, mi folyik a bolygón. Ennyi körítés épp elég is, tudjuk, mi következik: többórányi alienmészárlás, de nem érz nélkül.

Elsősorban – meglepő módon – az irányítás emeli ki az *Implosion*-t a zöm-ből: a Rayark kiválóan összehozta, minden gyorsan reagál, a fegyverváltás is egyszerű (csak a támadás gombján kell lapozni, nem a jobb felső sarokban nyúlkalni), ráadásul egyetlen gombbal többféle támadást is előhívhatunk. Ehhez azért az is kellett, hogy elszakadva a trendektől egy félig-meddig izometrikus nézetet használjanak, amivel a játék mindig átlátható.

Egy pályán végighaladni nagyjából öt percig tart, eltévedni lehetetlen, de a li-nearitás itt egyáltalán nem zavaró. Pont megfelelő rövid menetekhez és hosszabbakhoz is, ami egy mobiljáték esetében nagy előny. A pályák végén lévő minibossokkal, illetve a külön pályán le-küzdhető nagy bossokkal harcolni szintén nagyon szórakoztató. Az élményt fokozza, hogy lehetőségünk van a misz-sziók között az azok során megszerzett jutalmakkal beállítani, fejleszteni ezt-azt, hogy még inkább saját játéktílu-sunkhoz igazíthassuk karakterünket. Az *Implosion* egy kiemelkedően jó ját-ék, amely régebbi készülékeken is si-mán fut, látványos és élvezetes. Sztori szempontjából van még hova fejlődni, itt-ott lehet még hozzátenni, de az ala-pok elég jók ahhoz, hogy ebből egy új sorozat szülessen.

Paca

- ✦ kényelmes irányítás
- ✦ tökéletes missziófelépítés
- ✦ stabil teljesítmény
- ✖ a sztori nem elég hangsúlyos
- ✖ a hangokon lehet még csiszolni

**PACA**  
Az év eddigi legjobb akciójátéka, próbáljátok ki mindenképp.

89



Győzelem, sérüléssel

## MORTAL KOMBAT X

INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive Entertainment** Fejlesztő **NetherRealm Studios** Platformok **iOS** Röviden A konzolos *Mortal Kombat X* mellé mobilis változat is társult, de csak árnyéka nagy testvérének. iTunes Rating **17+**

**M**ONDHATJUK, HOGY HA  
EGY NETHERREALM-  
FÉLE MOBILIS JÁTÉ-  
KOT LÁTTÁL, MINDET LÁTTAD.

Az egész az *Injustice: Gods Among Us*szal kezdődött, aztán jött sorban a *Batman: Arkham City Lockdown*, az *Arkham Origins*, illetve nemrég a *WWE Immortals*. Mindegyik ugyanazt a játékményt kínálta, csak más köntösben tálalva. A *Mortal Kombat X* sem kivétel.

A játék megörökölte a hősokeket, sőt, a fatalityket is a nagy testvértől, de ahogy a többi NetherRealm mobiljátékban, ebben is háromfős csapatokkal indulhatunk harcba. A karaktereket szép sorban oldhatjuk fel, meccsek során megszerzhető vagy valódi pénzért kínál érmék, lelkek, akár mik gyűjtögetésével. Minél többet játszunk valakivel, annál jobban fejlődik, erősebb és hatékonyabb lesz. Érdekes, hogy mielőtt megszerezni Johnny Cage-et, csapatunkat névtelen klántagok alkotják. A legértékesebb, arany fokozatú karaktereket csak nagyon sok lélekért cserébe (értsd: nagyon sok játékkal vagy nagyon sok pénzért) oldhatjuk fel, és sajnos csak ők tudnak X-rayeket és fatalityket végrehajtani.

Az irányítás szintén a szokott módon működik: a képernyő megérintésével támadunk, illetve ha felugrik egy nyíl, egy kör vagy akármi hasonló, elvégezzük a kiírt mozdulatsort, és nagyobb csapást mérünk az ellenfél életére. Kombók nincsenek, egy

„kombószerűséget” egy gombbal tudunk aktiválni. A három kiválasztott harcos között bármikor válthatunk, de én a váltást csak a saját szórakoztatásomra használtam, egyébként egyetlen harcossal is le tudtam volna zúzni mindenkit.

A mobilis *Mortal Kombat X* így teljesen más, mint a konzolos és PC-s változatok. Nincs szükség a taktikázásra, védekezésre is alig, lassan indul be... de igazából itt ugyanazt írhatnám, amit korábban a fent felsorolt játékok tesztjében írtam. A fatalityket és X-rayeket ugyan a konzolos változathoz emelték át, de mivel ritkán láthatjuk őket, egyszerűen nem érezzük ugyanazt. Aki elvakult rajongó, vagy még mindig csak gyűjtöget arra, hogy megvegye a játékot, az elütheti az időt ezzel, de a többieknek nem tudjuk szívből ajánlani.

Paca

- ✦ az alapjátékból átemelt fatalityk
- ✦ hangulat
- ✦ aki türelmes, akár még jól is szórakozhat
- ✖ rengeteget kell játszani, hogy élvezhető legyen
- ✖ nagyon mérsékelt izgalmas
- ✖ drága gold karakterek

**PACA**  
A *Mortal Kombat X* kiugróan jó lett, de ez a változat inkább rek-lámcélokat szolgál.

65

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

**576** KByte

# JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## KIEGÉSZÍTŐK MINDEN MŰFAJJBAN

### Shadow of Mordor GOTY



**Platform** PC/PlayStation 4/Xbox One  
**Megjelenés** 2015. május 8.  
**Ár** 10 999 Ft/20 999 Ft

Talion kalandjai önmagukban is elég izgalmasak voltak, viszont nem feltétlenül kell véget érniük az alapjáték történetének lezárásával. Egyrésztől Torvin oldalán tovább tanulhatjuk a vadászat mesteriségét, a törpén kívül pedig várnak ránk izgalmas kalandok Celebrimbor szerepében is. A Game of the Year változat több, Talionhoz használható egyedi kinézettel, fegyvereinket még különlegesebbé és halásabbá tévő egyedi rúnákkal és egyéb bónuszküldetésekkel együtt érkezik.

### State of Decay Year One Survival Edition



**Platform** Xbox One  
**Megjelenés** 2015. május 1.  
**Ár** 10 999 Ft

Annak ellenére, hogy a sandbox zombijátékok között olyan gyorsan terjed a multis mód divatja, mint az élőholtak létezéséért felelős vírus szokott, a State of Decay fejlesztői ellenálltak a kísértésnek, és ennek köszönhetően egy egészen egyedi túlélőjáték született. A Year One Survival Editionben a két megjelent DLC-vel együtt full HD-ben irányíthatjuk túlélőink csapatát, és igazgathatjuk bázisunkat már Xbox One-on is. Mivel a játék akkor sem ér véget, ha fő karakterünk meghal, mindennél fontosabb, hogy ne csak egy hőst, hanem egy egész közösséget építsünk.

### Euro Truck Simulator 2 Skandinávia



**Platform** PC  
**Megjelenés** 2015. május 7.  
**Ár** 3999 Ft

Kevés megnyugtatóbb dolog van, mint Európa útjain szállítványozni, a való élettel szemben még a forgalom vagy a határidők sem igazán tudnak kibillenteni minket a tökéletes zen állapotából. Az új kiegészítőben rengeteg új meghódítandó piac, ezzel együtt pedig természetesen új utak és városok várnak ránk. Svédország, Norvégia és Dánia területén összesen 19 új városba látogathatunk el, útjaink során pedig lehet, hogy minden korábbiánál gyakrabban kell majd kompra szállnunk, de eltévedni valószínűleg nem fogunk, köszönhetően a magyar feliratoknak.

## ÉS ERRŐL AZ INDIE-RŐL HALLOTTÁL MÁR?

### SECRETS OF RAETIKON

Ár 999 Ft



A Secrets of Raetikon három dolgot is egyesít magában, amelyek miatt imádjuk az indie játékokat. A szemet gyönyörködtető látvány csupán a kezdet, a játék sava-borsát a rendkívül változatos fejtörők adják, és egyszerre két témát is felfedezhetünk. Egyfelől az Alpok ihlette táj fe-

lett repülünk madárként, és megcsodálhatjuk, miként élnek együtt a természet törvényei szerint különböző állatok körülöttünk, majd tetteink és döntéseink nyomán akár át is alakíthatjuk a játék világának ökoszisztémáját. Másfelől mindeközben egy ősi birodalom, Raetikon titkait kell felfedeznünk, megértve egy letűnt civilizáció építette gépek működését.

### KNIGHTS OF PEN AND PAPER +1 EDITION

Ár 1999 Ft



A Knights of Pen and Paper legalább annyira a papíralapú szerepjátékokhoz szülő szerelmeslevél, mint a műfaj paródiája, a szólehető legjobb értelmében. A játékban, miközben minden RPG-történethez hasonlóan megmentjük a világot, nem csupán hőseinket fejlesztjük, hanem az is számít, kik ülnek az asztal körül, és játsszák az adott karaktereket, ahogy maga az asztal, a szoba berendezése és a játék-mester is különböző bónuszokat ad. Kalandjaink ezen kívül is rengeteg, a negyedik falat megtörő kizsákolással és utalással vannak telítve, így bár végig egy klasszikus szerepjátékot játszunk, mindezt könnyed hangulatban tehetjük.

## BUDGET MEGJENÉSEK



**LEGO MARVEL SUPER HEROES, THE LEGO MOVIE VIDEOGAME**  
**ÁR: 6999 FT**

A Bosszállók: Ultron kora megjelenése kiváló alkalom volt arra, hogy két filmes LEGO-játék is kedvezőbb árat kapjon. Egyrésztől a Bosszállók kalandjait feldolgozó LEGO Marvel Super Heroes, másfelől az építőköcskák saját szélesvásznú kalandja, a The LEGO Movie játékos feldolgozása is új, 6999 Ft-os árcédulát kapott az előző generációs konzolokon.



**THE WITCHER: ENHANCED EDITION - DIRECTOR'S CUT, WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS ENHANCED EDITION**  
**ÁR: 3499/6999 FT**

Szintén egy új megjelenés, méghozzá a Witcher 3: Wild Hunt kapcsán érdemes megjegyezni, hogy Geralt kalandjainak első két részét is viszonylag baráti áron pótolhatják ki azok, akik esetleg korábban nem öltöttek volna magukra a szörnyvadász szerepét. Ráadásul mindkét játékból a megjelenés után készült extra tartalmakat is magában foglaló Enhanced Edition kapható, ezek az új kalandok mellett rengeteg technikai javítást is tartalmaznak.

## PC / dobozos



**GTA V PC**  
GS 2015. MÁJUS - 96%  
14 999 FT

Végre PC-n is kedvenc bűnözőink bőrébe bújhatunk, a hosszú várakozásért pedig minden korábbinál szebb grafikával és egy kiváló porttal engesztelt ki mindenkit a Rockstar.



**PILLARS OF ETERNITY**  
GS 2015. ÁPRILIS - 90%  
12 999 FT

Hamvaiból támadt fel a CRPG-k műfaja, ennek megfelelően nem csupán a harcrendszer és a karakterfejlesztés mélységei, hanem a rendkívül gazdag történet is magába szippant majd hosszú órákra.



**BALDUR'S GATE II: ENHANCED EDITION**  
GS 2014. JANUÁR - 80%  
2499 FT

A Dungeons & Dragons legnépszerűbb univerzumának feldolgozása igazi klasszikusnak számít, ráadásul a felújított változat korábban sosem látott kalandokat is tartogat.

## XBOX 360



**FIGHTING EDITION**  
GS - N/A  
7999 FT

A Fighting Editionben három kiváló, ám egészen eltérő stílusú verekedős játék, a Tekken 6, a Soul Calibur V és a Tekken Tag Tournament 2 küzd a játékosok figyelméért.



**DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN**  
GS 2015. MÁJUS - 92%  
13 999 FT

A Dark Souls II újra kiadása ugyan szebb lett, és új tartalmakkal is megspékelték, ám egy kicsivel sem könnyebb; és mi pont így szeretjük.



**BATTLEFIELD HARDLINE**  
GS 2015. ÁPRILIS - 78%  
15 999 FT

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

## PLAYSTATION 3



**ASSASSIN'S CREED: ROGUE**  
GS 2014. DECEMBER - 72%  
15 999 FT

Akinek a Black Flag tetszett, még több hajós mókát találhat az előző generációs konzolokra érkezett Rogue-ban.



**CALL OF DUTY: WORLD AT WAR (PLATINUM)**  
GS 2008. DECEMBER - 87%  
5999 FT

Utolsó világháborús Call of Duty, ami a Csendes-óceáni és a keleti hadszíntér eseményeit dolgozza fel a sorozattól megszokott áll-lejtő stílusban.



**FIFA 15**  
GS 2014. SEPTEMBER - 88%  
15 999 FT

Vár a gyepe az EA focijátékában. A FIFA 15 új játéktécnikai megoldásokkal és csodálatos látvánnyal igyekszik kielégíteni a műfaj rajongóit.

## PC / digitális



**MEGABYTE PUNCH**  
GS - N/A  
999 FT

Robotokkal harcolni mindig jó móka, itt viszont minden egyes legyőzött ellenféllel új alkatrészeket szerezhetünk, amiktől egészen megváltozik karakterünk harci stílusa.



**GREAT PERMUTATOR**  
GS - N/A  
999 FT

A dobozok szétválogatása egyszerű feladatnak tűnhet, a fejtörők, amiket ebből állít össze a játék, viszont hamar komoly agytornává válnak.



**PIXEL JUNK MONSTERS ULTIMATE**  
GS - N/A  
999 FT

A sorozat e részében egy tower defense-be költöztünk bele, amit akár kooperatív módban is játszhatunk, és a tornyok elhelyezésén kívül is bőven lesz dolgunk.

## XBOX ONE



**MINECRAFT**  
GS 2014. DECEMBER - 93%  
5999 FT

A túlélés izgalmait és az építkezés szabadsága ugyanúgy megvannak, ahogy PC-nken megszoktuk, de a konzolos Minecraftban akár osztott képernyőn is nekvívághatunk a végtelen világoknak.



**DYING LIGHT**  
GS 2015. FEBRUÁR - 82%  
20 999 FT

A Techland ismét minőségi játékot dob piacra, ezúttal a zombis tematikában: szerepjátékos elemek, szabadon bejárható világ és egy adag parkour vár ránk.



**MORTAL KOMBAT X**  
GS 2015. MÁJUS - 89%  
20 999 FT

Látványosabb és brutálisabb, mint valaha a Mortal Kombat, új generációs debütálása garantáltan helytáll a verekedős játékok hardcore rajongóinak szemében is.

## PLAYSTATION 4



**GRAND THEFT AUTO V**  
GS 2014. DECEMBER - 96%  
19 999 FT

A maró humor, a társadalomkritika és a sandbox játékok szabadságérzete konzolon még sosem volt ilyen gyönyörű.



**THE LAST OF US REMASTERED**  
GS 2014. AUGUSZTUS - 98%  
14 999 FT

A megszokott zombis henteles helyett kökemény morális döntések, emlékeztető karakterek és rendkívül feszült csaták várnak ránk a Last of Usban.



**THE ORDER 1886**  
GS 2015. MÁRCIUS - 66%  
19 999 FT

Az alternatív történelmi Londonba nem szívesen mennék vakációzni, de az izgalmas történet és a pörgős akció miatt mégis maradunk.

## VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Wolfenstein: The Old Blood  
The Witcher 3: Wild Hunt  
Magicka 2

május 15.  
május 19.  
május 26.

Splatoon  
The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited  
F1 2015

május 29.  
június 9.  
június 12.



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

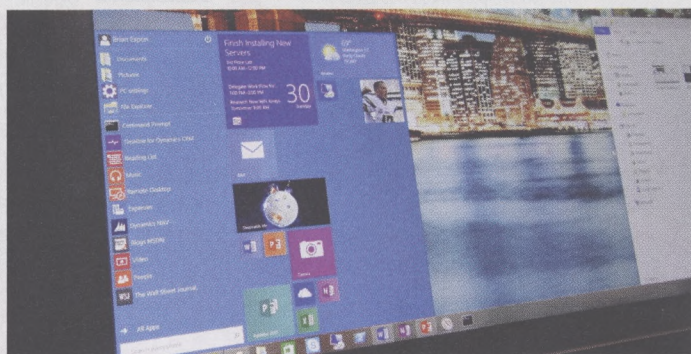
# HARDVER

Indul az új Windows-időszámítás

## Célegyenesben a Windows 10

A Windows 10-et bárki ingyen ki-próbálhatja, sőt, a Microsoft arra is ügyel, hogy minden napra jusson valami érdekes bejelentés vagy frissítés hozzá. Az új Windows jelentős módosításokat hoz a motorháztető alatt, amelyhez a felhasználók igényeihez szabott kezelőfelület készül, sőt, nagyon sokan ingyen kapják az új rendszert, mindezt az elsöprő siker érdekében. Egyetlen konkrétumot azonban mostanáig homály fedett, mégpedig

a megjelenési dátumot. A Microsoft szimplán a nyári időszakot emlegette, ám az AMD vezetője, Lisa Su véletlenül kibökte a pontos időpontot, július végét. Logikus ez az időzítés, tekintve, hogy így a Windows 10-re optimalizált hardverekkel kényelmesen megcélozható az iskolakezdési szezon, a nyár eleje azonban még megmarad a Microsoftnak arra, hogy az utolsó simításokat is elvegyezze az új operációs rendszeren.

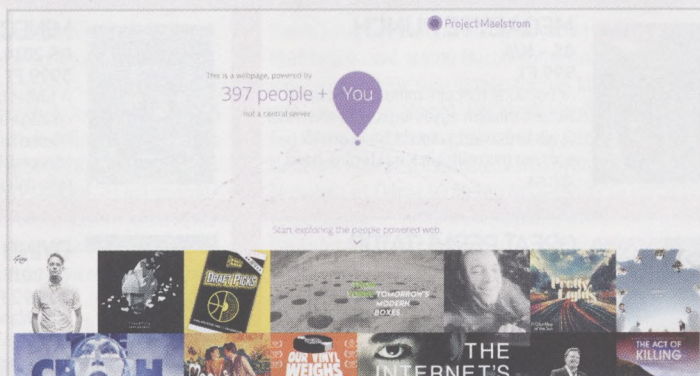


Vigyázz a megbízhatatlan gépekkel

## Mérges volt, lelőtte PC-jét

Bizarr esethez riasztották áprilisban a coloradói (USA) rendőrséget. Egy bizonyos Lucas Hinchsel történt meg, hogy egyszerűen nem bírta tovább a hónapok óta húzódo küszködést megbízhatatlan számítógépével, ezért kivitte a háza mögötti síkatorba, és egyszerűen lelőtte. A 37 éves felhasználó nyolc lövést adott le az

tali számítógépére, amivel teljesen működésképtelenné tette azt. A rendőrség elfogta a „gyilkost”, ugyanis városban használt kézi lőfegyvert, ám azt még nem tudni, milyen büntetést kap majd ezért. Ha bárkinek hasonló gondja van gépével, kérjük, ne fogjon rá fegyvert, inkább segítünk megkeresni és megoldani a bosszantó hibát.



## Project Maelstrom – P2P böngésző Torrent után szabadon

Alaposan felkavarta két csapat a böngészők piacát. A Microsoft dobta az Internet Explorer 10-et, és új, minimalista, gyors és biztonságos böngészőt fejleszt, a BitTorrent pedig egy, a P2P fájl-megosztó hálózatok mintájára működő megoldást eszelt ki. A két újdonság közül a második nagyon érdekes, ugyanis nem a megszokott elven működik: a weboldalt nem a kiszolgálótól tölti le gépünk, hanem a többi, Maelstrom-felhasználó géperől gyűjti be. A komponensek így egyszerre több helyről ér-

keznek – melyek közül jó esetben egyik sem a kiszolgáló –, sőt, ezeket gépünk rögtön tovább is küldi más Maelstrom-felhasználóknak. A decentralizáltság jól hangzik, ráadásul a stabil P2P hálózati megoldás is adott a BitTorrentnél, ezáltal például egy sokak által látogatott oldalt nem lehetne többé a klasszikus támadásokkal elérhetetlenné tenni. A Maelstromot bárki ki-próbálhatja, ráadásul a gyorsaság, a kompatibilitás és stabilitás is garantált, hiszen a böngésző alapja a Google Chromium.



## Acer Predator megújulás Új ragadozók a színen

Az Acer felfrissíti teljes gamerszériáját, a Predatort, sőt idén érkezik a játékosoknak szánt tablet is. A sort az X35 jelzésű monitor nyitja, amely 34 colos, 21:9 képarányú, IPS-technológiára épül, ívelt felületű, ugyanakkor sikerült 144 Hz-es vertikális frissítést elérni, amelyhez G-Sync modul és USB 3.0 hub is jár. Az asztali Predator gépek teljesen új dizájnt kapnak, és az év vége felé érkezik a notebook is, amelyről egyedi kinézetét leszámítva nem sokat tudni. A 15–17 colos szériában azonban már egész biztosan az Intel új generációs Skylake processzora dolgozik, és tippünk szerint az új GeForce GPU-hoz mobil G-Syncet kihasználó IPS-kijelző tartozik majd.

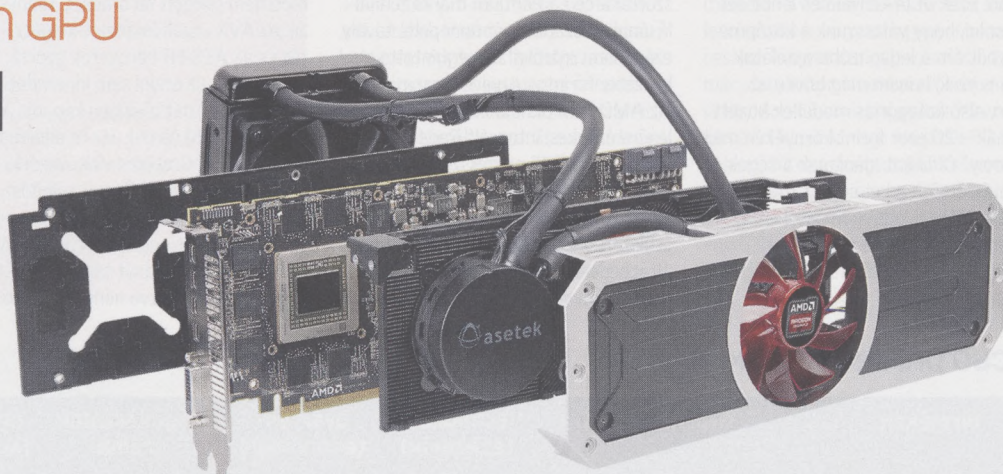


## 50 éves a Moore-törvény Tartható az IT szédítő fejlődési üteme?

Maga Gordon Moore, az Intel társalapítója sem gondolta, hogy híres tézise ötven év elteltével is megállja a helyét, sőt, utat mutat abban, hogy a számítástechnika egyre olcsóbb, mindenki számára elérhető legyen. A Moore-törvény kimondja, hogy egy adott méretű chipbe integrált tranzisztorok száma 24 havonta nagyjából megduplázódik. Ez hatással van a chippek komplexitására, így számítási teljesítményére és szolgáltatásaira is. Az Intel amellet, hogy tartotta ezt az ütemet, azt is kijelentette a törvény „megalkotásának” ötvenedik évfordulóján, hogy a folytatást illetően is optimista, és messze van még a megtorpanás. Néhány vicces tény is összegyűjtötték, hogy érzékeltesék a fejlődési ütemet. Például: 1971-es technológiával egy mai okostelefon központi magja akkora lenne, mint egy autó. A tranzisztorok méretére jó példa, hogy ha szeretnénk egy mai chip tranzisztorait szabad szemmel látni, ahhoz a chipet egy komplett családi ház méretűre kellene felnagyítani. A kezdetekhez (Intel 4004) képest egy mai Intel CPU 3500-szor erősebb, kilencvenezerszer hatékonyabb és hatvanezerszer olcsóbb.

## 14 nm-es Radeon GPU Rákapcsol az AMD

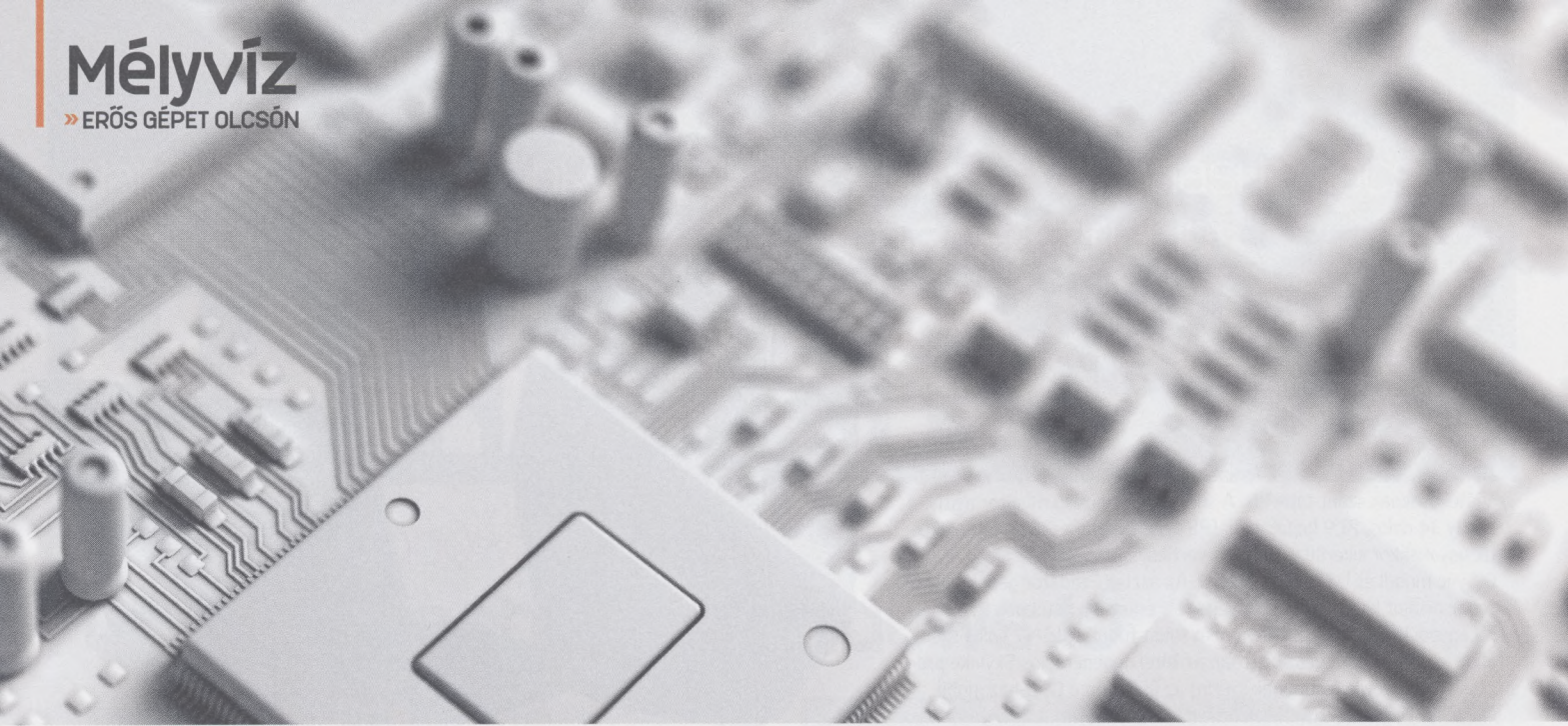
Borzalmasan lemaradt a Radeonok fejlesztésével az AMD: ha kicsit is mögé nézünk a számozásoknak és a GPU-knak, könnyen kiszűrhetjük, hogy a legújabb Radeon GPU-k is három-négyéves modellek, csupán átnevezték őket, és néhány minimális változtatást végeztek, hogy új termékkel jelenhessenek meg a piacon. A gyártástechnológia továbbra is 28 nm, a mikroarchitektúra sem változott, mégsem teljesen kerülendő a Radeonok világa, mert a sorozatos ár-csökkentéseknek hála jó ár-érték arányt képviselnek.



A soron következő Rx 300 család nyár elején érkezik, azonban még mindig 28 nm-en készül, így egyesek a fogyasztása miatt aggódnak. Ez a 2016-os „Arctic Islands” generáció-

változhat meg, amellyel az AMD a gyártást átváltja 28 nm-ről egyenesen 14 nm-re, vagyis a 20 nm-t átugorja. Ez hatalmas lépés, ráadásul minden jel arra mutat, hogy gyártót is

vált az AMD: a két esélyes a Samsung és az Intel. Az új generációs grafikus chippek HBM2 memóriával dolgoznak majd, és várhatóan látványosan jobb lesz a fogyasztásuk.



20 ezer forintos processzorok

# ERŐS GÉPET OLCSÓN

**N**AGYON JÓ ÉRZÉSSEL TÖLT EL MINKET, HA SIKERÜL MINDEN MÁS AJÁNLATNÁL JOBB ÁR-ÉRTÉK ARÁNYÚ ESZKÖZT TALÁLUNK A PIACON – KICSIT ÚGY ÉREZHETJÜK, TÚLJÁRTUNK A MARKETINGESEK ÉS KERESKEDŐK ESZÉN. Ez különösen igaz a számítógépek és azon belül is a processzorok világában; azt már megtanultuk, hogy a felhasználók 99 százalékának nem érdemes az elérhető legerősebb processzort választania, a filléres ajánlatokat böngészve pedig nagyon résen kell lenni, mert azok között sok az elfogadhatatlanul gyenge darab. Ezek után kényelmes lenne azt javasolni, hogy válasszunk a középmezőnyből, ám a legvonzóbb ajánlatok nem is ezek, hanem még bőven az olcsó, alsó kategóriás modellek között vannak – 20 ezer forint környékén már „komoly” CPU-kat ajánlanak a cégek. Természetesen a két cég az Intel és az AMD, amelyek két, egymástól eltérő architektúrára épülő processzort kínálnak ugyanabban a szegmensben, ugyanannyiért.

## A LÉLEKTANI HATÁRON

Legyen szó belépőszintű családi gépről vagy költséghatékony játék-PC-ről, húszezer forint még éppen az az összeg, amennyit ki tudunk, és ki is akarunk adni egy processzorra. Ezen az árszinten jó néhány ajánlatot találunk, ha átböngésszük a kínálatot, mégis két modell az, amely igazán izgalmas, és valamilyen szinten egyedí a mezőnyben. Ahogy azt már megszokhattuk, a CPU-választással egyben az adott platform mellett is letehetünk a voksunkat, így ezt a döntést érdemes alaposan megfontolni. Az Intel Pentium családjába tartozó G3258-as processzorral a cég a Pentium márka fennállásának huszadik évét ünnepelte tavaly, ezért némi extrával is meghintette a húszezer forintos Anniversary modellt. Az AMD nem ünnepel ugyan, ennek ellenére érdekes, integrált Radeon grafikus chip nélküli processzort adott ki egy olyan platformra, amely eredetileg az integrált grafika népszerűsítésére született. A régóta jól ismert és sokak által kedvelt Athlon család X4 860K modelljéről van szó, amelyből kiharadt

a Radeon GPU, viszont minden mást érintetlenül hagyott benne az AMD.

## INTEL ÜNNEPI KIADÁS

A G3258 szokatlan számozás, némileg kilóg a sorból, és ez jól mutatja az adott modell különlegességét is. A Haswell-alapokra épülő Pentium a kategóriájában megszokott korlátokat ugyan nem rázta le, azonban az Intel a szorzóáramkört nem fixálta, ezzel tisztelgve a húsz éve kitartóan kísérletező tuningoló PC-tulajok előtt. A közel egyéves processzor 22 nm-en készül, dupla magos, és nem kapott sem Hyper-Threading technológiát, sem Turbo mód nem pörgeti fel órajelét. Hiányzik az AVX utasításkészlet-kiegészítés és az AES-NI hardveres gyorsítása is, sőt, az órajel sem kimondottan magas. Amit ellenben kapunk, az egy alapszintű (értsd: 3D-re alkalmatlan) Intel HD Graphics videovezérlő, továbbá viszonylag alacsony, mindössze 53 wattos TDP-mutató. A memóriavezérlőn is gyengített az Intel, így DDR3-1333 szabványt támogat a CPU. A papírfórmát nézve nem túl acélos az

Intel Pentium G3258, azonban ne felejtsük el, hogy a Haswell magok IPC (Instructions per Clock)-mutatója nagyon jó, az architektúra hatékony, és a szabadon állítható szorzóval akár 4 GHz fölé is emelhetjük az órajelet egyetlen kattintással.

## RADEON NÉLKÜL AZ ÉLET

Az FM2+ csúcsmoelljéhez, az A10-7850K APU-hoz (Accelerated Processing Unit) képest feleannyiba kerül az Athlon X860K, pedig a processzor-oldalról nézve a két modell tökéletesen megegyezik egymással, csupán az Athlonból kiharadt az integrált Radeon. Ez nagyon jó hír: a processzor négymagos, 3,7/4 GHz-en jár (van turbo mód), az integrált DDR3-2133-as RAM-vezérlő erős, az összes modern utasításkészlet-kiegészítést megkapjuk, és a fogyasztás is kordában tartható. Ugyanakkor az AMD Kaveri magjai nem olyan hatékonyak, mint az Intel Haswellje, és a nyitott szorzóáramkör ellenére az órajelet sem lehet 5 GHz fölé emelni, vagyis a helyzet roppant kiélezett.

## Olcsó processzorok

	Termékek	Gyártó	Ár	Értékelés (százalék)	Gyártás-technológia	Magok/szálak száma	CPU órajele (Alap/Turbo)	Memóriavezérlő	Integrált GPU
1.	Intel Pentium G3258 intel.com	Intel	20 900 Ft	87	22 nm	2 mag/2 szál	3,2/3,2 GHz	2×DDR3-1333	Intel HD Graphics (1,1 GHz)
2.	AMD Athlon X4 860K amd.com	AMD	22 500 Ft	86	28 nm	4 mag/4 szál	3700/4000 MHz	2×DDR3-2133	-



AMD Athlon X4 860K



Intel Pentium G3258

## BELEPŐNEK MINDKÉT PROCESSZOR KIVÁLÓ VÁLASZTÁS, DE AZ AMD FX ÉS INTEL CORE CPU-KAL MÉG TUNINGOLVA SEM EMLÍTHETŐK EGY LAPON

### TÚLPÖRGETVE MINDEN EGYSZERŰBB

Elsőként alapjáraton teszteltük a két processzort, és igen érdekes eredményre jutottunk. Azoknál a számítógépes programoknál, melyeknél a magok száma számít, vagy egy-egy modern utasításkészlet-kiegészítés is szerepet játszik, az Athlon földbe döngöli a gyengécske, kétmagos Pentiumot. Elég csak a Cinebenchet, a WinRAR-t vagy az AIDA64 CPU/FPU-méréseket megnézni. Aki titkosítani szeretné tárolóit, szintén ne válasszon Pentiumot, mert az AES-NI

hardveres támogatása nélkül igen harmatos a sebesség. Ugyanakkor mi nemcsak erre voltunk kíváncsiak, hanem egy Radeon R9 285 videokártyával kiegészítve a két olcsó processzor játékok alatti teljesítményét is megvizsgáltuk. Túlzottan nagy eltérést egyik játéknál sem tapasztaltunk, de a tendencia tisztán látszik: a Haswell magok jobb egyszásas hatékonysága fontosabb, mint az Athlon négy magja. Az Intel Pentium G3258-as rendszeren a játékok pontosan olyan gyorsan futottak, mint az athlonos rendszeren. A következő lépés

a tuning volt, ahol a G3258-at egyetlen beállítással sikerült 4,4 GHz-en stabilizálnunk, a versenytársnak pedig 4,2 GHz volt a csúcsa. A Pentium megtalatosodott a tekintélyes órajelemeléstől: rendre, minden játékban megelőzte a tuningolt Athlon konfigurációt, miközben maximális fogyasztása még mindig nem emelkedett az AMD rendszerénél mért érték fölé.

### ÖSSZEZÉS

Tekintve, hogy a két processzor ára között egy-két ezer forint van, nem az ár dönt majd választáskor. Az Athlon X4 860K kiváló processzor fejlett alapokkal és kategóriájában jó, négymagos teljesítménnyel, de fogyasztása magas, a dual core processzorokra optimalizált játékok közben pedig a kevésbé hatékony, egyszásas feldolgozást nem ellensúlyozza a négymagos felépítés. Mindehhez elérhető árú, jól felszerelt platform társul. Azzal viszont érdemes tisztában lenni, hogy ennél erősebb CPU-t erre a platformra jelenleg nem kapunk. Ebben a tekintetben AMD-vonalon jobb választás a 22 ezer forintos FX-4300-as, négymagos processzor, amely számítási teljesítményben nagy-

jából hozza azt, amit az X4 860K, de később sokkal erősebb CPU-ra is válthatunk az AM3+ platformon. A Pentium G3258-cal az Intel ünnepel, és nekünk is minden okunk megvan erre: 20 ezer forintért pont azt nyújtja ez a processzor, amire a legtöbb felhasználónak szüksége van. A Haswell alapok bizonyítottan hatékonyak, az alacsony órajelet pedig tényleg szinte bármilyen alaplapban egyetlen beállítással és olcsó CPU-hűtővel is felemelhetjük 4 GHz fölé, miközben a fogyasztás drasztikus megugrásától sem kell tartanunk. Az LGA1150 platformon ráadásul ez még csak az alsó szegmens, ezt a CPU-t bármikor leválthatjuk látványosan erősebb, négymagos modellre is. Am mielőtt mindenki a G3258-at választaná, fontos leszögezünk, hogy ez egy gyenge processzor hiányos szolgáltatásokkal, így már alapjáraton is sokkal erősebb nála egy Core i3, amit nagyjából 30 ezer forintért kapunk meg. Aki játék-PC-be választ 20 ezer forintos processzort, Radeon R9 270X-ig vagy GTX 760-ig nyugodtan elmehet VGA-kártyában, de egy GTX 960/R9 285 mellé már erősebb CPU dukál.

Simánmartin

## EGYKATTINTÁSOS TUNING

Az olcsó processzorok tisztességes teljesítményt nyújtanak, de játékokhoz és számítógépes feladatokhoz azért nem árt, ha ennél többet kapunk. A tuningolást ma már nagyjából minden alaplap BIOS-a támogatja, és szerencsére az alapszintű órajelemelés sincs túlbonyolítva. Az extrém határait nem sűrölve, ésszerűen adagolt tuninggal akár 20-40 százalékos gyorsulást is elérhetünk. Ehhez azonban elsőként a CPU-hűtőt cseréljük le egy hatékonyabb modellre (kb. 4-7 ezer forint). Ezután a tesztben szereplő CPU-k nyitott szorozáramkörét kihasználva az eddigi 32 (Intel) és 37 (AMD) szorzó mutatóját emeljük 40-44 magasságába. Amennyiben a gép lefagy, a CPU vCore feszültségintéjét emeljük meg pár lépéssel, ha azonban ekkor is fagyással szembesülünk, vegyünk vissza a szorzóból. Fontos, hogy minden beállítás után végezzünk stabilitástesztet.

TDP	AIDA64 5 CPU Queen/FPU Julia	PCMark8	3DMark13 (Fire/Cloud/Ice)	WinRAR 5	TrueCrypt AES/AES-128	Rendszerfogyasztás (min./max.)	Unigine Heaven/Valley (ExHD)	Alien: Isolation (Max Detail)	Far Cry 4 (Ultra)
53 W	15443/5108 pont	3999 pont	5655/12768/9184/80163 pont	2337 kB/s	297/65,5 MB/s	68/265,4 W	850/1475 pont	75,2 fps	44,1 fps
95 W	19529/6240 pont	3317 pont	5753/14191/11495/80518 pont	3762 kB/s	2300/154 MB/s	74/327 W	841/1394 pont	75,1 fps	44,5 fps

## Erős középkegőriás videokártyák

# MEGBÍZHATÓ JÁTÉKOSOK

**C**SODÁLATOS A CSÚCSVIDEO-KÁRTYÁK VILÁGA, DE A LEGFONTOSABB MÉGIS A KÖZÉPKATEGÓRIA, AHOL ÖRÖKÖS HARC DÚL A GYÁRTÓK KÖZÖTT: ide csöppentek be év elején a 2 GB-os GTX 960-ak, majd áprilisban a 4 GB-os változatok. A GTX 960 GPU-ja a jól sikerült Maxwell alapokra épül, és mint ilyen, hatékonyságban az egyik legjobb. Emellett fejlett szolgáltatásokat kínál jó szoftveres támogatással, kapunk HDMI 2.0-t is, de a legfontosabb, hogy a GPU alig-alig melegszik, és kevesebbet is fogyaszt vetélytársainál. Ezek alapján az 1024 shaderrel dolgozó GPU-ról azt gondolnánk, hogy erős, és jó vétel is egyben, ám ahogy az már januári tesztünkben kiderült, sajnos az új kártyával nem nőtt a 3D-teljesítmény a középkegőriában, és az árazás sem túl vonzó. Áprilisban a GTX 960 újabb löketet kapott a 4 GB-os modellek megjelenésével, amit némi árcsökkenés is kísért. Megnéztük, melyik GTX 960 éri meg a legjobban.

### 2 VS. 4 GB – A NAGY KÉRDÉS

Fontos terület a videomemória, amely újabb löketet kaphat a következő generációval a sávszélesség-versenyben, azonban most a kapacitáson van a hangsúly. Egyre több modern játék fut ki a 2 GB RAM-ból, márpedig ez nagyon zavaró, ugyanis az addigi 30 fps körüli teljesítmény pár másodpercig visszaeshet 5-7 fps-re. Ilyenkor törölni kell egy csomó mindent a VRAM-ból, a PCIe-buszon kimenni egészen a rendszeremóriáig, és onnan betölteni a textúrákat és a többi adatot. Ez drasztikusan csökkenti a sebességet, ami szaggatásban, meg-megakadó játékmenetben jelentkezik.

Annál azért összetettebb a képlet, mintsem hogy azt mondjuk, minél több videomemóriát kérünk videokártyánkra. Azért még a játékok döntő többségét full HD felbontásra és 2 GB VRAM-ra optimalizálják, így a játék motorja sem használ ki ennél többet – ilyenkor teljesen felesleges a 3-4 GB VRAM megléte. Felbontásban a full HD a GTX 960 játszótéere, ennyi pixellel tud megbirkózni a GPU megfelelő sebesség mellett – már a WQHD-nál is gondjaink lesznek, ha magas részletességet szeretnénk, a 4K pedig egyenesen ellenjavallott.

A legújabb játékok közül néhánynál már tetten érhető a 4 GB VRAM-ból származó előny. Itt nagyobb felbontású textúrák, komplex jelenetek során sem esik vissza drasztikusan a minimális fps, a szükséges adatok kényelmesen elférnek a 4 GB-on. Jó példák erre az *Assassin's Creed Unity* és a *Far Cry 4* játékok, amelyek 1080p mellett GTX 960-on akár 5-6 fps-re is képesek visszaesni 2 GB VRAM mellett, míg 4 GB VRAM-mal tudják tartani a 30 fps körüli teljesítményt. WQHD és 4K felbontás mellett ugyancsak látványos eltéréseket sikerült mérnünk 2 és 4 GB között, de fontos kiemelnünk, hogy az átlagsebességek itt már 20 fps alatt voltak – ehhez egyszerűen gyenge a GPU.

### ASUS STRIX GTX 960 DC20C 4 GB

Agresszív árázással indította útjára a 4 GB-os GTX 960-as kártyáját az Asus, de a dizájnon és a hűtésen nem változtatott a 2 GB-os modellhez képest. Az órajelek természetesen gyárilag emeltek, de a konkurens kártyáknál kevésbé agresszív alapbeállításokat választott az Asus. A tesztre érkezett modell RoG-szériás (Republic



Asus Strix GTX 960 DC20C 4G

of Gamers), abból is a „baglyos” Strix dizájnt követi, és érdekessége, hogy feltűnően rövid. A Gigabyte tuningkártyájánál mintegy 10 cm-rel, de még az MSI modelljénél is 5 cm-rel

kisebb az Asus GTX 960. Ez egyfelől jó hír, kisebb házakban is kényelmesen elfér a kártya, ugyanakkor aggodalomra adhat okot a hűtést illetően. Nos, szerencsére zajos és elégtelen teljesítmé-

## CPU-PÁROSÍTÓ GTX 960-HOZ

A PC olyan erős, mint leggyengébb láncszeme, ezért hiába választjuk ki viszonylag erős GTX 960-as videokártyánkat, ha elrontjuk az egyensúlyt egy gyenge processzorral. A CPU-GPU párosítás fontos a játékok sebességének szempontjából – ha rosszul választunk, mindkettő képes a másikat borzalmasan lefojtani. Persze ezen felül a többi komponensre is oda kell figyelnünk, így a memóriára, alaplapra és adattárolóra, de a leglátványosabban a processzor és a videokártya befolyásolja a játékok sebességét. A középkegőriában manapság a full HD-t stabilan futtató játék-PC-ket soroljuk, amelybe a GeForce GTX 960 szépen belepasszol. Egy ilyen videokártyát egy tuningolt Pentium vagy Athlon visszafogja, ezért eggyel mindenképpen feljebb kell lépnünk. AMD oldalon a hat- és nyolcmagos FX-6000/8000-es szériába tartozó processzorok, Intel vonalon pedig a Core i3/i5 modellek jöhetnek számításba. Ezekből is a 40 ezer forintos FX-8320-ról vagy az olcsóbb, de szintén jó választásnak számít a FX-6300-ról van szó. Intel oldalon már a Core i3-4160 is sokkal jobb, mint egy tuningolt Pentium, de még jobb döntés, ha rögtön egy négymagos Core i5-4460-ra voksolunk. Ezek a processzorok már kellően erősek ahhoz, hogy egy GTX 960-at vagy akár Radeon R9 280X-et elhúzzanak gond nélkül.

## GeForce GTX 960-as VGA-K

	Termékek	Forgalmazó	Ár	Értékelés (százalék)	Memória	Órajelek
1.	<b>Gigabyte N960G1 Gaming 2G</b> gigabyte.com	Ramiris Europe Kft.	67 100 Ft	92	2 GB GDDR5, 128 bit	1241/1304/7010 MHz
2.	<b>Asus Strix GTX 960 DC20C 4G</b> asus.com	Asus Magyarország	78 900 Ft	91	4 GB GDDR5, 128 bit	1228/1291/7012 MHz
3.	<b>MSI GTX 960 Gaming 4G</b> msi.com	Aqua Electromax	80 990 Ft	90	4 GB GDDR5, 128 bit	1241/1304/7012 MHz



Gigabyte N960G1 Gaming 2G



MSI GTX 960 Gaming 4G

## 4 GB-OS GTX 960-ON TÖBB JÁTÉK IS EGYENLETESEBB SEBESSÉGEN FUT, DE FULL HD-NÁL NAGYOBB FELBONTÁSRA NEM AJÁNLOTT VÁLTANI

nyű hűtéstől nem kell tartanunk, sőt, a Strix-családhoz méltóan itt is adott a terhelés- és hőmérsékletfüggő ventilátorszabályozás. Nekünk kifejezetten tetszett az Asus Strix 4 GB-os kártyája, árába sem tudunk különösebben belékötni, mégis csak annak ajánljuk a 4 GB-ért kiszabott, kb. 10 ezer forintos felár megfizetését, aki az ezt kihasználó játékkal játszik már ma is.

### GIGABYTE N960G1 GAMING 2 GB

Hatalmas kártya a Gigabyte GTX 960 G1 Gaming, amelynek oka a GTX 980-as modellel közel azonos, 31,2 cm hosszú WindForce 3X hűtés. A nagy testvérrel ellentétben a GTX 960 bordája a műanyag borítás alatt sokkal kisebb, de még így is 300 watt TDP-ig hitelesített. Jó hír, hogy a hátlap nem maradt el – a teljes kártyát fekete fém borítja, ami segít a hűtésben, és védi a kártyát a fizikai behatásoktól. Arra is figyelt a gyártó, hogy a tuningot ne csupán agreszív gyári beállításokkal érje el, hanem

megteremtse a megfelelő alapokat a manuális tuninghoz is. Emiatt a kártya két darab 6-os tápcsatlakozót és hatfázisú VRM-egységet kapott. A WindForce 3X hűtő az oldalán két extra LED-del jelzi, mikor sikerül a WF3X-nek passzívan hűtenie a kártyát, vagyis mikor állnak a ventilátorok. A tesztek során sokat nyúztuk a GTX 960 G1 Gaminget, és nagy meglepedésünkre huzamos terhelés alatt is mindvégig néma csendben dolgozott a három ventilátor. A Gigabyte úgy programozta a ventilátorokat, hogy 43 Celsius-fok alatt vagy 32 wattnál alacsonyabb, kártyaszintű fogyasztásnál automatikusan leálljanak. Az újrainduláshoz 60 wattos fogyasztás vagy 62 Celsius-fokos GPU-hőmérséklet szükséges. Miután mindez a vBIOS-ból történik, nem kell vesződnünk segédprogramokkal. Ha már tuningkártya, mi örültünk volna a VRAM gyári órajelemelésének is, de ezt leszámítva a Gigabyte GTX 960-as csúcsmoделljé nagyon jó vétel

70 ezer forint alatt; még 2 GB memóriával is szépen állta a sarat a 4 GB-os vetélytársakkal szemben.

### MSI GTX 960 GAMING 4 GB

Mint két tojás, úgy hasonlít egymásra a 2 és 4 GB-os MSI Gaming GTX 960-as kártya, ami főként a meggyező Twin Frozr V hűtőrendszernek köszönhető. Ez két kártyahely vastagságú, dupla ventilátoros, és a manapság oly divatos piros-fekete színekben pompázik. Az MSI mérnökei sok időt öltek a hűtés tökéletesítésébe, és meg kell hagynunk, jó munkát végeztek: a kártya terhelés alatt sem vált zavaróan hangossá. A tuningról sem feledkezett meg az MSI, sőt rögtön háromféle üzemmódot is felprogramozott, melyek között a Gaming applikációval válthatunk. A rendszermemória órajeléhez nem nyúlt a gyártó, így az effektív 7 GHz-en megy, viszont kapunk egy programozható LED-es világítást, ami jól mutat egy plexi oldallapos házban.

Az MSI Gaming 4 GB egyetlen hátránya kezdetben magas ára volt, de szerencsére ez pár hét alatt elpárolgott, így már a reális, 80 ezer forintos sávban találjuk a kártyát, amely egy jól megépített GTX 960.

### ÖSSZEZEGÉS

A GTX 960-as kártyák már barátságosabb áron kaphatók, mint induláskor; nem is rossz vételek, de fontos ésszerűen tartani, hogy mellbevágó gyorsulást a vetélytárs Radeonokhoz képest nem várhatunk tőlük. A 2 GB fedélzeti memória optimális egy ilyen erősségű, full HD-ra kifejlesztett kártyához, de néhány új játéknál előnyünk származhat a nagyobb VRAM-ból, amelyért egyelőre körülbelül plusz 10 ezer forintot kell fizetnünk, így csak annak ajánljuk, akinek éppen egy ilyen játék a kedvence. Amint a 2 és 4 GB-os modellek közti árrés 5 ezer forint körülre csökken, mindenki inkább az utóbbit válassza.

Simánmartin

Kártya hossza	Kiegészítő tápcsatlakozók	3DMark13	Metro: Last Light Redux (VH)	Unigine Heaven/Valley (ExHD)	Alien: Isolation (Max Detail)	Far Cry 4 (Ultra)
31,2 cm	2x6	6897/21112/23652/167111 pont	53,7 fps	846/1480 pont	89,7 fps	47,3 fps
21,5 cm	1x6	6831/21216/24130/168136 pont	54 fps	844/1492 pont	90,9 fps	51,1 fps
26,7 cm	1x8	7004/21485/23919/167348 pont	54,6 fps	859/1506 pont	93,2 fps	50,8 fps

## A tökéletes játékmonitor

# Acer Predator XB270HU

**EGYETLEN MONITORBA SŰRÍTETTE AZ ÖSSZES JÓ ÉS FONTOS TECHNOLÓGIÁT AZ ACER: EZ LETT AZ IDEÁLIS JÁTÉKMONITOR, DE NEM MINDENKINEK.**

A Predator monitorszéria az Acer játékosoknak szánt kijelzőit gyűjti egybe, köztük a 24 colos, olcsóbb modelltől egészen az ultra HD-ig találunk érdekes megoldásokat. A legújabb Predator monitor valami egészen újat hoz ebbe a családba, ráadásul a szolgáltatások és technikai paraméterek olyan jól kiegyensúlyozottak, hogy valóban a tökéletes „sweet spot”-ot sikerült telibe találni.

Az XB270HU monitor 27 colos, és a legfontosabb hír, hogy az eddigi TN-panelekkel ellentétben IPS-szerű AHVA-panelre épül. Ez hatalmas szó, különösen annak fényében, hogy nem kell beérnünk 60 Hz-cel: ez az új generációs panel-vezérlés páros már 144 Hz-es frissítésre képes, amit eddig ennél a technológiánál nem láthattunk. Mindehhez továbbra is marad a

178 fokos betekintési szög és a kiváló színhűség, és ha már gamermonitor, a G-Sync technológiát is beépítette az Acer, így mindenképpen GeForce-tulajoknak ajánljuk az XB270HU-t. A felbontásnál sem esett túlzásba a cég, így az ultra HD helyett WQHD-t kapunk. Ezzel a 2560x1440-es felbontással egy GTX 970 vagy erősebb kártya kényelmesen meg tud birkózni, a képminőség pedig sokkal jobb lesz, mint full HD-ban, így ideális választás. Bemenetekből mindössze egy DisplayPortot kapunk, de ez a játékhoz pont elegendő is lesz. Extraként egy négyportos USB 3.0 hub került a monitorba hasznos kiegészítésként.

A teszt természetesen játékból állt, bár azt meg kell említenünk, hogy némi IPS-glow-t felfedeztünk, ami nem jó hír. A jó képminőség mellett a sebességgel sem volt gondunk,

az input lag és a válaszidő is kellően alacsony, 144 Hz-en G-Synckel pedig minden játék tökéletesen néz ki. Az XB270HU nagyon jó gamermonitor ideális paraméterekkel, de Radeonhoz nem ajánljuk, és sokakat az ára is megijeszthet: 250 ezer forint rengeteg pénz egy 27 colos WQHD-monitorért.



## INFO

### Forgalmazó:

Acer Magyarország

Ár: 250 000 Ft

### Web:

acer.hu

### Specifikáció:

27", 16:9 képarány;  
2560x1440 felbontás,  
IPS-szerű AHVA-panel,  
matt, 4 ms válaszidő,  
144 Hz frissítés, 350  
cd/m<sup>2</sup> fényerő, 178/178  
fok betekintési szögek,  
DisplayPort 1.2, USB 3.0  
hub, 624x511x154 mm,  
35 watt átlagos  
fogyasztás

### Pro:

matt, IPS-panel 144  
Hz-en, G-Sync, USB  
3.0, WQHD, ULMB, jó  
állvány

### Kontra:

csak DP-bemenet,  
fényes káva, IPS-glow,  
nincs 3D-Vision

91

## Hőfehér alapok divatos játékgepbe

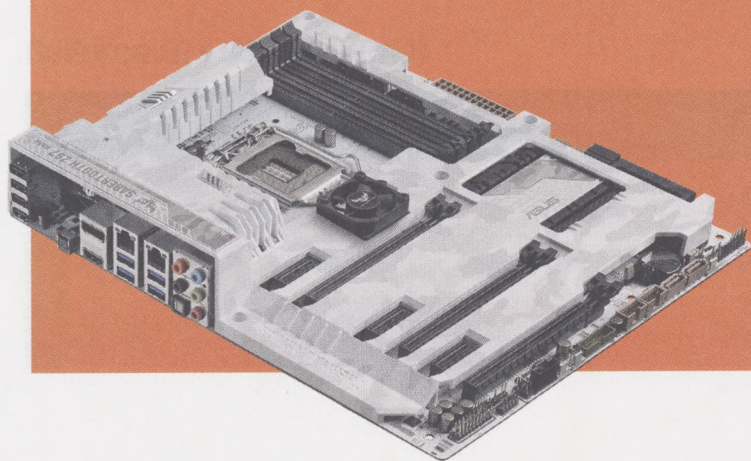
# Asus Sabertooth Z97 Mark S

**MÉG A NYÁKLAPOT IS HŐFEHÉRRÉ FESTETTE AZ ASUS, HOGY MINDENKI FELFIGYELJEN AZ EGYÉBKÉNT STABILITÁSÁRÓL ÉS MEGBÍZHATÓSÁGÁRÓL HÍRES TUF ALAPLAPRA.** Nem is olyan rég még majdnem minden alaplap egyforma volt, aztán e téren is egyre merészebbé váltak a dizájnerek – olyannyira, hogy mostanra eljutottunk a katonai mintás, hőfehér alaplapig. Ráadásul ne legyintsünk azonnal, hogy biztos valami céllövöldés bővít

kapunk látványos csomagolásban, mert egy vérbeli TuF lappal van dolgunk. A The Ultimate Force és a Sabertooth két nagyon fontos márkajelzése az Asus alaplapoknak. Sokak szerint ez fontosabb, mint a játékosoknak szánt RoG-széria (Republic of Gamers), ugyanis itt nem (elsősorban) a tuning és a játékos extrák kapják a főszerepet, hanem a fel-tétel nélküli megbízhatóság és stabilitás, valamint az elsőosztályú hűtési rendszer. Ennek megfelelően a Z97 Mark S is egy olyan Sabertooth alaplap, amelyhez kizá-

rólag megbízható, minőségi komponenseket használtak, és minden egyes lapot gyárilag teszteltek. Az Intel Z97-es PCH-jával szerelt, LGA1150-es alaplap igazi újdonsága a sarki álcázómintás, vagyis fehér színre festett Thermal Armor és fehér nyáklap. Ez elsőre furcsán hangzik, ám egy fehér házba szerelve nagyon ütős látványt nyújt, különösen egy világító, kompakt vízhűtéssel szerelve.

A dizájnt félretéve marad egy fejlett vezérlőkkel és SATA Expresszel ellátott, minőségi alaplapunk, amellyel olyan extrákat kapunk, mint például a minden porthoz és kártyahelyhez járó porvédő takarólemez és dugó, továbbá extra hődiódák és kilenc darab ventilátorcsatlakozó. A fehér Sabertooth Z97 Mark S a színét leszámítva nem igazán különbözik a normál modelltől – minden jó tulajdonság megmaradt, csak a szín változott. Sajnos azonban a fehér, katonai mintát a DIMM-foglalatok és egyéb csatlakozók nem kapták meg, valamint nincs M.2 foglalat sem.



## INFO

### Forgalmazó:

Asus Magyarország

Ár: 93 400 Ft

### Web:

asus.hu

### Specifikáció:

Intel Z97 chipkészlet,  
ATX méret, TuF-széria,  
CFX/SLI-támogatás,  
Dual LAN, Thermal Armor  
és Thermal Radar 2, 5 év  
garancia, 8xUSB 3.0,  
exkluzív, számozott kiadás,  
3419 pont PCMark 8,  
CineBench R15 848 cbs,  
13,8 s rendszerindulás

### Pro:

megbízható TuF alaplap,  
fejlett vezérlők, sok  
egyedi extra, 5 év  
garancia

### Kontra:

csak a Thermal Armor  
fehér, nincs M.2 és alap-  
lapi csatlakozók, magas  
felár az extrém színért

87

Szokatlan forma, szokásos minőség

## NZXT Phantom 410

**H**OZZA AZ ELVÁRHATÓ MINŐSÉGET A NAGY PHANTOM HÁZ KISEBBIK UTÓDJA IS, DE A SOK MŰANYAG ELFOGADHATLAN EBBEN AZ ÁRSÁVBAN.

Az NZXT otthonosan mozog az egyedi kinézetű, drágább PC-házak világában, amire jó példa a Phantom 410-es ház. A tesztlaborunkba érkezett, hófehér terméken azonnal megakad a szeme mindenkinek, ráadásul a fehér szín nem csupán a műanyag előlapra, hanem a teljes házra vonatkozik (belül is). A szokásos, lapos tetejű gépházakkal ellentétben a Phantom 410 felső része háztető alakzatban csúcsosodik, amely egyfelől jól mutat, aki azonban a praktikusságot tartja szem előtt, csalódnia fog: ide nem lehet tenni az USB-n csatlakoztatott külső HDD-t vagy a telefont, pedig az előlapi csatlakozók felülre kerültek. Ugyanítt találjuk a háromállású ventilátorszabályzót, amely mindhárom előre beszerelt – minőségi és viszonylag halk – ventilátort szabályozza. A felső, 14 cm-es darab még LED-világítást is kapott, bár ezt sajnos nem lehet kiiktatni.

A bekapcsológombot a tető bal oldalán végigfutó csík rejti, majd ez fut végig a ház műanyag előlapján is. Felső része egy ajtó, amely három 5,25"-os helyet takar, alul pedig a fémháló mögött egy ventilátor szívja be a nagy mennyiségű friss és hűvös levegőt. A belső rendezett, de túl sok szabad helyünk nincs a közepes méretű ATX-házban – videokártyából is csak akkor szerelhetünk be igazán hosszú példányokat, ha lemondunk a középső HDD-fiókról. A kábelezéshez elegendő helyet kapunk, a nyílások gumírozottak, de néhány közülük túlságosan kicsire sikeredett (különösen a felső, alaplapi kiegészítő tápcsatlakozónál található), ami megnehezíti a szerelést. A Phantom 410 karakteres és látványos ház, igen jó szellőzéssel, de a sok műanyaggal megoldott dizájn nem mindenkinek nyeri el a tetszését, hangszigetelés sincs, és a szerelés sem olyan élvezetes és egyszerű, mint például a kisebb Source 340-e.



## INFO

**Gyártó:** NZXT  
**Ár:** 27 990 Ft  
**Web:** nzxt.com

**Specifikáció:**  
ATX méret, 3×5,25, 6×3,5/2,5 hely, műanyag tető és előlap, kisméretű, plexi oldalablak, 2×USB 3.0, 2×USB 2.0, hang kimenet, háromállású ventilátorszabályzó, 6 ventilátorhely, 3 ventilátorral szerelve, 516×532×215 mm, 9 kg, maximum 305 mm VGA-kártya, 160 mm CPU-hűtő

**Pro:**  
egyedi dizájn, ventilátorszabályzó, három ventilátor, többféle szín, sok csatlakozó

**Kontra:**  
sok műanyag, kevés porszűrő, szükséges kábelnyílások, drága

80

Tiszta hangot a fülekbe!

## Asus Xonar U5

**B**ÁRMILYEN PC-BŐL ELŐCSALOGATHATUNK KRISZTÁLYTISZTA HANGZÁST, ÉS EHHEZ MÉG BARKÁCSOLÁST SEM LESZ SZÜKSÉGÜNK.

A hangkártyák ideje lejárt – az USB ezek helyett is tökéletesen helytáll, sőt, határozott előnyökkel szolgál. Különösen az olcsó notebookok és filléres alaplapok komoly gondja, hogy a hangot borzalmas minőségben szólaltatják meg. Ez persze átlagos használathoz elegendő, de a játékelményt már páros lábbal tiporja sárba, ahogy zenehallgatás vagy filmnézés közben is sok kellemetlen percet okoz a zajos, torz és rossz hangzás. A megoldás az, hogy a hangot még digitális formában, USB-n mentjük ki a gépből, majd egy speciális, kiváló alkatrészekből összeállított külső hangkártya állítja elő az analóg jelet. Az Asus erre a célra a Xonar külső hangeszközeit kínálja, melyek közül a középső, 20 ezer forintos U5 modellt teszteltük. A kisméretű, fekete doboz a jelet és a tápellátást is USB 2.0-csatlakozóból kapja, a kimenetekből pedig 5.1-es ana-

lóg, fejhallgató és RCA-n S/PDIF érhető el. Mindezt egy mikrofonbemenet, egy nagyméretű hangerőszabályzó és egy előlapi mikrofonszabályzó egészíti ki. Az U5 automatikusan észleli az aktív kimenetet, és ez a Xonar programjában is megjelenik. Ehhez állíthatjuk be egészen aprólékosan a hangzást sok érdekes és néhány hasznos effekttel megtámogatva. A tesztelést játékok futtatásával kezdtük, ekkor erőteljesen és szép, színesen szólt az FPS módba kapcsolt U5. A film alatt is elementáris robbanásokat hallottunk, zenehallgatáskor pedig a lekapcsolt keverőknek hála szép, tiszta, bár fejhall-

gaton kicsit halk hang szólt meg. A zaj teljesen hiányzott fejhallgató használatkor is, egyedül a négyérintkezős jackdugóval gyűlt meg a baja az U5-nek. Húszezer forintot meg is érne ea jó hangminőséget adó, kiváló szoftverrel felszerelt külső hangkártya és fejhallgató-erősítő, de nem tudjuk nyugodt szívvel ajánlani, mert nem sokkal drágábban az U7-et is megkapjuk, ami 7.1-es és szinte mindenben jobb az U5-nél.



## INFO

**Forgalmazó:**  
Asus Magyarország  
**Ár:** 21 490 Ft  
**Web:** asus.hu

**Specifikáció:**  
C-Media CM6631A chip, USB 2.0 kapcsolat, 10 Hz–44 kHz frekvenciaátvitel, 104 dB jel-zaj viszony, 0,005% THD, 192 kHz/24 bit mintavételezés, S/PDIF-kimenet, fejhallgató-erősítő, 130×80×25 mm

**Pro:**  
egyszerű használat, tiszta, szép hang, jó szoftver

**Kontra:**  
a nagyobb tudású és jobb U7 alig drágább nála

86

Kényelmes szerepjátékosoknak aranyáron

## Razer Naga Epic Chroma

**A**BSZOLÚT PRÉMIUM EGERET TUDHAT A TENYERE ALATT AZ, AKI HAJLANDÓ 35 EZER FORINTOT FIZETNI A RAZER MMO/MOBA MODELLJÉÉRT. Az MMO-játékosoknak készült Naga széria legújabb tagja az Epic Chroma, amely a magas árért cserébe igen sok extrát kínál. A Razer mérnökei a rövidebb, de szélesebb kivitel választották, amely kifejezetten kisebb kezű játékosoknak kedvez, de nekünk nagyobb tenyérrel sem volt kényelmetlen. Ebben nagy szerepe volt a jobb oldalon elhelyezett ujjtámasznak és mellette a gumirozott oldallapnak. Az oldalra is dönthető görgő szintén gumirozott, így stabilan és könnyen kezelhető, de az alatta elhelyezett DPI-váltó gombokat egy kicsit nehéz elérni. Szerencsére ez nem igaz a bal oldalon felsorakoztatott 12 programozható és makrózható gombra, melyeknél a Razer soronként eltérő ívű elhelyezést alkalmazott. Ez elsősorban furcsán hangzik, és érdekesen is néz ki, de a kialakítás rengeteget segít, hogy ujjunkkal

odapillantás nélkül is magabiztosan, egy pillanat alatt megtaláljuk a megfelelő gombot. Chroma modell lévén a háttérvilágítás sem maradt el, amit a Synapse programból tetszőleges színűre beállíthatunk. A Naga Epic Chroma egyik legfontosabb tulajdonsága, hogy zsinór nélküli, pontosabban: ha azt szeretnénk, zsinór nélküli, ha pedig inkább a kábeles összeköttetésben bízunk, zsinóros. A microUSB-t kényelmesen csatlakoztathatjuk egyenesen az egerbe vagy a mellékelt vevőegységbe is. Ez a bölcső egyben tölti is az egeret, ehhez mindössze bele kell ejtenünk – az egeret apró mágnesek tartják elegánsan a helyén. A gyári adatok azt állítják, egy töltés húsz óra folyamatos játékra elegendő, ami egészen jó eredmény. Tesztünk alapján mi nagyon elégedettek vagyunk a Naga Epic Chromával: abszolút prémium, 8200 dpi-s, zsinór nélküli és kiváló anyagokból épített, kényelmes egér hasznos extrákkal és sok gombbal, de aki a rövid egereket nem szereti, annak ké-

nyelmetlen lehet, és sajnos az árával sem számít tucat terméknek.



## INFO

**Gyártó:** Razer  
**Ár:** 35 400 Ft  
**Web:** razerzone.com

**Specifikáció:**  
8200 DPI,  
12+7 gomb,  
1000 Hz-es lekérdezés,  
Synapse szoftver,  
programozható világítás,  
jobbkezes kialakítás,  
2,1 m-es kábel, mUSB  
csatlakozó,  
zsinór nélküli üzemmód,  
kb. 20 óra játékidő,  
119×75×43 mm,  
150 g

**Pro:**  
rengeteg programozható gomb, kényelmes, dokkoló, háttérvilágítás, nagyon pontos

**Kontra:**  
rövid kialakítás, nincsen belső memória, méregdrága

87

Nagyképű játékos 3D-vel nyakon öntve

## Acer Aspire V17 Nitro Black Edition

**W**EBKAMERÁBÓL VALAMI EGÉSZEN ÚJAT KAPUNK, ÉS SEBESSÉGET SEM CSUPÁN A VIDEOCHIP VÁLTOTT AZ ÚJ ACER NITRO NOTEBOOKBAN. 17-es kijelzője és 3 kg-os tömege ellenére sem tűnik drabálisnak az Acer új V17-es játékosnotebookja, amelybe 3D-kamerát és GTX 960M GeForce GPU-t szerelt a gyártó. A háttérvilágítással rendelkező billentyűzet alatt egy igazán erős Intel Core i7 CPU, 8 GB RAM és egy GTX 960M GPU lapul. Ez

a kombináció garantálja, hogy minden területen jól teljesítsen a gép, bár annak nagyon nem örültünk, hogy a háttértár csupán egy lassú, 1 TB-os HDD (némi felárért SSD-vel is kérhető a gép). Újdonság a GTX 960M, amely sajnos korántsem olyan erős, mint az asztali változat: az 1024 shader helyett csupán 640-et kapunk, a textúráló- és a RoP-szám is alacsonyabb, a 4 GB VRAM pedig 7 helyett effektív 5 GHz-en működik. Ezek szomorú tények, mi mégsem csalódtunk az Acer V17 gépében, amely minden játé-

kot minimum 28-30 fps-sel futtatott full HD felbontás és maximális részletesség mellett. Persze néhol a sebesség leesett, de ezt egy-két beállítás finomhangolásával kiküszöböltük. A jó játékelményhez nem csupán erős CPU-GPU kombináció szükséges: a V17 Nitro kijelzője matt, IPS-es és full HD felbontású – ideális a játékhoz. A notebook hangjával is meg voltunk elégedve, a négy USB-csatlakozó pedig elegendő mindenhez. Az üzemidőt nem találtuk kiemelkedőnek, de egy 3 kg-os gépnél nem is elsődleges szempont a mobilitás és a 10 órás üzemidő. Hátramaradt még az Intel RealSense 3D-kamera, amely Kinect módjára képes „3D-ben látni” minket. Ezt a tesztalkalmazások szépen demonstrálták is, tényleg sikerült játékot irányítanunk hadonászással, és beszkenelt arcunkat ráhúzni egy snowboardozó figurára (amely ettől ijesztően élethű lett), de sajnos a próbaalkalmazásokat leszámítva semmi sem használja ezt a technológiát, így túl sokat nem tudunk kezdeni ezzel az extrával.



## INFO

**Forgalmazó:**  
Acer Magyarország  
**Ár:** 389 900 Ft  
**Web:** acer.hu

**Specifikáció:**  
Intel Core i7-4720HQ  
CPU, 8 GB RAM, 1 TB  
HDD, GTX 960M VGA,  
Windows 8.1, full HD,  
IPS, 17,3" kijelző, 4×USB,  
423×293×25,4 mm, 3 kg,  
3429 pont PCMark8, 127  
perc PCMark8 üzemidő, 51,8  
fps Alien: Isolation, 28,2  
fps Far Cry 4

**Pro:**  
elegáns dizájn, erős alapok, játékokra is használható, 3D-s kamera, jó kijelző és reális ár

**Kontra:**  
lassú háttértár, a kamerát nem lehet kihasználni, rengeteg felesleges előtelepített program

88



Olcsó, vezeték nélküli gamepad

## Hama uRAGE Essential



**M**ÉG ELFOGADOTT VOLT AZ A LÁTVÁNY A KILENCVENES ÉVEK ELEJÉN AZ ELSŐ MORTAL KOMBAT RÉSZKÉNEL, AMIKOR KÉT JÁTÉKOS ÜLT KÉNYELMETLENÜL A MONITOR ELŐTT, ÉS EGY BILLENTYŰZETEN OSZTOZTAK MEG A VÉRES MECSCEK ALATT. Mostanában szerencsére már nincs ilyen gond, bármelyik PC-hez csatlakoztathatunk egy gamepadet, aminek segítségével egészen új dimenziókat fedezhetünk fel játék közben. Verekedős

játékot vétek lenne mással játszani, egyszerűen ezekre a modern irányító eszközökre tervezték őket.

A Hama jóvoltából nekünk sem kellett billentyűzettel szenvedni, a játék teszteléséhez kaptunk tőlük egy belépőszintű, felesleges, extrák nélküli gamepadet. Első ránézésre kicsit furcsa volt látni a kart, ezek a hatalmas markolatok inkább a kilencvenes években voltak divatosak. A csü-

szágátló bevonatra azonnal felfigyeltünk, nem is csalódtunk, hiszen órák után is stabilan ült a kezünkben. Három darab AAA-s elemmel működik, hetek óta felváltva használjuk a *Mortal Kombat X*-hez és a *GTA V*-höz, eddig még nem adta meg magát. Nagyon tetszett, hogy mindenféle telepítés nélkül felismerték a számítógépek (Windows 8.1, Windows 7), elég volt betenni az elemeket, bedugni a nanoUSB dongle-t egy szabad portba, és máris mehetett a játék; szó szerint hozzá sem kellett nyúlni a géphez, teljesen automatikusan felismerte és telepítette a drivert. A gombok nagyon jól reagálnak, aki kombózik az *MK X*-ben, az tudja értékelné a pontosságot; ennél a gamepadnél nem volt gond a bonyolultabb mozdulatsorok véghezvitelével.

Meglepően könnyű, tartós használat során sem fárasztja a kart. Külön öröm, hogy nagyon kedvező az ára; hétezer forintot simán megér, hogy egyetlen folyékony mozdulatsorral előhozzam a legmegalázóbb kivégzéseket az új *Mortal Kombat*-ban.

## INFO

**Forgalmazó:**  
HAMA  
**Ár:** kb. 7000 Ft  
**Web:** hama.hu

**Specifikáció:**  
csúszásátló markolat, 12 programozható gomb, nanoUSB vevő, vibrátorok mindkét markolatban, két analóg kar, 8 irányú D-pad, három AAA elem a működéshez

**Pro:**  
igazi plug and play, órák után sem csúszik, nagyon pontos

**Kontra:**  
nem valami szép, viszonylag kis hatótávolság

82

Pendrive-nak álcázott SSD

## Samsung Portable SSD T1 250 GB

**A**ZÉRT, MERT VALAMI MOBIL, MÉG NEM KELL FELTÉTLENÜL LASSÚNAK LENNIE. A SAMSUNG KÜLSŐ SSD-JE SZUPERGYORS ÉS KICSI, DE EZ AZ ÁRCÉDULÁN IS MEGLÁTSZIK. Villámgyorsan elterjedt a felhőhasználat és a fájlszinkronizálás, köszönhetően az egyszerű, kényelmes alkalmazásnak, de nagy fájlok hordozására továbbra sem alkalmas az internet. Erre a legjobb egy USB-s tároló, amely lehet flashalapú USB-kulcs, USB-n kapcsolódó hagyományos merevlemez vagy külső SSD. Utóbbinak nagy előnye, hogy forint/gigabájt mutatója nagyjából egy szinten van az pendrive-okéval, azonban sokkal gyorsabb, és elérhető akár 1 TB-os változatban is. A magas ár miatt azonban még nem kimondottan zsúfolt ez a piac, de még ha az is lenne, a Samsung T1-es szériája akkor is kitűnne a mezőnyből. A bankkártya méretű, mindössze 9,2 mm-es tároló microB USB 3.0-n csatlakozik

a géphez egy viszonylag rövid kábellel. A beüzemelés az apró segédprogrammal egészen egyszerű. Ezzel mindössze pár kattintás az első beállítás, aminek során a teljesítményt nem befolyásoló (!) jelszavas védelmet is beállíthatunk, de érdemes vigyázni, mert exFAT-re formátálja a T1-et a program. Ezt az első indítás után tetszőlegesen megváltoztathatjuk, a titkosítás nem vész el.

A T1 belsejében egy 3D V-NAND chipekre épülő 850 EVO SSD-t rejtettek el, abból is az mSATA változatot. Ezt jól mutatták a mérési eredmények, sikerült 400 MB/s körüli, sőt többször e feletti sebességeket elérnünk, de a natív SATA6G-n kapcsolódó modell csúcsebességét különösen IOPS-ben sajnos nem kapjuk meg.



Ennek ellenére kiváló külső SSD a T1-es széria, azonban a magas, ám valahol mégis reálisnak tekinthető árat csakis annak éri meg kifizetni, akinek tényleg nagyon gyors és rázkódásra érzékenyen külső tárolóra van szüksége. Persze még neki is azt tanácsoljuk, hogy a műanyag borítás miatt hímes tojásként vigyázzon a T1-re. Mindenki másnak továbbra is a külső, 2,5 colos HDD éri meg a legjobban.

## INFO

**Forgalmazó:**  
Samsung Magyarország  
**Ár:** 57 990 Ft  
**Web:** samsung.hu

**Specifikáció:**  
232,88 GB valós tárhely  
421,8/396,4 MB/s olvasási/írási teljesítmény  
„microB” USB 3.0 csatlakozó, 12 cm-es kábel  
9,2×71×53 mm, 25 g

**Pro:**  
SSD-teljesítmény, nagyon kicsi méret, cserélhető kábel, szoftver

**Kontra:**  
műanyag készülékház, csak fekete szín, egyféle hosszúságú kábel, drága

89

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## VIDEOKÁRTYA

### Gigabyte N960IXOC-2GD



Gyártó: Gigabyte  
Ár: 60 000 Ft  
Web: gigabyte.com

Év elején érkeztek meg a GeForce GTX 960-as videokártyák, de csalódtunk bennük, mert drágák voltak, és nem sokkal erősebbek a három-négy éves Radeonoknál. Ám ahogy a mondás tartja, nincs rossz videokártya, csak rossz árazás, így májusra a GTX 960-ak is új megvilágításba kerültek. Ahogy tesztünkben is láthatjátok, már a 4 GB-os verziókkal igyekeznek a gyártók elcsábítani a játékosokat, ám emellett a 2 GB-os verziókból is megjelentek az egészen olcsó, mondhatni filléres példányok. A Gigabyte modellje is ilyen, pedig még gyári tuningot is kapott – ezen az áron igazán jó vétel.

## PROCESSZOR

### AMD FX-4300



Gyártó: AMD  
Ár: 18 100 Ft  
Web: amd.com

Hihetetlen, de a 2012-ben bemutatott AMD CPU a mai napig jó vétel – köszönhetően pófátlanul alacsony árának. Az FX-4300 nem veszi fel a versenyt az Intel Core i5-ös CPU-kkal, ellenben kezdő játékos-PC-be kiváló választás, és az OEM (hűtő nélküli) modellt most 18 ezer forintért megkapjuk. A 4 magos, magasan órajelzett processzor akár egy közepkategóriás videokártyát is képes meghajtani, az AM3+ platform fejlett, olcsó és a szolgáltatásokból sem hiányoznak a fontos technológiák. Figyelem! Az újabb, 4350-es modell alig gyorsabb, és sokkal drágább, így azt nem ajánljuk.

## CPU-HŰTŐ

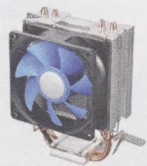
### Zalman CNPS90F



Gyártó: Zalman  
Ár: 2000 Ft  
Web: zalman.com

Gyanúsán olcsó a Zalman 92 mm-es ventilátorral szerelt hűtője, amely ráadásul multifoglatos, így a legtöbb Intel és AMD rendszerben használható. A CNPS90F ugyanakkor sokkal-sokkal jobb, mint bármelyik gyári megoldás: hatékonyabb és sokkal csendesebb is. A maximális TDP-t 95 wattban határozta meg a gyártó, és tuningot sem javasol (mi sem), ellenben mivel háromérintkezős a ventilátor, egy szabályzó hasznos lehet, hogy tényleg halk maradjon számítógépünk. Aki belépőszinten szeretne halk gépet, ezt a hűtőt nyugodtan választhatja, nem fogja megbánni.

## OLCSÓ CPU-HŰTŐK



### 1 Cooler Master Blizzard T2

4700 Ft  
coolermaster.com

### 2 Zalman CNPS90F

2000 Ft  
zalman.com

### 3 Arctic Cooling Alpine 11 Pro Rev. 2

3200 Ft  
arctic.ac

### 4 Deepcool IceEdge Mini FS

3000 Ft  
deepcoolglobal.com

### 5 Xigmatek Apache-III

3100 Ft  
xigmatek.com

## GAMER-NOTEBOOKOK



### 1 Asus RoC G751JY

573 990 Ft  
asus.hu

### 2 Razer Blade (2014)

700 000 Ft  
razerzone.com

### 3 Acer Aspire V 15 Nitro VN7-591G

375 700 Ft  
acer.hu

### 4 Lenovo Y50-70

294 900 Ft  
lenovo.hu

### 5 MSI GX70 3CC Destroyer

317 900 Ft  
msi.com

## UHD-MONITOROK 200 EZER FORINT ALATT



### 1 Acer S277HK

199 900 Ft  
acer.hu

### 2 Philips 288P6LJEB

152 800 Ft  
philips.hu

### 3 Samsung U28D590

119 900 Ft  
samsung.hu

### 4 Acer CB280HK

159 900 Ft  
acer.hu

### 5 ViewSonic VX2880ml

175 900 Ft  
viewsonic.com

## GAMER-EGEREK



### 1 Logitech G502 Proteus Core

23 700 Ft  
logitech.com

### 2 Razer DeathAdder Chroma

19 900 Ft  
razerzone.com

### 3 Cooler Master Storm Recon

14 600 Ft  
coolermaster.com

### 4 Asus Strix Claw

18 700 Ft  
asus.hu

### 5 Hama uRage Reaper 3090

9 900 Ft  
hama.hu



## BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

**Processzor**  
AMD FX-4300 3,8 GHz OEM 18 100 Ft

**Processzorhűtő**  
Zalman CNPS90F 2 000 Ft

**Alaplap**  
ASRock 970M Pro3 22 200 Ft

**Memória**  
Kingston ValueRAM  
DDR3-1600 MHz 4 GB KIT 12 600 Ft

**Grafikus kártya**  
Sapphire Radeon  
R7 250X 1 GB 26 000 Ft

**SSD**  
- x

**Merevlemez**  
WD Caviar Blue  
1 TB 7200 rpm 15 700 Ft

**DVD/Blu-ray egység**  
LG GH24NSB0 4 100 Ft

**PC-ház**  
Zalman ZM-T3 7 500 Ft

**Tápegység**  
Chieftec iArena GPA-500S8 10 900 Ft

**ÖSSZESEN** 119 100 Ft



## GAMER

200 000 Ft-os PC

**Processzor**  
Intel Core i3-4160  
3,6 GHz 33 300 Ft

**Processzorhűtő**  
Arctic Cooling Alpine 11  
Pro rev.2 3 000 Ft

**Alaplap**  
Asus H97M-E 26 200 Ft

**Memória**  
HyperX Fury DDR3-1600  
8 GB KIT 19 900 Ft

**Grafikus kártya**  
Gigabyte N960IXOC-2GD 60 000 Ft

**SSD**  
Samsung 850 Evo 250 GB 32 800 Ft

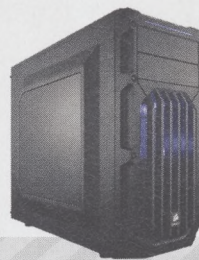
**Merevlemez**  
- x

**DVD/Blu-ray egység**  
LG GH24NSB0 4 100 Ft

**PC-ház**  
Thermaltake Urban S1 15 700 Ft

**Tápegység**  
FSP Hyper 600 18 700 Ft

**ÖSSZESEN** 213 700 Ft



## KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

**Processzor**  
Intel Core i5-4690 66 300 Ft

**Processzorhűtő**  
SCYTHE Mugen 4 13 400 Ft

**Alaplap**  
Gigabyte Z97X Gaming 5 41 900 Ft

**Memória**  
Crucial Ballistix DDR3-  
1600 16 GB KIT 37 700 Ft

**Grafikus kártya**  
Gigabyte N970IXOC-4GD 104 000 Ft

**SSD**  
Crucial  
BX100 500 GB 55 900 Ft

**Merevlemez**  
WD AV 2 TB 7200 rpm 25 900 Ft

**DVD/Blu-ray egység**  
- x

**PC-ház**  
Corsair Carbide Spec-03 20 100 Ft

**Tápegység**  
Corsair Builder  
CX600 v2 22 700 Ft

**ÖSSZESEN** 387 900 Ft

## EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

### PROCESSZOROK

INTEL	
LGA1150	
Intel Core i7-4790K	102 900 Ft
Intel Core i5-4690	66 300 Ft
Intel Core i5-4460	54 600 Ft
Intel Core i3-4160	32 900 Ft
Intel Pentium G3258	20 900 Ft
Intel Pentium G3240	16 800 Ft

AMD	
AM3+	
AMD FX-8370	64 200 Ft
AMD FX-8350	49 100 Ft
AMD FX-6300	29 600 Ft
AMD FX-4300	18 100 Ft

FM2+	
AMD A10-7850K	44 200 Ft
AMD A10-7700K	34 900 Ft
AMD X4 860K	22 500 Ft
AMD A4-7300	13 500 Ft

### ALAPLAPOK

Intel LGA1150	
Gigabyte Z97X-Gaming G1 WIFI BK	131 700 Ft
ASUS Maximus VII Ranger	55 300 Ft
ASRock Z97M Anniversary	24 600 Ft

AMD AM3+	
ASUS Sabertooth 990FX R2.0	50 600 Ft
Gigabyte 990XA-UD3	29 100 Ft
ASRock 970M Pro3	22 200 Ft

AMD FM2+	
MSI A88XM Gaming	34 600 Ft
ASRock FM2A88X Extreme6+	29 300 Ft
Gigabyte GA-F2A88XM-D3H	18 600 Ft



## INFO

**Gyártó:** Logitech  
**Ár:** 23 700 Ft  
**Web:** logitech.hu

**Specifikációk:** 200-12 000 dpi felbontás, programozható, 50 dpi-nként állítható, USB 2.0 kapcsolat, 10 darab, makrózható gomb, 3 profil a fedélzeti memóriában, felülettuning, kétféle görgőüzemmód, súlyelosztás változtatása, programozható világítás, 131,2×75,2×41,1 mm, 161,5-179,5 g

**Pro:** jó ergonómia, rengeteg hasznos szolgáltatás, gyors és nagyon pontos, jó szoftver

**Kontra:** a dizájn nem mindenkinek lesz kényelmes, csak kék világítás

## Logitech G502 Proteus Core

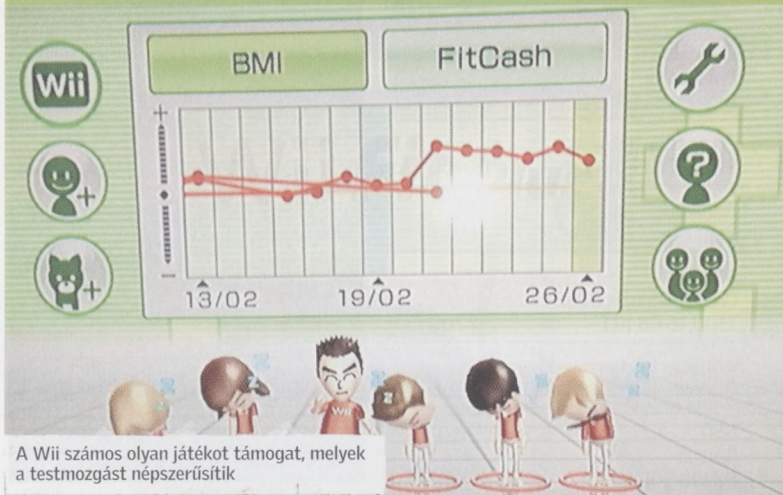


## Különösen ajánlott

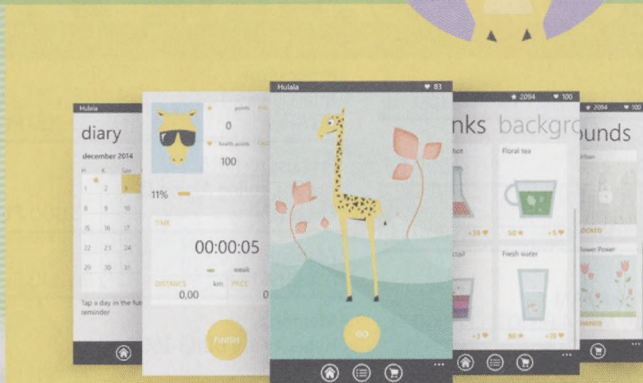
A G502 nem pofátlanul drága, mégis luxusszolgáltatásokat kínál, és egyik játék alatt sem hagy cserben. A pénzünkért abszolút felső kategóriás tudást és felépítést kapunk, így például a szenzor 12 ezer dpi pontosságú, és akár 1000 Hz-es lekérdezésre is képes. Az egérgörgő bordázott, az alatta lévő gombbal pedig válthatunk a szabad pörgés és a klasszikus, racsnis pörgetés között. Belső memóriával szerelték fel, és mind a tíz gombja apró részletekig makrózható. A profilok között dedikált egérgombbal válthatunk, és a dpi-váltáshoz is külön gombok járnak, amelyekben a lépésközöket egyedi értékekre állíthatjuk. Az oldalsó nagy gomb a DPI-Shift, amelyet nyomva tartva egy megadott dpi-re esik le a sebesség – mesterlövészeknek hasznos segítség. Mindezek te-  
tejébe változtatható világítást és egyedi súlyelosztást, valamint felületkalibrálást kapunk. A végére hagytuk a legfontosabbat, az ergonómiát: a G502 vagány, szögletes, jól néz ki, kényelmes, de nem tölti ki teljesen a tenyerünket.

# KULT

Játépszichológia



A Wii számos olyan játékot támogat, melyek a testmozgást népszerűsítik



A magyar Tep alkalmazás segítségével felnevelheted saját zsiráfodat

Zombik és futás. Kell ennél több?



## FITNESZ ÉS A JÁTÉKOK

### ÚJRAÉRTELMEZTE A NÉGY FAL KÖZÖTTI DIGITÁLIS JÁTÉK FOGALMÁT A MOZGÁSÉRZÉKELŐS KONZOLOK ÉS AZ OKOSESZKÖZÖK MEGJELENÉSE.

A fitneszre és a sportolásra épülő játékos programok (exergames) a klickelés helyett a testmozgást helyezik előtérbe, elősegítve az egészséges életmód terjesztését. Kérdés, hogyan hat ki mindez a gamer kultúrára.

### JÁTÉK, MOTIVÁCIÓ ÉS TESTMOZGÁS

A játékokkal kapcsolatos egyik legkedveltebb kutatási irányzat a motiváció vizsgálatára fókuszál. Az ezzel foglalkozó szakemberek rendszerint arra kíváncsiak, hogy melyek azok a tényezők, amelyek lekötik a játékosokat, kialakítják a pozitív érzelmeket, és fenntartják az érdeklődést. Ezek a kérdések több szempontból is fontosak lehetnek. Egyrészt visszajelzést nyújthatnak a játékkészítők számára arról, milyen eleme-

### KI VAGYOK?

A nevem Damsa Andrei, pszichológus és doktorandusz vagyok a Pécsi Tudományegyetemen, valamint kutató a JátékosLét Kutatóközpontban. Fő kutatási területem a játékosítás (gamifikáció), amely esetemben alapvetően a játékkutatásra, illetve a játékok fejlesztő hatásának vizsgálatára épül.

ket érdemes (és kell) felhasználni egy jó játék megtervezésekor, valamint segítenek abban is, hogy a hétköznapi életben felmerülő tevékenységeket (lehet ez munka vagy tanulás) játékos formába öntsük. Ennek lehetőségeit vizsgálja és alkalmazza a mára már egyre szélesebb körben elterjedő gamifikáció (játékosítás) módszertana, amely a játékelemek, a játékdinamika és a játékos gondolkodás nem játékos közegben történő felhasználását fogja össze. Az eddigi vizsgálatok rendszerint három fő motivációs dimenziót különítenek el, ezek a felfedezés, az ismerkedés és a teljesítés. A felfedezőt a játék tartalmának megismerése motiválja; a kalandvágy hajtja, és az új feltárásának, valamint az információ megszerzésének vágya energetizálja. Az ismerkedő játékon belüli kapcsolatok kialakításában és a barátságok létrehozásában bontakozik ki. A teljesítő a játékban elért eredményekkel motiválható, célja a maximális pontszám vagy szint elérése, valamint a megszerzhető különlegesebb és ritkább itemek, illetve virtuális tárgyak birtoklása. Sok esetben ezek a virtuális javak a másokon történő felülkerekedés eszközei. Az ezt

előnyben részesítő játékosok rendkívül kompetitívek és kitartóak, erősen motiváltak és céltudatosak.

A különböző motivációs típusok ismerete kiemelten fontos a játékosítási folyamat során. A testmozgással, illetve egészséges életmóddal kapcsolatosan számos olyan jól működő alkalmazást ismerhetünk meg, melyek pozitívan hatnak a felvázolt kategóriákra.

### NEVELJ ZSIRÁFOT, VAGY FUSS A ZOMBIK ELŐL

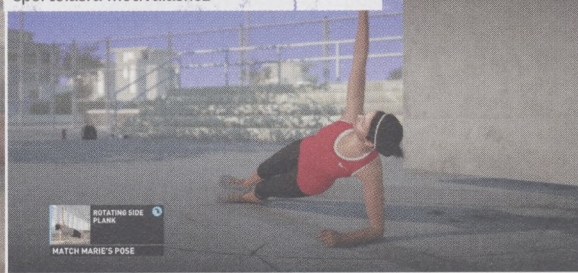
A játékosítás számos területen alkalmazható: segíthet a nyelvtanulásban (*Duolingo*), a tudásmegosztásban (*Stack Overflow*), az egészségügyben (*PainSquad*) vagy akár a munka motiválásában (*Windows Language Quality Game*). Számunkra jelen esetben az a speciális terület válik különösen érdekesé, amely a testmozgással foglalkozik. Képzelték el azt, hogy egy olyan játékot (legyen az például egy okostelefon-alapú alkalmazás) kell készítenetek, amely motiválja a felhasználót arra, hogy napi rendszerességgel eljérjon futni. Hogyan nézne ez ki? Milyen vi-

# WEARABLES

A Nemzeti Fitnesz Innovációs Kutató Intézet egyik fő célkitűzése a sportoláshoz és az egészséges életmódhoz tartozó naprakész technológiai vizsgálata. A játékokkal kapcsolatosan az egyik legkedveltebb témakör a viselhető eszközök kutatása, melyek egyaránt beléptek a lifestyle (intelligens öltözékek, ékszerek), a szórakozás (okoszemüveg, virtuálisvalóság-eszközök, testmozgást követő rendszerek) és a fitnesz világába (pulzus- és aktivitásmérők). A különböző technológiai megoldásokról bővebb információt és beszámolókat a [fitnessinnovacio.hu](http://fitnessinnovacio.hu) weboldalon olvashattok.



A Nike+ (Kinect Training) évek óta alkalmazza a játékos gondolkodást a sportolásra motiváláshoz



## HA TE MONDOD

**Wei Peng kutató:** „A testmozgásra épülő digitális játékok és játékosított programok azok számára is élvezhetők lehetnek, akik nem végeznek rendszeresen ilyen aktivitást. A cél az, hogy a játék során szerzett élmények alapján a rendszeresség kialakuljon és támogassa az egészséges életmódot.”

lágot teremtenék meg köré, és milyen játékszabályokat iktatnák be? A hasonló kérdésekkel foglalkozó fejlesztők ötleteleiből számos olyan alkalmazás született, amely játékos keretek közé helyezi a sportolást. A futással kapcsolatos egyik legismertebb, nemzetközi fejlesztésű alkalmazás, a Nike nevéhez kötődő Nike+ az elsők között hozta be az okoseszközökön alapuló játékos gondolkodást a sport világába. A program lényege az, hogy célokkal, kihívásokkal és versenyhelyzetekkel lássa el az olyan mindennapi folyamatokat, mint például a kocogás. A játékosított alkalmazás használatával a sportolni kívánók különböző küldetéseket teljesíthetnek (például fuss le öt kilométert), a közösségi háló segítségével versenyezhetnek ismerőseikkel, valamint elnyerhetnek különböző virtuális jelvényeket és kupákat. Jól látható, hogy a Nike+ főként a teljesítőket fogja meg. A pontszerzés, a célok teljesítése, valamint a versengés hatékonyan bizonyul arra, hogy az ilyen érdekeltségű játékosokat bevonja és megtartsa. A teljesítés mellett a felfedezésre és a törődésre, gondoskodásra is építő *Tep* egy hazai fejlesztésű, tamagocsiszerű

„tracker” alkalmazás (egyelőre csak windowsos telefonokra). A program lényege az, hogy sétálás, futás vagy biciklizés során elért eredményeinkkel életben tartsunk egy zsiráfot, akit etetni és itatni kell. A feladatközpontú játék lehetőséget ad arra, hogy nyomon kövessük a különböző aktivitások során megtett távot, az elégetett energiát, valamint az eltöltött időt, majd ezek függvényében fejlesszük aranyos kis zsiráfunkat. Ugyancsak a futás játékosítását tűzte ki célul a *Zombies, run!*, bár más megközelítésben. Amint az az alkalmazás nevéből is sejthető, a felhasználó feladata az, hogy egy poszt-apokaliptikus világban túlélje a vérengző zombik támadását. Ennek legmegfelelőbb módja természetesen a menekülés, melynek során lehetőségünk nyílik olyan segédeszközök (gyógyszerek, fegyverek stb.) gyűjtésére, melyekkel felvehetjük a zombik ellen a küzdelmet. A *Zombies, run!* esetében ugyancsak felismerhetők a felfedező és a teljesítő motivációk, kiengesztelve a kellemes borzongás nyújtotta adrenalinban dús élménnyel. Amint az megfigyelhető, a bemutatott alkalmazások között párhuzamot vonhatunk. Mindegyik esetében az a cél,

## JÁTÉKOK A REHABILITÁCIÓBAN

A Kinect megjelenésével újraértelmezték a virtuális valóság és a rehabilitáció viszonyát. A mozgás követhetőségével lehetőség nyílt a fejlődéshez szükséges precíz visszajelzésekre, így például egy balesetet szenvedő személy újra tud tanulni bizonyos mozgássorozatokat azáltal, hogy a monitoron valós időben látja saját mozdulatait, valamint az elérendő célt jelentő mozdulatsort. Mindemellett olyan funkciókat is tartalmaz, mint az arc-és a hangfelismerés, valamint a többjátékos mód. Ezek segítségével hatékony fejlesztési eszköz lehet olyan területeken is, mint például az érzelfelismerési zavarok kezelése vagy a beszéd újratanulása.

hogy egy viszonylag monoton és sokszor kevésbé motiváló tevékenységet izgalmasabbá és élvezhetővé tegyenek. A testmozgásra vonatkozó ösztönzés kimutatható, az élménnyel kapcsolatosan pedig annyit javasolnék: próbáljátok ki őket!

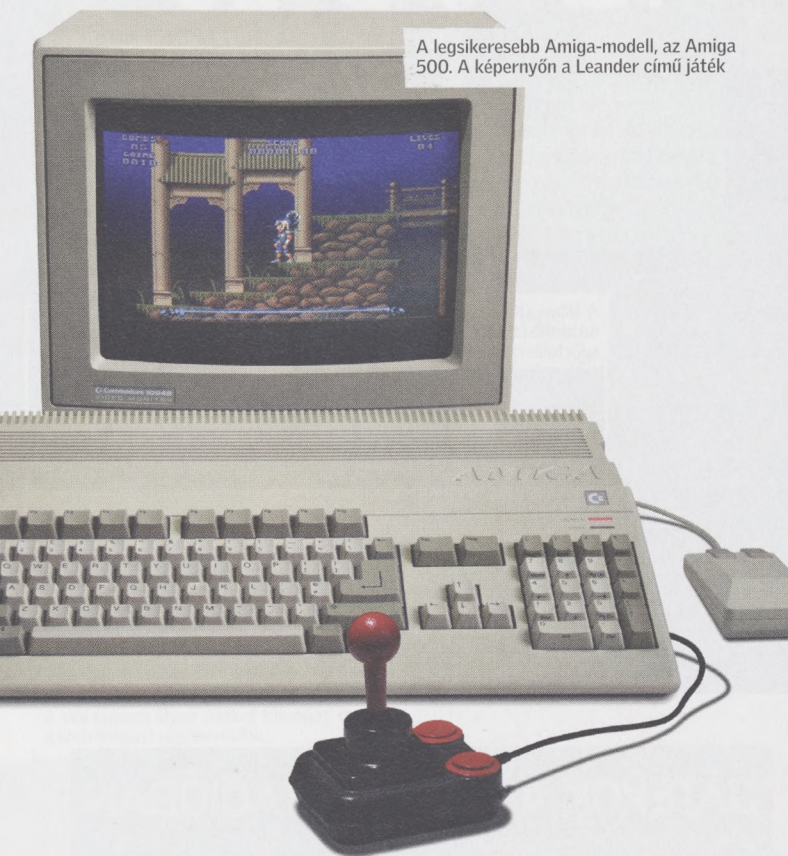
### SPORT A TÉVÉ ELŐTT

Ha eddig azért kerültek az edzőtermeket, mert nem akartál mások előtt sportolni, vagy egyszerűen csak nem volt rá idő, itt a megoldás. A mozgás-érzékelővel ellátott konzolok (amilyen például a Kinect vagy a Wii) lehetőséget adnak arra, hogy mozgásod segítségével olyan játékokban tudd próbára magad, amelyek felérnek egy komolyabb edzéssel. Ilyen az előző részben említett Nike+, amely elkészítette konzolon futó verzióját is. A program személyre szabott edzésterveket tud nyújtani annak érdekében, hogy elérd a célod (lehet ez fogyás, az állóképesség fejlesztése vagy a tömegnövelés). A kardioprogramok terén sikert aratott *Zumba Fitness* nevű játék a táncot ötvözi az edzéssel. A játékos olyan mozgások egyvelegét sajátíthatja el, ami a breakdance, a latin és egyéb aktív táncok ötvözéséből született meg.

### MIT MUTATNAK A KUTATÁSOK?

A testmozgás játékosításával, valamint az exergame-ekkel foglalkozó vizsgálatok viszonylag egységes eredményekkel szolgálnak. Elharmadodott lenne kijelenteni, hogy az ilyen típusú programok minden esetben hatékonyak, viszont az megmutatkozik, hogy képesek elkötelezni és motiválni a felhasználókat. Sok esetben a közösség erősíti a motivációt, a megosztás, az ismerősök eredményeinek figyelemmel kísérése arra készíthet, hogy ne hagyjuk abba a testmozgást. A különböző mozgás-érzékelővel bíró konzolalapú programok egyaránt nyújthatnak megoldást úgy az egészséges, mint az egészségügyi problémákkal rendelkező személyek számára. Utóbbiak esetében gyakoriak a rehabilitációs beavatkozások, melyek az izmok fejlesztésétől kezdődően az állóképesség javításán át számos területre kiterjedhetnek. Összességében kijelenthetjük, hogy ezek a játékok és játékosított programok hatékonyan ötvözik a játékokban fellelhető motivációs erőt az egészséges életmód előnyeivel.

Andre



A legsikeresebb Amiga-modell, az Amiga 500. A képernyőn a Leander című játék

Harmincéves az Amiga

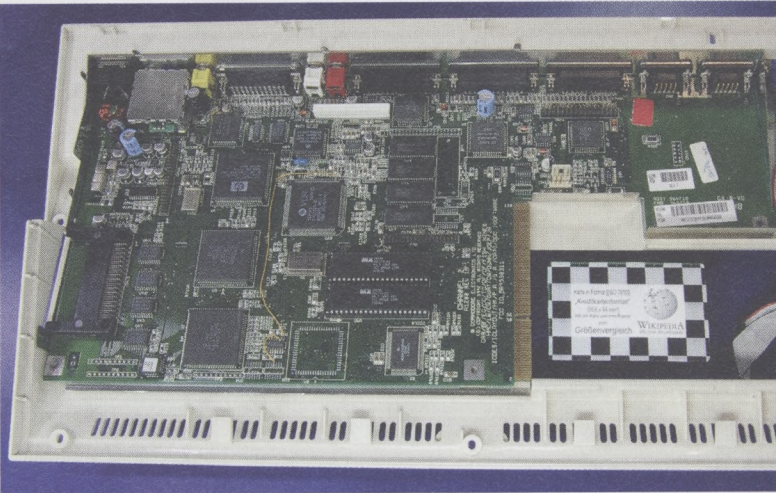
# A JÁTÉKGÉP, AMI BARÁTNŐ

**V**ISSZATÉRŐ POÉN A JÁTÉKOSOK KÖZÖTT, HOGY A KONZOLOS GAMEREK AZ ALJANÉP, A PC-SEK MEG A FELSŐBBRENDŰ FAJ. Ennek a vicces „háborúsodásnak” megvoltak a maga megfelelői régebben is. A nyolcvanas évek közepén például a C64-tulajdonosok nézték le a Plus4-eseket. Aztán pár év múlva ők kerültek a megalázott szerepkörébe, amikor az amigások röhögtek ki a 8 bites gépeket. Az iparban a színpalak mögött közben jóval komolyabb konfliktusok zajlottak, és erről is lehet beszélni bőven az Amiga kapcsán – amely mostanában éppen harmincéves.

## ZÁLOGBA MINDEN, CSAK GÉP LEGYEN

A történet kezdete 1982, és rögtön két szálon is elindíthatjuk a mesét. Az egyik a Commodore-é: ebben az évben jelent meg a C64, ami a céget az egzekutívákba emelte. A sokoldalú otthoni számítógépek több piacon (köztük

Európában) kiűtötték a konzolokat, és miközben az iparág átélte a Nagy Videójátékrachként emlegetett válságot, a Commodore azon kevesek közé tartozott, akik jól jöttek ki ebből. A cégvezető, Jack Tramiel kíméletlen (és sokszor tisztességtelennek mondott) eszközökkel tarolta le a piacot, a játékosok zabálták az olcsó gépet, amiből teljes életciklusa alatt több mint 30 milliót adtak el (ez ma is szép szám lenne, de akkor persze sokkal kisebb piacon kellett érvényesülni). A sztori másik szála Jay Miner chip-tervezővel kezdődik, aki 1982-ben egy orvostechikai vállalatnál fejlesztett pacemakerbe való chipet. Miner korábban az Atarinál dolgozott, így nem meglepő, hogy ex-kollégái megkeresték, amikor fejükbe vették, hogy játékhordozót gyártó céget alapítsanak. Miner a fejlesztésért felelős alelnök lett, és megalapították a Hi Torótt. A név nem bizonyult jónak, mert már létezett egy ilyen útépítő vállalat, ezért



A C64 volt a Commodore legnagyobb sikere, de az Amiga jóval többet tudott



megváltoztatták. Olyan nevet akartak, ami barátságosságot sugall, így jutottak el a barátnő spanyol megfelelőjéhez, az Amigához. Az eredeti tervekben játékkonzol szerepelt, de Miner mindig is szeretett volna számítógépet építeni, ezért hamar átalakult a fejlesztési irány (mondjuk az említett válság miatt is a saját PC fejlesztése bizonyult a jobb üzleti döntésnek), és elkezdtek dolgozni a Lorraine kódnevű gépen. Igazi garázsfejlesztést képzeljünk el, forradalmi megoldásokkal, rengeteg anyagi nehézséggel és egy utólag legendává nemesült mozzanattal (például Miner nagyon szerette a kutyáját, és állítólag kapcsolási rajzokat mutatott neki; ha az morgott, a rajz ment a kukába). Miner és több alkalmazott is jelzálogkölcsonnt vett fel a házára, hogy életben tudják tartani a céget, amíg elkészül a prototípus és befektetőt találunk. Sőt, még Miner egykori munkahelye, az Atari is segítette rajtuk félmil-

lió dollárnyi kölcsönrel. Végül 1984 januárjában a CES-en az első Lorraine-ekkel zártkörű bemutatót tartottak olyan techóriásoknak, mint a Sony, az Apple és a HP – vagy éppen a Commodore. És mindenkinek, aki látta Lorraine szépségeit – illetve a gépen futó legendás, egy éjszaka alatt írt demót egy pattogó labdáról –, leestett az álla.

## LORRAINE, TE GYÖNYÖRŰ

Mert a Lorraine korának csúcsteljesítményének számított 16/32 bites Motorola 68000 chippel, több mint 7 megahertzes processzorral és 256 kb-ajtos memóriával. Gyors volt, és alkalmas üzleti felhasználásra éppúgy, mint multimédia PC-nek. Amikor még éppen csak kijöttek az első fekete-fehér Macintoshok, amikor a játékipiac csúcására éppen felkapaszkodott a 8 bites C64, akkor jött ez a csodagép elképesztő felbontásokkal (320×256 képpont 32 színnel vagy 640×256

# TÍZ AMIGA-JÁTÉK, AMIT ÉRDEMES MA IS KIPRÓBÁLNI



**SENSIBLE WORLD OF SOCCER SOROZAT:** ez a széria az Amiga FIFA-ja (persze még felülnézetes)



**CANNON FODDER:** kommandózás a dzsungelben sok cukisággal és halállal



**BENEATH A STEEL SKY:** mert kalandjátékok is kijöttek Amigára, például ez a remek cyberpunk darab



**SHADOW OF THE BEAST SOROZAT:** grafikailag a csúcs, bár játéknak elég nehéz. Mész, harcolsz, meghalsz



**CHAOS ENGINE:** futurisztikus mászkálós lövöldözés, powered by adrenalin



**PINBALL DREAMS/PINBALL FANTASIES:** a legjobb flipperjátékok. Pont



**WINGS:** sok repülőszimulátort említhetnénk a platformról, de ez az első világháborús az egyik lehangulatossabb



**SYNDICATE:** oké, hogy PC-n is létezett, de akkor is ez az Amiga egyik legjobb stratégiai játéka

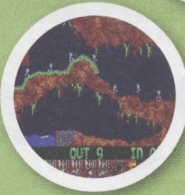


**MOONSTONE: A HARD DAYS KNIGHT:** kardozós fantasy hatalmas figurákkal és sok-sok vérrel



**SPEEDBALS II:** sci-fi labdajáték, amivel éjszakákba nyúlóan lehetett meccselni

+1



**LEMMINGS:** na jó, ez már a tizenegyedik, de csak nem maradhat ki

képpont 16 színnel, 4096 színű palettából) és négy hangcsatornával, igazi sztereó hanggal. Persze rögtön többen is érdeklődni kezdtek a gép iránt, de év közepére elfogytak a kölcsönök, ezért nem maradt más kiút: el kellett adni a céget.

Közben viszont történetünk másik szála is alakult: Jack Tramiel távozni volt kénytelen a Commodore-tól, miután összeveszett a fő részvényes Irving Goulddal. Tramiel az Atarinál kötött ki, és onnantól kezdve folyamatosan borsot tört régi munkahelye orra alá. Az Amiga-vételbe is megpróbált belekavarni, de Gould némi rábeszélésre magasabb áron megvette Minerék cégét, így az Amiga 1984 őszén bekerült a Commodore istállójába. Tramiel erre perelt, a Commodore is perrel válaszolt (ürügyet mindkét fél talált könnyen), és hosszan elnyúló harc kezdődött, amivel főleg az ügyvédek jártak jól.

Ilyen hangulatban jött el 1985. július 23., amikor a Lorraine – persze Amiga,

később pedig Amiga 1000 néven – debütált. A New York-i Lincoln Centerben mutatták be a nagyközönségnek. A prezentáló fejlesztők – megint csak a legenda szerint – mindegyik gépnek külön repülőjegyet foglaltak, mert féltették őket csomagként feladni. A bemutatón megjelent Blondie és Andy Warhol is, és zenei képességei miatt olyan zenészek használták később a gépet, mint Herbie Hancock, B.B. King és Billy Idol.

## AMIGA KÉSZLET TART

Érdekeség, hogy pont 1985-re a Commodore átmenetileg leállt a C64-ek gyártásával, mert azt hitték, többet nem vesz fel a piac – aztán pár hónap múlva kiderült, hogy Európában ekkor kezdett csak befutni. Így a következő néhány év, amikor az Amiga 1000 – de még inkább 1987-ben debütált, kompaktabb és olcsóbb verziója, az Amiga 500 – 8 bites kistestvérevel együtt hódította meg a gamerek

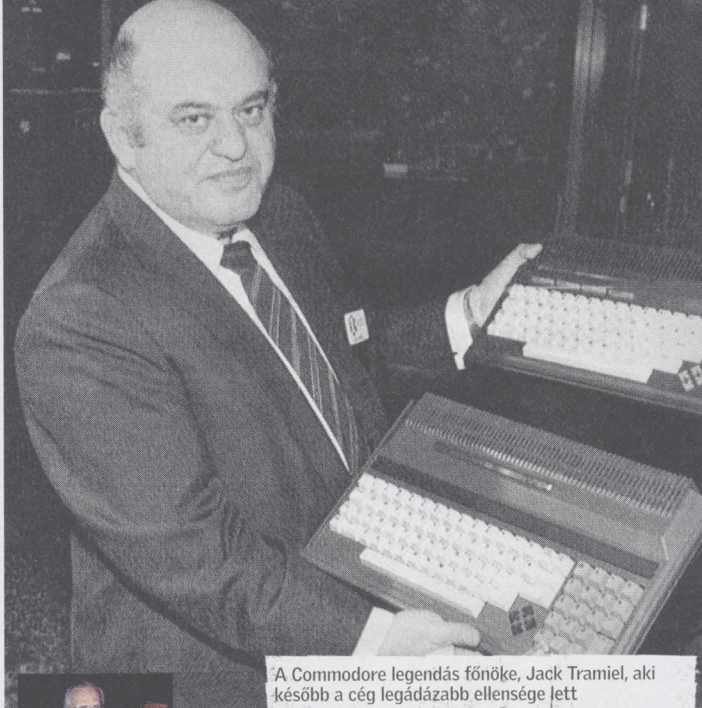
szívét. Ekkortájt jelent meg itthon a Commodore Világ is, a játékmagazinok gogoli köpönyege, és ekkortájt történt a rendszerváltás is, ami sajátos bukét adott annak, hogy jobbnál jobb játékok özönltek az országba, még ha nem is feltétlenül legális csatornákon.

Az Amiga hozott még pár jó évet a Commodore-nak (a legjobban az Amiga 500 fogyott, hatmillió kelt el belőle), de a cég romlása már akkor elkezdődött, amikor Európa rohant C64-et és Amigát venni. Gould ugyanis rossz üzletembernek bizonyult, aki nem tudta Tramiel gátlástalanságát és zsenijét helyettesíteni. Sorozatosan hibás döntéseket hozott, sűrűn cserélgette maga mellett az embereket, és nem mellékesen a vállalat igazgatótanácsában nem akadt egyetlen műszaki képzettségű ember sem. Nem működött hatékonyan a hardvertervezési folyamat (sokszor későn derültek ki hibák), és többször is rossz piacokra próbáltak betörni a nagy nehezen

elkészült új modellekkel. 1994 tavaszán aztán a Commodore becsődölt, és két hónappal később – az addigra már újra pacemakerchipekkel foglalkozó – Miner is meghalt. Egyes kollégái szerint volt összefüggés a két esemény között.

Az Amiga brand később többször is gazdát cserélt, és a 2000-es évek elején még egyszer megpróbálták újraéleszteni, de nem jött össze. Valószínű, hogy a PC-s felsőbbrendű faj és a konzolos alja nép közé már amúgy sem fért volna be egy harmadik réteg. A platform emlékét amúgy ma is szépen gondozza egy népes kommuna (főleg a lengyelek aktívak, a [thecompany.pl](http://thecompany.pl) címen rengeteg amigás cucc kipróbálható), és a harmincadik születésnapra időzítve július 25-én Budapesten is lesz Amicon Anniversary néven egy nagy retroparti. Akinek kimaradt ez az egész amigásdi, ott kóstolót kaphat belőle.

Stök

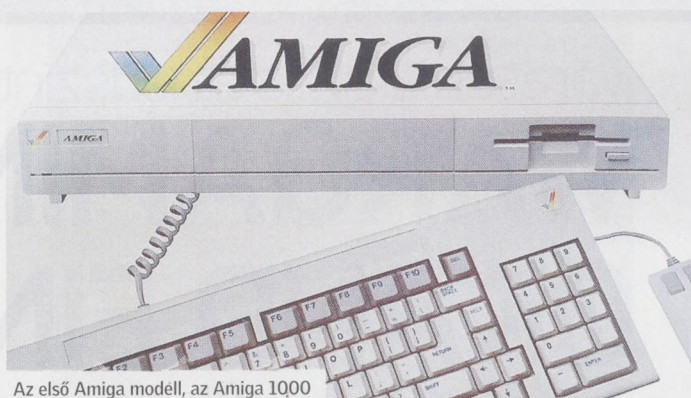


A Commodore legendás főnöke, Jack Tramiel, aki később a cég legádázabb ellensége lett



## HA TE MONDOD

**Jay Miner, aki nem írt elő dress code-ot: „Tőlem az emberek rózsaszín nyuszipapucsban is járhattak dolgozni, amíg a munkájukat rendesen végezték.”**



Az első Amiga modell, az Amiga 1000



Az ékezet miatt panaszt tettem

Nem csak e-sportolók fordultak meg erre



A 2014-15-ös világbajnokok

Váratlan utazás a hadszíntérre

# WARGAMING

# GRAND FINALS 2014-15

**FÉRFIASAN BE KELL ISMERNEM, KICSIT MEGREMETTEM A TÉRDEM, MIKOR EGY SZERDÁN CHAVA FELHÍVOTT, HOGY MIT SZÓLNAK, HA PÉNTEKEN KIREPÜLNÉK VARSÓBA EGÉSZ HÉTVEGÉRE.**

A kezdeti megilletődöttség után, mikor elmagyarázta, hogy a Wargaming által szervezett *World of Tanks* világbajnokság Grand Finals eseményéről kell tudósítanom, jött a felismerés, hogy ez mekkora megtiszteltetés. Nem csak maga a lehetőség; ha még emlékeztek, a tavaly megrendezett első Grand Finals eseményen nem kisebb nevek voltak jelen, mint EndreMan vagy maga dicsőséges főszerkesztőnk, Mocsy. Úgyhogy az ezután következő két nap folyamatos készülődéssel és félelemmel vegyes várakozással telt. Természetesen, amikor jószívű kollégáim megtudták, hogy ez lesz életem első repülőútja, azonnal elsütöttek pár klasszikust, például ezt: „Egy biztos, nem fogsz a leve-

## E-SPORT INFO

E-sport rovatunk kedvenc elfoglaltságod profi, versenyszerű oldalát mutatja be. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.

gőben maradni.” Mindenesetre április 24-én, pénteken délután épségben megérkeztem a varsói repülőtérre, ahol már várt ránk, újságírókra a szervezők által kiküldött kisbusz. Félve mesélem el, de tény, hogy amint megérkeztünk gyönyörű szállásunkra és bejelentkeztem, azonnal lelakatolták a minibárt a szobámban, mert – mint mondták – tavaly is volt egy magyar delegáció ezen a rendezvényen, és nem akarják, hogy még egyszer előforduljon, ami akkor történt. Ezek után maradt egy óráig felfedezni a szobámat, ahol még a tévé is nagyon udvariasan viselkedett. A Champions sportbárban eltöltött vacsora és a tetőtéri iszogatás után viszonylag korán nyugovóra tértem, hiszen másnap nagy nap volt, indult a móka.

### AZ ELSŐ JÁTÉKNAP

Szombaton reggel kilenckor indultunk az eseményre, amit az EXPO XXI elnevezésű rendezvénycsarnokban tartottak meg. Már messziről látható volt, hogy jó helyen járunk, hiszen két, személyzettel ellátott tank is őrizte a bejáratot, és egy akkora molinót feszítettek ki, hogy tényleg csak az tévedhetett el, aki el akart.

Az előcsarnokban lehetett fotózni különböző katonai felszerelésekkel vagy nem meglepő módon *World of Tank*ezsni, és láttam egy érdekes versenyt is, amelyben a lényeg az volt, hogy ki tudja gyorsabban rázni a kezébe adott irányítószerkezetet. A kis botokhoz hozzákapsolt tévé pedig a rázás intenzitásának megfelelően lötték egymást a tankok. Az elsődleges attrakciót a főcsarnokban táltalták, ahova bájos hosztesztlányok sorai között lehetett bejutni – csabos mosollyal nyújtottak minden kedves érkező kezébe egy-egy világító karkötőt vagy felfújható tapsoló botokat. A sajtótájékoztatón elhangzott egy-két igen lényeges információ, közülük az egyik legfontosabb a Career Platform bevezetése, amiről keretes írásunkban olvashattok részletesebben. Ezek után már semmi nem állt a harcok útjában, elkezdődtek hát a meccsek. A tavalyi, kis-sé unalmas, kiváros harcokból okulva újfajta játékmódot vezettek be, miszerint egy támadó és egy védekező csapat áll egymással szemben. Így nem lehetett döntetlenre játszani, a támadóknak ki kellett iktatniuk az összes ellenfelet vagy elfoglalni bizonyos pontokat, amelyeket a védekezők óvtak. A szere-



## CAREER PLATFORM

Ez egy olyan háromlépcsős rendszer, ami a játékosokat tudásuk és tapasztalatuk alapján osztja be. A Bronze League a kezdő, akár egyedüli játékosoknak szól, akik elsajátíthatják a játék trükkjeit, és csapatot találhatnak maguknak. A Silver League már összeszokott csapatoknak való, akik itt kereshetnek maguknak szponzorokat, mivel publicitást kapnak; a legjobbakat a Wargaming-csatornákon bemutatják. A Golden League pedig a csúcsok csúcsa, az itt szereplő összes csapat fizetést kap. Csak a Wargaming 750 000 dollárt oszt ki évente régióként, és összesen 3 milliót az egész világon.



Sokan nem bírták a negyvenedik emelet-látképét

## ” ELKÖLTÖTTÜNK EGY IGEN KELLEMES VACSORÁT, A SÖRCSAPOK PEDIG KIFOGYHATATLANUL ONTOTTÁK A NEDÜT, AMIT EGYESÉK TALÁN TÚLSÁGOSAN IS KIHASZNÁLTAK – A DÁN KOLLEGÁT PÉLDÁUL TÖBBET NEM LÁTTAM

pek természetesen folyamatosan cserélődtek, a nap végére pedig a kezdeti 12 fős mezőny 8 főszre apadt.

Eljött értünk a buszunk, hogy elvigyen a Visztulán ringatózó River Caféba. Elköltöttünk egy igen kellemes vacsorát, a sörcsapok pedig kifogyhatatlanul ontották a nedüt, amit egyesek talán túlságosan is kihasználtak – a dán kollégát például többet nem láttam. Végül egy kisebb hajóval meg is forgattak minket a város esti fényiben úszó folyón.

### A DÖNTŐ ÉS A HAZAŰT

Annak ellenére, hogy az alkohol nem szállt a fejembe, borzasztó volt az ébredés, hiszen alig tölthettem el négy órát pihe-puha ágyamban. El kellett döntenem, hogy vásárolok vagy reggelizem, de mivel szörnyű buntetésre számíthattam, ha nem hozok haza eredeti lengyel tejkaramellát, a vásárlás mellett döntöttem.

Dél előtt 11 órakor folytatódtak a küzdelmek a verseny helyszínén, és elérkezett a végjáték is. A már említett új játékmódnak köszönhetően az agresszív, látványos játékot játszó csapatok igencsak határozottan meneteltek előre

a győzelem felé; mind közül a HELLRAISER volt a legvadabb, rekord idő alatt bedaráltak a címvédő NAVI-t az elődöntőben, majd könnyűszerrel léptek át döntőbeli ellenfelükön, az ázsiai EL Gamingen is. Mocsy tavalyi beszámolójában megemlítette, hogy a végeredmény nem volt túl igazságos; nos, most minden e-sport és WoT-rajongót megnyugtathatok, idén ténylegesen a legjobb csapat emelhet fel a bajnokoknak járó trófeát. Az este folyamán még elvittek minket egy szórakozóhelyre, ahol ehettünk, ihattunk, de már szinte mindenkin kiütöközött a fáradtság, egyedül a táncoslányok voltak képesek igazán felkelteni a résztvevők figyelmét, de miután egyértelművé vált, hogy már nem jönnek vissza többet, a legtöbben megtértek szállásukra, köztük én is. Hétfőn a világ legkönnyebb reptéri procedúrája után, korra délután sikeresen hazaértem kis hazánkba, és aludtam egészen másnapig. Emelem kalpom a Wargaming elé. Bár még csak a második Grand Finals esemény volt ez, ráttettek egy lapáttal a tavalyira, kíváncsi vagyok, mivel rukkolnak elő legközelebb.

Góczy

## INTERJÚ RINALDO ANDREOLLIVAL (EURÓPAI IGAZGATÓ, WARGAMING.NET)

**GameStar: A sajtótájékoztatón elhangzott, hogy a Wargaming teljes mellszélességgel támogatja az e-sportot, és vannak más cégek is, mint a Blizzard vagy a Riot Games, akik ugyanígy gondolkoznak. Elképzelhető, hogy összeállnak ezek közül valamelyik céggel, hogy közösen készítsenek egy játékot, esetleg azzal a céllal, hogy abból e-sport legyen?**

**Rinaldo Andreoli:** Ez érdekes gondolat, habár nem hiszem, hogy működne. Elképzelhető azonban – és szuper lenne –, hogy tartunk valamikor együtt egy e-sport eseményt. Közösen fejleszteni egy játékot viszont más dolog, túl sok szempontot kellene összehangolni.

**GS: Ejtsünk pár szót a rendezvényről; eddig fantasztikus, amit láttam. A jövő évre már vannak esetleg változtatási tervek? Szóba jött-e, hogy másik városban, országban, esetleg másik kontinensen tartsák?**

**RA:** Az igazat megvallva nem vagyok részese azoknak a megbeszéléseknek, ahol eldől, hol legyen a következő esemény. Azt tudom, hogy még nincs köbe vésvé, jövőre is itt rendezzük-e meg a Grand Finalt. Azonban Varsó ez idáig remek vendéglátó volt, és közönségünk is van; még mindig hosszú sorokban állnak az emberek, hogy bejussanak, pedig már délután öt óra van. Ennek az az üzenete, hogy jól tettük, hogy Varsót választottuk helyszínül; és azért is remek hely, mert a fővárosok közül Varsóban van a legtöbb World of Tanks-játékos, tudtuk, hogy ha itt rendezzük meg, lesz élő közönsége is az eseménynek. Ha adódik másik helyszín, amely megközelíti ezt a játékosszámot, akkor megfontoljuk, hogy ott rendezzük meg a Grand Finalt.

**GS: Hamarosan érkezik a World of Tanks Xbox One-os verziója. Mennyire különbözik majd az eddigi verzióktól?**

**RA:** Az Xbox One-ra érkező WoT koncepciójában és értekezésben nagyon hasonlít majd az Xbox 360-asra. Persze sokkal szebb lesz, de abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy az elsők között kapcsoljuk össze az Xbox One-os és a Xbox 360-as játékosokat; azonos szervereken fut a két játék, így a két verzió birtoklói egymással is tudnak majd játszani. Emiatt a két verzióknak nagyon sok mindenben meg kell egyeznie. Így, ahogy eddig is, kicsit különbözik a PC-s verziótól.

**GS: Esetleg terveznek e-sport eseményt a konzoljátékosoknak is?**

**RA:** Az biztos, hogy gondolkozunk rajta, de nem tudom, mennyire haladtunk előre eddig ebben a kérdésben. Egyelőre mindent megteszünk azért, hogy PC-s e-sport versenyünk a lehető legjobb legyen, és utána haladunk tovább. Azt hiszem, az idei esemény azt mutatja, hogy elég közel vagyunk már a tökéletesre csiszoláshoz.

**GS: Köszönjük szépen.**



Minden szintem  
szinte ingyen

# SZABAD(A) JÁTÉK

## Path of Exile

A *Diablo*-rajongók új kedvence lett a Grinding Gear Games ARPG-je, amely amellel, hogy rengeteg tartalommal, zsákmánnyal és kalanddal vár, teljesen ingyenesen letölthető és mindenféle megkötés nélkül játszható. A *Path of Exile* egy dark fantasy világba kalauzol el bennünket, ahol karakterünk éppen Wraeclast partjain ébrededik egy közepesen fájdalmas hajótörést követően. Innentől kezdve miénk az irányítás, és rögtön helyt is kell állnunk egy tucatnyi szörnyrel szemben. Szerencsére a játék még fogja a kezünket az első szinteken, de később magunknak kell kitalálnunk, hogyan tovább. Az elérhető hét karakter külsejét ugyan nem alakíthatjuk át, cserébe viszont ezrenyi lehetőséget kapunk arra, hogy képességeiket fejlesszük. Egy hatalmas, passzív bónuszokat nyújtó fán alakíthatjuk hő-

sünk statisztikáit. A fejlesztők teljes szabadságot adtak, ha szeretnénk, rengeteg varázserővel ruházhatjuk fel a ranger karaktert is. Persze ez nem a legoptimálisabb választás, de a játékosé a döntés. A maximalistáknak bőven lesz dolguk, mivel az egyes karaktereknél 100 a szinthatár, amit elérni nagyjából 1700 órányi játékot kíván. Persze nem kell ennyit vadászgatni ahhoz, hogy élvezzék a rengeteg eseményt, amit Wraeclast világában találtak. Rengeteg szörny és véletlenszerűen generált barlangrendszer garantálja, hogy sose váljon unalmas a gyilkolászás. A *Path of Exile* kategóriájának egyik legjobbja, miközben teljesen ingyenes (csak kényelmi funkciókat vásárolhattok a fizetős üzletben). Ha szereted az akció-RPG-ket, akkor ezt imádni fogod.

### F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban össze-szedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

### A hónap játéka

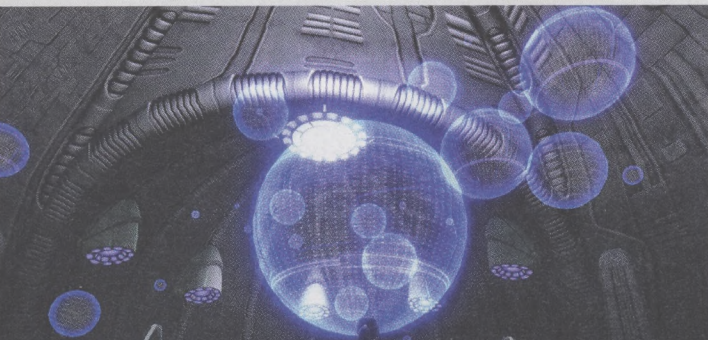


## The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited

Megérkezett a *The Elder Scrolls Online* történetének legfontosabb frissítése. Az egykor havidíjas MMO-ként működő programot azért köszöntjük a Szabad(a)játék oldalain, mert a legutóbbi javítással modellt váltott a fejlesztő. A 2.0-s verzió óta megszűnt az adó: mostantól ha egyszer megvetted a *TESO*-t, bármikor beléphetsz Tamriel világába. A Zenimax a *Guild Wars 2*-ben látott módszerrel szeretné feltámasztani a játékot, és ezzel együtt egy nagy csomag hibajavítást, tartalmi módosítást is beépített. A havidíjtól elköszöntünk, és üdvözöltük a Crown Store-t, a *TESO* játékbeli üzletét, amelyben valódi pénzért vásárolhatunk tárgyakat. Szerencsénkre a Zenimax nem billent át ezzel a sötét oldalra, semmilyen tényleges előnyre nem teszünk szert a Crown Store-ban vásárolt tárgyak által, mindössze csinos állatokra, lovakra és gyönyörűen kimunkált páncélokra válthatjuk be forintjainkat. Ezen felül dönthetünk úgy, hogy Plus előfizetésre váltunk, miáltal a szokásos (már nem kötelező) havidíj fejében tíz százalékkal gyorsabban szinteződhetünk, hozzáférhetünk minden DLC-csomaghoz, és havi 1500 Crownt kapunk, melyekből a fent említett kozmetikai tárgyakkal turbózhathatunk fel hő-sünk kinézetét. Egyelőre új tartalmat nem kaptunk, viszont a régebbi kalandok problémás elemeit kijavították a fejlesztők, kikalapálták a kezelőfelület hibáit, tovább optimalizálták a játék grafikus motorját, és meggyorsították a kezdő játékosok fejlődését. Ha anno otthagytad a *TESO*-t, akkor most ingyen visszatérhetsz.



### A hónap frissítése



## Star Trek Online – The Iconian War

Több mint ötévnyi kalandozás és két nagy kiegészítő után elérkeztünk a tizedik szezonhoz, amely a *Star Trek Online* történetének legnagyobb háborújába löki a játékost. A kapitányoknak három fronton kell helytállniuk. Az első kettő ugyanannak a csatának két oldalát mutatja be. Az egyik a földön, a másik az űrben játszódik. A harmadik csata a Herald Spheren zajlik, amit a játékosoknak kell megrohmozniuk azért, hogy más galaxisokat ne rohanhasson le az ellenség. A sikeres bevetéshez feyverek is kelle-

nek majd, melyeket az Iconian ellenállás nyújt. Ha sikerül szövetségest csinálni az ellenállókból, akkor azok készséggel ajánlanak fel mindent, amire csak szükségetek lehet. Mindezek mellett egy hatalmas újdonsággal is készültek a fejlesztők. A tizedik sztorifrisítésben megváltozott végre az, amit a legtöbb *Star Trek*-rajongó évek óta kért. A 18 szektor térképeit elválasztó falakat lerombolták, így mostantól mindenki egy egységes, hatalmas és határoktól mentes űrben fedezheti fel az ismeretlent.

## Anarchy Online – A New Beginning

A már 14 éve üzemelő MMO-t még mindig nem hagyják elsikkadni fejlesztői, és a rajongók is igénylik az új tartalmakat. Megérkezett az idei év eddigi legnagyobb AO-frissítése, az *A New Beginning*, amely a játék minden területét érinti. A kezdők életét könnyítették meg leginkább egy új kezdőterület, az Arete Landing beépítésével. Rengeteg küldetés várja az új kalandorokat, melyek szépen sorjában bemutatják az *Anarchy Online* funkcióit és a karakterfejlesztés lehetőségeit. Ez-

zel együtt a játék egyik legnagyobb városát, ICC-t is felújították. Szinte teljesen átépítették a térképet, sokkal logikusabban rendezték el az épületeket, és könnyebben elérhetővé tették az utazási pontokat. A 18.7.0-s frissítés rengeteg módosítást hozott a szakmák, percek, kutatások rendszerébe is. A Funcom mindent a rajongók visszajelzései alapján finomított, így kisebb érték-módosításoktól teljes funkciók átdolgozásáig rengeteg változás történt.



## Dungeons and Dragons Online – Reign of Elemental Evil

A *Dungeons & Dragons Online* fejlesztői igazi klasszikus DD-kalandot akartak letenni az asztalra, ami úgy tűnik, sikerült is nekik. Minket már ott megfogtak, amikor hallottuk, hogy a mesélő szerepében nem más, mint Wil Wheaton beszél hozzánk. A *Reign of Elemental Evil* a hasonló néven megjelent Temple of Elemental Evil című kalandmodult veszi alapul. A kalandozóknak meg kell keresniük a négy elem templomait, és le kell győzniük az örült mágust, mielőtt az ráereszti Zuggmoyt

a világra. Az *Elemental Evil* templomrendszere a legnagyobb a DDO történetében, különleges harcokkal, sosem látott szörnyekkel és halálos csapdákkal. Wil Wheaton játssza Dungeon Master szerepét. Folyamatos narrációjának köszönhetően elmerülhettek a történetben, amiről többet is megtudhattok, ha átkutatjátok a barlangokban porosodó ládákat. Az új kaland mellett a rogue osztályt is átdolgozták a fejlesztők, hogy egyszerűbb legyen kifosztani az elhagyott tárnákat.

## Rift – Echoes of Madness

Ismét akad dolguk a maximális szinten pihenő hősöknek. Kezdesnek itt van az új, hűszfős raid, Hammerknell. Lord Arak mindent megtett, hogy visszahozza Akyliost és seregét az életbe, akik második esélyüket arra használják, hogy lerohanják világunkat, és megszállják az emberek elméjét. Ez nem volt a legjobb ötlet, tekintve, hogy rengeteg unatkozó kalandor szeretné leölni és kizsebelni őket az új tárgyak reményében. A raiden kívül is van élet, mivel a fejlesztők felújították az összes instant adventure küldetésorozatot. A

Wardrobe rendszer is megújult, mostantól minden tárgyat felhasználhatok, hogy felszereléseket egyedivé varázsoljátok. Ha megvan a tökéletes szerelés, mehettek rémálmokra vadászni a Nightmare Riftnek alá: hűlámokban érkező szörnyeket kell lemészárolnotok, és a végén rengeteg új tárgy lesz a jutalmatok. Ha mindez nem érdekel benneteket, akkor lesetálhattok a folyók partjára, távol a harc zajától, és tesztelhetitek az átdolgozott horgászrendszert. Nyaralni vágyók és kalandorok is találhatnak elfoglaltságot a *Rift*ben.



Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

# VISSZAPILLANTÓ

**ÉRDEKES LÁTNI, AHOGY HÓNAPRÓL HÓNAPRA ELŐKERÜLNEK A RÉGMÚLT NAGY KEDVENC CÍMEI, AZOK A LEGENDÁK, AMELYEKRŐL MA MÁR EGY JÓ ÉRZÉSŰ (ÉS ÖREG) GAMER CSAK ÚGY TUD MEGEMLÉKEZNI, HOGY KÉSZSÉGSZINTEN „BEZZEGAZÉNIDŐMBENEZNI” KEZD.** Amikor még az EA a minőség garanciája volt, amikor a Valve kapcsán még a *Half-Life 2* volt az első dolog, amire gondoltunk, és nem a Steam körüli állandó hacacaré (amit most egyébként a szigorítások és a nehézkes *Grand Theft Auto V*-indulás kapcsán érezhet a tisztelt olvasó). És persze öt éve is történtek csodás dolgok, de tudjátok mit? Mi a tavalyi évre is örömmel emlékezünk vissza. Na jó, Mocsy nem annyira, hiszen a 2014/05-ös GameStar megjelenése nem volt éppen problémamentes. Nincs meg a sztori? Olvassatok tovább!



ez volt 10 éve

$$P=r^2-m \quad e=mx^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

$e=2.79$

itt vagyunk most

$$e=\cos x + tgy$$

$$y=mx^b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr - dx^2$$

10 ÉVE



### Idézet: Ender - Hírek bevezető

A Valve-os és az Electronic Arts-os kedves úriemberek megragadták a kínálkozó lehetőséget, és megszórta minket egy-két anyaggal a *Half-Life 2* kiegészítője, illetve az *NFS* új részével kapcsolatban. Mi megköszönjük nekik, helyre kis cikket rittyentettünk róla (remélem), betörteltük, és Ti pedig itt olvassátok. Magnifico, magnifico!

Ebben a csodálatos felhozatalban szinte fel sem tűnik az embernek, hogy Ender ebben a hónapban is tanult valamit; a „magnifico” nem csak az idézett szövegrészben fordul elő, használója erősen ragaszkodik hozzá. És ami tényleg magnifico, hogy ebben a hónapban a *Half-Life 2: Episode One* az egyik teljes játékunk – hogy Ender ismét elismerően csetinthesen tíz év után.



### Idézet: Boe - Need for Speed: Most Wanted előzetes

Hogy milyen lesz a koktél összehatása, egyelőre kérdéses, de ha van kiadó, amely nem arról híres, hogy ciki cuccokat engedne ki a keze közül, akkor az az EA. Tehát túl sok félnivalónk nincs.

De szép is volt, amikor ebben biztosak lehetünk; és tényleg, az eredeti *Most Wanted* zseniális húzás volt, annak ellenére, hogy mennyien szívták a fogukat az *Underground* széria megszakítása miatt. Ma meg már örülünk, ha megszakad egy széria, olyan sok a tucat-folytatás.



### Idézet: Csonti - SWAT 4 teszt

Ez nem az a játék, ahol két, alkarra szikszalagozott rakétavetővel/lángszórával kell végigperzselnünk a vidéket.

Persze lehet úgy is, csak a civilek nem lesznek annyira hálásak.



### Idézet: Uhu - Empire Earth teszt

Amiről már csak röviden tudok említést tenni, az a diplomácia: szintén nagyon aprólékosan kidolgozott, így nagyon finom taktikákat vehetünk be, ha barátokat, szövetségeseket akarunk szerezni, vagy éppen csak kavarni a sz... szörpöt.

A szörpkavarást Uhu el is ütötte ennyivel, azóta sem tudjuk, hogyan lehet az ember valóban jó stratégia, nem csupán győztes hadvezér. A GameStar amúgy sem hitt soha a diplomáciában, mi, kérem, lerohantunk, hagyjuk a szörpkavarást másra.

5 ÉVE



**Idézet: mazur - főszerkesztői bevezető**

Ami a közeljövőt illeti, nyár elején lesz megint közös mozizás (ha lemaradtatok volna a legutóbbiról), aztán lesz GameStar Tábor (Jaj, nagyon várjuk) és utána már hipp-hopp, itt az őszi, Budapest Game Show, Game Developer Forum, aztán persze az őszi játéklavina, majd karácsony, új év, vízkereszt, húsvét, jövő évi GameStar Tábor... szóval lesz minden. De hát ki lát el olyan messzire, addigra talán már légdeszkával járunk be a holoszerkesztőségbe.

2015 van. Még nem járunk így, és a szerkesztőség sem holo.



**Idézet: gyu - Aréna rovat**

A *Crysis* és a sztorija mennyire valóságos? Semennyire... Ez az oka, hogy a „valóságnak látszó környezet” néha eltér a valóságtól – eleve a hősök többet bírnak, erősebbek, mint bármely hétköznapi ember. Ha átlagosak lennének, érdekelné valakit a játék?

Azért vannak átlagos hősök is, akiket imádunk, de néha nyilván mindenkinek jól esik egy-két órára aprítani, zúzni, kaszabolni, halomra löni, mindent megúszni egy karcolás nélkül egy nehéz nap után.



**Idézet: Duncan - F.E.A.R. 3 előzetes**

Igen, bármily meglepő, de a srác, aki 2005-ben még rendkívüli átélessel, lelkesen szívta ki az ara járók homloklebenyét, zombihadseregét pedig a mi elpusztításunkra próbálta felhasználni, ezúttal a társunk lesz a küzdelemben.

Legutóbbi teljes játékunk alapeleme ugyebár a coop, ahogy ezt Duncan is levezette szépen egy mondatban. Reméljük, kipróbáltatok már haverral ezt a „furcsa pár” élményt, ha nem, akkor mindenképpen tegyétek meg.



**Idézet: Chavaller - Alpha Protocol teszt**

Nem jön rosszul, ha valaki eltávolítja némi pénzmagért cserébe a tajpeji palotakert öreinek egy részét, vagy metrókocsira szerelt gépágyúval ritkítja meg a nyomasztó számbeli fölényben levő kommandósok soraít, ugye?

Pont múlt héten jutott eszünkbe, hogy milyen jó is lenne, ha kevesebb palotakertőr lenne Tajpejben, vagy ha lenne bárki, aki metróra szerelt gépágyúval tudna kommandóست ritkítani. Jó érzés tudni, hogy van megoldás.

**Idézet: Mocsy - főszerkesztői bevezető**

Nem mondhatom, hogy őszinte volt a mosolyom, amikor ezt meghallottam, és azokat a szavakat sem szeretném a gyermekeim szájából hallani, amiket a telefon lerakása után hangosan kimondtam. Ezíton szeretném megkövetni azt a kedves ubisoftos munkatársat, aki így döntött, egyáltalán nem gondoltam komolyan, amit ordibáltam, és egészen biztos vagyok benne, hogy a rokonsága nagyon kedves és szeretetreméltó emberekkel van tele.

Bizony, pont egy éve a *Watch Dogs*-tesztet végül nem hozhattuk le időben. Mocsy pedig nehezen viseli az utolsó pillanatban visszaközö döntéshozókat. Ahogy az írva vagyok.



**Idézet: HP - Aréna rovat**

Te leszel a főnököm. Kedvelni fogsz, jó fej vagyok, és nagyon kedves azzal, aki a fizetésemet adja.

Abban a pillanatban, hogy egy olvasó felvetette a GameStar megvásárlásának lehetőségét, HP már is teljes természetességgel kezdett el simulni. Hiába, a gerinc általában zavarja a médiamunkást működésében.

**Idézet: Eprespuszedlee - The Elder Scrolls Online teszt**

Szomorú, hogy vannak, akik még mindig telepakolják spammel a chatablakot, de ott van a botok jelenléte is. Nekem személy szerint nem gyűlt meg a bajom a köklerekkel (csupán itt-ott beleragadtam a textúrába), de az én szilárd belső békémet ez amúgy sem képes megintatni. Mindenesetre nyelje el őket a bermudai magnathorax!

A zen anyázás a legszebb anyázás.

**Idézet: Nightwolf - Dark Souls II teszt**

Ha most olyan személy olvassa ezeket a gondolatokat, aki azt sem tudja, hogy mi fán terem ez a *Dark Souls* mizéria, annak gyorsan felvázolom, hogy miről is van szó: egy idegrendszer-csumázó akció-szerepjáték, ami vagy beutal próbafekvére a legközelebbi örültekházába, vagy büszkeségtől dagadó mellkassal ékesíti fel a kitarító kalandorokat.

Így valahogy. A *Bloodborne* egyébként hasonlóan aljas csoda, amit Wolfi már egyáltalán nem akar kipróbálni. Őt valahogy az örültekháza vonalra tette a *Souls* széria; a legjobbakkal is előfordul néha.



1 ÉVE

TEJES JÁTÉK: PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME  
A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN  
GameStar

Call of Duty: Black Ops  
Crysis 2  
Bulletstorm  
Alan Wake  
Star Wars: The Force Unleashed 2  
Rimes of Magic  
Dead Space 2  
Lost Planet 2

FÓKUSZBAN  
PRINCE OF PERSIA  
THE FORGOTTEN SANDS

ALPHA PROTOCOL  
Kivülről Mass Effect, belülről politikai thriller: ime az első teszt az Obsidian új szerepjátékáról

F3.A.R.  
Exkluzív képek és infók a legendás horrorszorozat új felvonásáról: félni fogunk, mint még soha!

WWW.GAMESTAR.HU  
2010/05  
1995/11  
GameStar  
HFC

TEJES JÁTÉK: RED FORTRESS  
EAMEN AKTIVÁLHATÓ VALTOZAI  
NAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN  
GameStar  
2014/05

KEVIN SPACEY AZ EDDIGI LEGIGÉRTESEBB CALL OF DUTYBAN BÖNTET

CALL OF DUTY  
ADVANCED WARFARE

TESZT  
2014 FIFA World Cup Brazil  
Tropico 5

WWW.GAMESTAR.HU  
2014/05  
1965/11

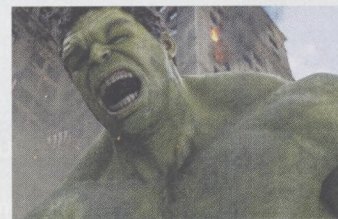
Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

# MÁSVILÁG

Marvel Extravaganza kettő

## A Bosszúállók – Ultron Kora

Film  
akció/fantasy/  
képregényfilm



**NEM LEHETETT KÖNNYŰ HELYZETBEN JOSS WHEDON, MIKOR A TÖRTÉNELMI JE-**

**LENTŐSÉGŰ ELSŐ AVENGERS FILM UTÁN FELKÉRTÉK A FOLY-**

**TATÁS MEGÍRÁSÁRA IS.** Egyrészt

mert hihetetlen sikerei következtében a Marvel lufija csak dagad, egyre nagyobb szabású tervekkel rukkolnak el, másrészt pedig ezzel az is együtt jár, hogy a saját maguk által egyre magasabbra és magasabbra rakott léceket is nehezebb megugrani. És ha még mindez nem lenne elég, a Második Fázis végéhez közeledvén ezúttal az a hálátlan szerep is Whedonnak jutott, hogy elkezdje felvezetni a harmadikat.

Hatalmas elvárásokkal és igen komoly felelősséggel terhelt egy projektet kellett tehát tető alá hoznia, hiszen most már nemcsak arról volt szó, hogy össze kell mesélni néhány korábbi filmben bemutatott – és a közönség által igen csak megszeretett – szuperhőst, hanem következetesen tovább kellett gondolni, hogy immáron összeszokott csapatként mennyit bír el a kohéziójuk, különösen, ha az eddigiekhez képest egy hatványozottan keményebb ellenféllel kerülnek szembe.

Whedon azonban – dacára minden nehézségnek – sikerrel vette az összes akadályt, és bámulatos munkát végzett. Az Ultron Kora minden szempontból kiváló

moziélményt nyújt; ha van is komolyabb hibája, akkor az az, hogy indokolatlanul sok mindent voltak kénytelenek beleszokolni, ráadásul olyannyira a csúcstra járatnak benne mindent (pláne ami a látványos akciórési jeleneteket illeti), hogy megértem, ha valaki azt mondja rá, hogy ez már „túl sok”.

Ugyanakkor tagadhatatlan érdeme, hogy a Marvel-filmek történetének legkarakteresebb főgonoszához hozza, aki az eddigi egydimenziós ellenfelekkel, illetve a szerethetően esetlen Lokival ellentétben végre valódi fenyegetettséget jelent a Föld védelmezői számára. Motivációját tekintve Ultron az eddigi leg-hitelesebb, részleteiben a legjobban kidolgozott, monológjai pedig már-már a jokeri magasságokat verdesik. Ennek köszönhetően az előző résszel ellentétben ez a film lényegesen komorabb hangvételű, a hősök sokkal több stressznek vannak kitéve, emiatt kevésbé is viccelődnek, a harcok pedig nagyobb tétjüknel fogva jóval átélhetőbbek, izgalmasabbak; bár azt azért meg kell jegyezni, hogy a szokásos civilmentős kliséket (iskolabusznyai gyerek, felhőkarcoló sokadik emeletén ragadt civil, jajveszékelve zuhanó nő, stb.) ezúttal sem bírták kihagyni.

Külön öröm volt látni, hogy a karakterek csapatdinamikája mennyire jól működik (ehhez Whedon mondjuk mindig is nagyon értett), a már ismert szereplők közötti kapcsolatoknak újabb mélységeit ismerhetjük meg, illetve egyúttal korlátait is, hiszen a többszöri sikertelen összecsapás az Ultronnal rövid időn belül kikezdi moráljukat. Emellett új hősöket is kaptunk, akiknek bemutatására ugyan túl sok idő nem jutott, mégis sikerült nagyon hamar felvenniük a tempót és a Bosszúállók teljes értékű tagjaivá válni.

Ahogy az előző Avengersre, úgy valószínűleg erre a részre is igaz lesz az, hogy többször meg kell majd nézni ahhoz, hogy az ember igazán értékeltelni tudja, különösen azért, mert tényleg annyira tömény és túlszűfolt, hogy első nekifutásra lehetetlen minden részletére odafigyelni. Ebben mondjuk az is komolyan közrejátszik, hogy sajnos nem az eredeti rendezői változat került a mozikba, hanem egy annál nagyjából egy órával rövidebb verzió. Persze a maga két és fél órás játékidővel még ez se rövid, így valahol érthető, ugyanakkor megnyugtató a tény, hogy a folytatásokkal már nem akarják ezt eljátszani, így az Avengers következő része két darabban érkezik 2018 és 2019-ben.

mercenary

A Marvel egyre dagadó ambíciójának eddigi legragyogóbb ékköve. Vajon meddig tudják ezt még fokozni?

5/5



Film  
politikai thriller

## A 44. GYERMEK

A NAGYSIKERŰ KÖNYV ALAPJÁN

Az oroszok már a spá...  
vásznon vannak

### A 44. gyermek

**A MIBEN TOM HARDY ÉS GARY OLDMAN BENNE VAN, AZ ROSSZ NEM LEHET.** Ezzel

a magvas gondolattal csücsül be az ember fia Daniel Espinosa (Instant dohány, Védhetetlen) politikai töltetű thrillerére, amely a sztálini Szovjetunió „dicső” kommunizmusáról angol színészekkel próbál láttelepet adni.

Espinosa jó érzékkel nyúlt Tom Rob Smith 2008-as, hasonló című, díjnyertes könyvéhez, és ezáltal egy különösen nyomasztó rendszerkritikát mesél el, amelyben a makacs tények és evidens információk ellenére csakis az lehetett igaz, amit a felsőbb hatalom sugallt, a legkisebb mértékben ellenszegülőknek pedig a legjobb esetben is erős nyomásgyakorlás volt a jussa. Ebben a légkörben ismerkedünk meg a 44. gyermek háborús hőisével, Leo Gyemidovval (Tom Hardy), akit alaposan próbára tesz Sztálin rendszere, mikor a feleségéről (Noomi Rapace) kell jelentenie. A parancsmegtagadást lefokozás és vidékre száműzetés követi, azonban a lelkiismeretes Leo a körülmények ellenére tovább nyomoz egy gyerekgyilkos (létező személy, az 56 ember kioltásáért felelős Andrej Csikatijlo, akit csak a rosztovi

rémként emlegettek) után, akiről a hatalom nem hajlandó tudomást venni, hiszen Sztálin szerint a gyilkosság a kapitalizmus betegsége.

A 44. gyermek tulajdonképpen egy átlagos thriller is lehetne az elpufogatott kliséket tekintve, viszont a már felvázolt nyomasztó korrájj, a dráma és krimi ügyes vegyítése és a nívós szereplőgárda eleget magasan a tömeg fölé emeli. Tom Hardy már sokadszorra bizonyítja zsenijét, Gary Oldman a kisujjából rázza ki a tehetséget, a Robotzsaruvall szélesebb körben is bemutatkozó Joel Kinnaman utálni való gennyiláda, és Noomi Rapace sem marad le minőségben társaitól, abszolút helytálló szerepében. Egyedül Vincent Cassell és a Trónok harcából ismert Charles Dance karaktereinek kihasználatlansága maradhat fájó pont a játékidő végére. Talán nem mindenki lesz kibékülve az 1950-es évek paranoiáival, besúgókkal és kínzásokkal túltöltött létező légkörével, mindazonáltal Espinosa műve az ideji felhozatal egyik nagy meglepetése, Hardy pedig újabb fantasztikus oldalát mutatja meg nekünk a számtalan közül.

Szada

Tűpontos kép egy korról, amit remélhetőleg nem kell még egyszer átélnünk.

4/5



Film  
akció/kaland

Micsoda gyönyörű nap!

### Mad Max: A harag útja

**H OSSZÚ VÁRAKOZÁS ÉR VÉGET MÁJUS 21-ÉN: HARMINC ÉVVEL AZ EREDETI MAD MAX TRILÓGIA LEZÁRÁSA UTÁN A SZERZŐ MEGÁLMODÓJA ÉS A MEL GIBSON FŐSZEREPLEÉSÉVEL KÉSZÜLT KLASSZIKUSOK RENDEZŐJE, GEORGE MILLER ÚJ ÉLETET LEHETT A SZERZŐBEN RÉGI TÁRSA, A PRODUCER DOUG MITCHELL SEGÍTSÉGÉVEL, ÉS VÉGRE ÚJ TÖRTÉNETTEL BŐVÜL AZ EGYIK LEGISMERTEBB POSZT-APOKALIPTIKUS VILÁG.**

Miller sok mindenben hű akar maradni az eredeti filmekhez, így arra törekszik, hogy a Mad Max: A Harag Útja is egy folyamatos hajszá legyen; közben derül majd ki rengeteg apró részlet a karakterekről és a világról, amiben bár felismerhetnek néhány kisebb utalást azok, akik ismerik az eredeti trilógiát, tökéletesen élvezhető lesz az újabb generáció számára is, akik nem feltétlenül látták a korábbi részeket.

Ennek a megújulásnak természetesen része egy új szereplőgárda is, az eredeti filmmel ellentétben viszont Millernek már volt lehetősége ismert színészeket felkérni, így a két főszerepben Charlize Theron-t és Tom Hardyt láthatjuk majd, de például a főgonoszt, Immortan

Joe-t játszó Hugh Keays-Byrne-t már ismerjük az 1979-es Mad Maxból, Toecutter szerepében. Némileg változik Max karaktere is, aki eredetileg a szétesett, primitív társadalomban is a törvény oldalán állt, A Harag Útjában az erőforrásokon keresztül a hatalmat megszerző zsarnok, Immortan Joe és az ellene fellázadó katona, Imperator Furiosa konfliktusának közepébe csöppen az egyébként a túlélésért magányosan küzdő Max.

A hajszá akkor kezdődik, mikor a Charlize Theron által alakított Furiosa elrabolja Immortan Joe öt feleségét, akik bár a Citadellában biztonságban vannak, a zsarnok tárgyként kezeli őket, saját genetikai öröksége fenntartásának eszközeként. A látványvilág kétségkívül a helyén lesz; nem csupán a rendkívül változatos karakterek és járművek, hanem természetesen az akciójeleket viszik majd a prímet, melyekben a lehető legkevesebb trükköt vetette be a stáb. Ez nemcsak azt jelentette, hogy a nem éppen kis robbanások legtöbbje is valóban megtörtént a forgatás helyszínén, hanem azt is, hogy a színészek helyét is a lehető legkevesebbszer vették át kaszkadőrök. **TÁ**

Még nem láttuk, így nem értékeljük, de nagyon bízunk abban, hogy megérdemli majd a jeles osztályzatot.

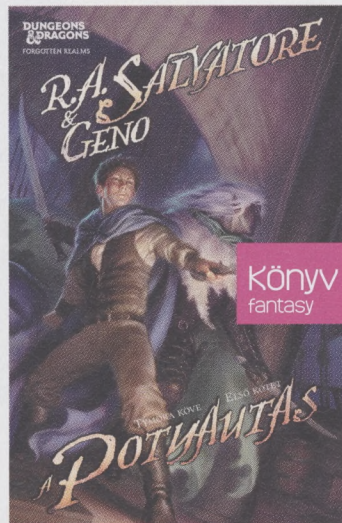
VÁSÁROLD LE GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT  
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN  
RÉSZZ LE! [GAMESTAR.HU/DELTAVISION](http://GAMESTAR.HU/DELTAVISION)  
GAMESTAR KEDVEZMÉNY  
FELHASZNÁLVA

## R.A. & Geno Salvatore A potyautas

**MILYEN MESSZE ESETT AZ ALMA A FÁJÁTÓL? FELNŐHET-E A FIÚ AZ APJÁHOZ?** Ilyen és ezekhez hasonló kérdések fogalmazódtak meg bennem, amikor kézbe vettem a Tymora köve trilógia első kötetét. A szerzőpáros meglepő módon egy kevésbé ismert karaktert tett meg e történet hősné, azt a Maimunt, akivel legutóbb A kalózkirály című Drizzt-regény oldalain találkozhattunk. Most tizenkét esztendősi fiúként láthatjuk viszont, akit egy démon üldöz születése napjától fogva. Aggodalmat azonban mégsem érzünk iránta, mert még ha nem is tudnánk, hogy épp Maimun eredettörténetét forgatjuk, már néhány oldal után világossá válik, hogy az ifjú matróz csupán az emlékeit eleveníti fel. A rejtély és az annak megfejtése felett érzett izgalom így csupán a mikéntre és a hogyanra korlátozódik, hiszen a végkimenetel ismert. Ponyvásan rövid, kliséktől hemzseg, Salvatore rajongói számára pedig kevés újdonságot tartogat a

kezdés. Ők inkább az egy-egy cameo erejéig feltűnő kedvenc karaktereknek örülnek majd, kiknek apró, ám a fiú sorsát a maguk módján mégiscsak meghatározó szerep jutott.

Chavalier



Könyv  
fantasy

Minden elemében középszerű, de a rajongóba oltott gyűjtő akkor is helyet szorít neki a polcán.

3/5

## Exploring Jezebel On a Businessstrip to London

**DOMINICK FERNOW (A.K.A. VATICAN SHADOW) SZÁMTALAN PROJEKTJE KÖZÜL TALÁN AZ EGYIK LEGFURÁBB AZ EXPLORING JEZEBEL,** amelynek második nagylemeze pár napja jelent meg a sötét tónusú zenékre specializálódott Blackest Ever Blacknél. Az Exploring Jezebel eddigi megjelenése is alapvetően a klasszikus nemi szerepek felcserélhetőségének kérdéskörét járta körbe egy elég sajátos szempontból: a szado-mazo praktikáin keresztül. Az On a Business Trip to London nem is feltétlen nevezhető zenei albumnak a szó hagyományos értelmében, ugyanis a zene csak egy kiegészítő eleme annak a karácsony előtti londoni kiruccanás dokumentációjának, amely egy többnapos szado-mazo szeánszba tollkollik. Ennek pillanatait idézi fel a kiadvány beszédes címekkel, képekkel

és persze a zenével, ami stílusban valahol a harsh noise, power electronics, no wave, a minimál szintitextúrák és a lo-fi industrial határmezsgyéjén mozog. Nem könnyű hallgatni való, ráadásul nem is fogja az S/M-filozófiát jobban érthetővé tenni, de mindenképp egy nagyon eredeti hangvételű, különleges és személyes darab.

Doppler



Zene  
noise, power  
electronics

Ajánljuk azoknak, akik nem ijednek meg a tabudöntögetéstől.

4/5

## Broken English Club Scars

**A BROKEN ENGLISH CLUB NÉV MÖGÖTT REJTŐZŐ OLIVER HÓT SILENT SERVANT FEDEZTE FEL MÉG TAVALY, ÉS RÖGTÖN AZZAL A KOMOLY FELADATTAL BÍZTA MEG, HOGY A JEALOUS GOD SOROZAT NEGYEDIK KIADVÁNYÁT ELKÉSZÍTSE.** Ennek sikerét követően pedig közösen produkálták a Speed and Violence című remek kislemezt, amit az idén tízéves Minimal Wave sublabeljeként működő Cititrax Records adott ki az idei év elején. Az eddigi felvételek is már bőven sejtetni engedték a Broken English Clubban rejlő potenciált, azonban a mostani kislemez, amely Scars néven jelent meg újfent a Cititraxen, egy teljesen érett és kiforrott előadó munkája. Szinte tökélyre fejlesztve és nagyon esszenciálisan hallható mindaz, amiért Oliver Hót eddig is szerettük: remek stílusérzékkel és magabiztosan végíti a sötét industrialt a technóval, egyszerre nagyon friss és nagyon archaikus hangzást biztosítva szerzeményeinek, amelyek meglepően

sokszor juttatnak eszünkbe olyan klasszikus, keményvonalas industrial előadókat, mint például a Cabaret Voltaire vagy akár Ike Yard. A kiadvány gyönyörű art workje ezúttal Veronicka Vasicka és Silent Servant munkáját dicséri. Remek munka, az idei év egyik legerősebb megjelenése.

Doppler



Zene  
techno,  
industrial

Ajánljuk a hajnali sötét és füstös tánctér hangulatát ismerőinek és kedvelőinek.

5/5

## Consume Who's The Real Monster?

**SZERINTEM A MINDENKORI LEGNAGYOBB KÖZHELYEK EGYIKE AZ EMBERISÉGET A SÖPREDEK ÉS A SZENNY SZINONIMÁJÁNAK NEVEZNI.** Leginkább azért, mert nem igaz. Azonban ami az ember által teremtett rendszerek illéti, kétségkívül nem állunk valami fényesen. A Seattle-i Consume szóban forgó lemezének borítóján szereplő cápa valójában a mi telhetetlenségünk; minden egyes alkalommal, amikor a jövőt elcseréljük a pillanatnyi kényelmes jelenre, aláírjuk a Transzatlanti szabadkereskedelmi egyezményt (TTIP), amivel alárendelünk mindent a pillanatnyi gazdasági fellendülésnek, vagy éppen a légkört használjuk személtlerakónak a gyárkémények segítségével, esetleg csak egy cinikus grimasz kíséretében megjegyezzük, hogy a világnak már úgyis mindegy, legalább addig érez-

zük jól magunkat. A fogyasztásra épülő rendszer az igazi szörny. A Consume szóban forgó, lassan 15 éves, hatszamos kislemeze zajos, mint egy betonkeverő és egy léghalacs szerelvények. A zajtömegbe vesző remek gitártémáknak és a sodró tempónak hála képtelen vagyok nem bólogatni, és a lemez tizedik percére már mennék öklöt rázni egy foglaltház koncertre.

fk



Zene  
d-beat/crust/  
punk

KEMÉNYSÉG. Csupa nagybetűvel.

5/5

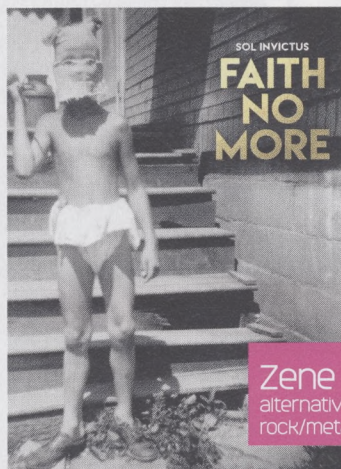


## Faith No More Sol Invictus

**N**INCS ANNÁL SZORONGATÓBB ÉRZÉS, MINT AMIKOR EGY RÉGI LEGENDA ÚJ LEMEZZEL JELENTKEZIK. Imádkozunk a létező összes istenséghez, hogy ne égessék porrá magukat (és fiatalkori emlékeinket), könyörgünk a mindenhatókhoz, hogy még egyszer újra a régi fényükben láthassuk kedvenceinket, mint akkor, ott. Aztán jön a Faith No More, amiben Mike Patton neve egyet jelent a zenei zsenialitással, változatossággal és kiszámíthatatlansággal, majd letesznek az asztalra egy olyan lemezt, amit (az eddigi, nagyjából összes lemezzel ellentétben) se utálni, se imádni nem lehet. Megy körbe-körbe az album, és minden alkalommal, amikor újraindul, megpróbálom összerakni a fejemben, hogy most akkor mit is érzek, de nem áll össze a kép. Minden dalban van valami, ami megidézi a szellemet, egy-egy tökéletes hangletetés, amittől újra húszéves vagyok, de a végeredmény mégis csak egy ilyen elhúzott szájú „eeeh,

ezért lehet, nem kellett volna visszajönni ennyi év után”. Ha más miatt nem, tiszteletből minden rockzenét szerető embernek kötelező darab, de a hardcore fanok nagy gondban lesznek, hogy akkor most mit is kelle-ne érezni.

NINTEH



Zene  
alternative  
rock/metal

Múltidéző, felemás sikerrel.

3/5

## Smet Smet

**H**A AZ ÉLET AZ UTOLSÓ ÓRÁN CINIKUS LENNE, AKKOR AZ APOKALIPSZIS ALÁFESTŐ ZENÉJÉT VALÓSZÍNŰLEG VAGY EGY HABLATYOLÓ DÉL-KOREAI HUMORISTA, VAGY PEDIG BUKOTT VALÓSÁGSHOW-SZEREPLŐK SZERTESZÉT AUTOTUNE-OLT CUKROS DALAI FOGJÁK KÉPVISELNI, ÓRIÁSI KIKAPCSOLHATATLAN HANGSZÓRÓKBÓL, FÜLSŰKE-TÍTŐEN. Ha azonban az Élet nemcsak jó ízléssel áldatott meg, hanem üzleti érzékkel is, akkor az amúgy tuti befutó Neurosis helyett egy olyan lelkes és feltörekvő zenekart választ, mint amilyen a szóban forgó, belgrádi Smet. Manapság, amikor minden sarkon sötét hangulatú hardcore zenekarok várják, hogy ők lehessenek a következő From Ashes Rise, a Smet üdítő színfolt kiszámíthatatlanságával, fékevesztett, sodró tempókkal, a torz dallamokkal, szerb nyelven írt és egy sarokba szorított állapot küzdeni akarásával végigsikoltott dalokkal. Olyan végighallgatni a lemezt, mint ha egy bengáli tigrissel lennél egy ket-

recbe zárva, és nem tudnád előre, hogy mikor figyel és vizsgál, mikor nyugszik meg csendesen, hogy aztán a legváratlanabb pillanatban teljes erejéből a nyakadba ugorjon, és darabokra tépjen. Ez a bengáli tigris a sorsod, és hiába is kapaszkodnál bármibe, hiába reménykedsz, kizárt, hogy megúszd harapás nélkül.

fk



Zene  
hardcore/  
crust/  
screamo

Eredeti, sötét felhangokkal elővezetett hardcore punk, világvégé-hez igazítva.

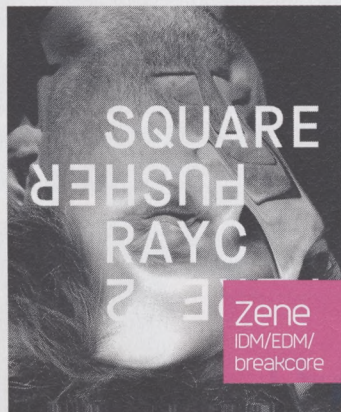
4/5

## Squarepusher Damogen Furies

**C**ÉLOM, HOGY A LEHETŐ LEGERŐSZAKOSABB MÓDON FELTÁRJAM AZ ELEKTRONIKUS ZENÉBEN REJLŐ HALLUCINÁCIÓS, RÉMÁLOMSZERŰ ÉS BRUTÁLISAN ZSIGERI LEHETŐSÉGEKET - MONDTA TOM JENKINSON, ALIAS SQUAREPUSHER AZ ÚJ ALBUMÁVAL (DAMOGEN FURIES) KAPCSOLATBAN. Egy ilyen felvezető után nincs is min meglepődni, főleg akkor, ha a hallgató akár egy icipicit is tájékozott a fent említett úriember munkásságával kapcsolatban. A csavar viszont az, hogy ez a lemez mégiscsak meglepő, mégpedig igen nyakatekert módon: bár soha nem lesz rádióbarát, hiszen az egyszerű ekikatoná két szám után síkítva-hörögve menekülne el a helyszínről, ez a korong valahogy olyan „mintha” a klasszikus agyrepesztő Squarepushert megpróbálták volna átkódolni az EDM-slágerlisták hangzására. Az Exjag Nives erre egy tökéletes példa, de mind a nyolc számban akad

némi „drop”, amire a Skrillexen edző-dött fiatalság kedvére sikítozhat a fesztivál-nagyszínpadok előtt. Így a végeredmény egy furcsán bizarr egyveleg a hipermodern-hiperpop EDM hullámok tetején, ami bár passzol az összképbe, nem biztos, hogy méltó a Squarepusher névhez.

NINTEH



Zene  
IDM/EDM/  
breakcore

Breakcore-t a top40-be!

3/5

## BZ legjobb bandája visszatér! Prog Heaven Fesztivál

**T**ALÁN SOK RÉGI GAMESTAR-OLVASÓ EMLÉKSZIK MÉG SZERZŐNK, BZ EGYKORI ZENEKARÁRA. A Wendigo két nagylemezzel, több díjjal (köztük egy Fonogrammal) fontos név volt a hazai rockzenében, ám 2010-től befejezték aktív működésüket. Most egy kétnapos fesztiválon egyetlen koncertre, speciális fellépőhelyre állnak, kilenc további zenekar társaságában. A pénteki napon a már említett Wendigo lesz a főzenekar, 30-án pedig az ezredforduló prog-tündöklésének egyik vezető csapata, a Perfect Symmetry. A további fellépők között ott figyel a szintén ezredfordulós kultzenekarból átszerveződött Haelo, a klasszikus elemekkel is operáló Miserium, az új-metal lemezét nemrég kiadó Mytra, a dark színekkel festő Dreamgrave és még sokan mások; két nap alatt összesen tíz zenekart láthat a nagyerdemű. Extraként Bodor Máté, a Wisdom nemzetközileg elismert gitárosa egy extra gitárkurzust tart. A máso-

dik napon BZ saját szólócsapatával, a BZ Projecttel lép fel; új dalai mellett korábbi számaiból is válogat, de elhangzik az X-Faktort felrobantó Madona-metalátirat is. A Prog Heaven egyébként nemcsak fesztivál, de közösség is (facebook.com/progheavenhungary), célja az igényes rock és metal hazai képviselőinek, rajongóinak összefogása, informálása.

HP



BULI  
progresszív  
rock, metal

Tehát május 29–30., Club 202 (volt Wigwam, Budapest, Fehérvári út 202.). A jegyár hihetetlenül kedvező, a sör olcsó, a zene pedig jó.

Megjelenik június 19-én

# KÖVRSZÁM

## THE WITCHER 3: WILD HUNT

A sokadik késés után végre úgy néz ki, hogy tényleg a kezeink közé kaphatjuk a The Witcher 3: Wild Hunt végleges verzióját. A bejelentés óta másra sem vágyunk, mint hogy láthassuk azt a Skyrim-verő világot, amiről már annyit hallottunk. Rengeteg el-lenség és még több barát, valamint érdekes karakter vár majd ránk a folytatásban, amelyben ismét harcolnunk kell a dark fan-tasy történetek legborzalmasabb szörnyei ellen. Átdolgozott harcrendszer, folyamatosan változó időjárás, gyönyörű terepek és dinamikus növekvő arcszörzet. Minden adott egy csodálatos kalandhoz; reméljük, nem kell csalódnunk.



### HEROES OF THE STORM

A Blizzard új multist csodájának megjelenése hetekre van tőlünk. A megnyitóra rengeteg új tartalommal készülnek a fejlesztők, és kigyomlálják az összes hibát, amit a béta alatt találtunk. Már csak az a kérdés, ez vajon elég lesz-e ahhoz, hogy bekerülhessen a MOBA-piac nagyjai közé.



### CARMAGEDDON: REINCARNATION

Hihetetlen sebességgel járókelőket szélvédőre kenni olyan élmény, amiben úgy csak a Carmageddon játékosai részesülhetnek, hogy utána szabadlábban maradnak. A csodálatosan brutális versenyjáték idén visszatér, és minden térerre igyekszik megújulni. Ha vér marad benne, akkor nagy baj nem lesz.



### F1 2015

A Codemasters minden évben szállítja az F1-rajongók kedvenc programját, és ez idén sem lesz másképp. A tavalyi epizód után a fejlesztők úgy döntöttek, hogy az egészet az alapokról építik új-já, ezúttal már csak jelenlegi generációs konzolokra. Drukkolunk, hogy beváljon a nagy megújulás.



### THE ELDER SCROLLS ONLINE: TAMRIEL UNLIMITED

Végre megérkeznek a The Elder Scrolls Online régóta ígérgetett konzolos verziói. A Tamriel Unlimitedtel a fejlesztők eltörölték a havi előfizetést, és feltöltöttek tartalommal a játékot. Ennél jobb idő nem is lehetne a megjelenésre, már csak az a kérdés, hogy mindez hogyan néz majd ki a tévéken.

GameStar  
TELJES JÁTÉK

ÚJ STAR WARS 7 KÉPEK  
Kattints a részletekért!

### MEGLEPETÉS!

Június 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.

GameStar  
TESZT

grand  
theft  
auto  
V  
VI



# KEDVENC LAPJAI DIGITÁLISAN!

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

„Ez az új generáció” | IGN

TÖBB MINT 200  
ELNYERT DÍJ

# THE WITCHER<sup>®</sup> WILD HUNT

A VILÁGNAK NEM HŐS KELL,  
HANEM EGY PROFI

2015. MÁJUS 19.



XBOX ONE PS4 PC DVD-ROM



18  
www.pegi.info

THEWITCHER.COM [f /THEWITCHER](#) [t /WITCHERGAME](#) [y /WITCHERGAME](#)

The Witcher<sup>®</sup> is a trademark of CD PROJEKT S. A. 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