

TELJES  
JÁTÉK

GUACAMELEE!  
SUPER TURBO CHAMPIONSHIP EDITION

STEAM



92%  
GAMESTAR

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar

2015/08



Helyszíni beszámoló  
exkluzív interjúkkal, 28 oldalon

# TOTAL WAR WARHAMMER

LESÚJTOTT KÖLNRE A HARCI PÖRÖLY



Mafia III



God of War III  
Remastered



F1 2015



King's Quest: Chapter I -  
A Knight to Remember

www.gamestar.hu  
1995 Ft  
2015/08



9 771787 902009 1 5008

# 576<sup>KByte</sup>

# FIFA 16

**KEDVEZMÉNYES ELŐRENDELŐI ÁRAK!**

**ELŐRENDELŐI AJÁNLATOK:**

**ALAPÁR: 16.999 Ft**

**PS3  
X360 13.999 Ft**

**ALAPÁR: 20.999 Ft**

**PS4  
XONE 17.999 Ft**

**ALAPÁR: 15.999 Ft**

**PC 13.999 Ft**



**FIFA 16**  
FIFA  
Official  
Licensed  
Product

**RENDELD ELŐ MOST!**

MEGJELENÉS: 2015. SZEPTEMBER 25.

**ELŐRENDELŐI AJÁNDÉK A KÉSZLET EREJÉIG:  
SoccerStarz figura és extra gólöröm DLC**



# 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

Berze András (Kaci) kaci@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

Dragon György (Gyu)

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Erdős Márton (Simánmartin) merdos@gamestar.hu

Gócza Gergely gocza@gamestar.hu

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

Koleszár Anita (Kox) kox@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jedneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmolnarj) jmolnar@gamestar.hu

Páli 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 (Stöki) stokike@gmail.com

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Epreszuszdedlee) 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 (mazur) 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: Bohm Andrea – abohm@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 hírlapkézbesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: +36 80 444 444; hírlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).

A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitva tartás: H-Cs: 8.30–16.30, P: 8.30–15.00), vala-

mint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@gamestar.hu e-mail címen. A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

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

## Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot, aktiváló kódot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. A GameStar magazin mellé adott kódok az újság megjelenésétől számított három hónapig érvényesek.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



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



## SZIASZTOK!

### AZ IDEI NYÁR NEGYEDIK GIGANTIKUS HŐHULLÁMÁNAK KÖZEPÉN ÜLÖK, ÉS AZON GONDOLKOZOM, MIKÉNT REPÜLHETETT EL ILYEN GYORSAN EZ A HÁROM HÓNAP.

Hiszen még csak most csodálkozunk rá az E3 remekbe szabott bemutatóra június közepén, most csobbantunk a Velencei-tó hús hullámai közé a GameStar-táborban, és most jártuk be a kölni vásárcsopontot a gamescomra kiküldött GS-kommandóval. A nyár első heteiben még abban a hitben ringattuk magunkat, hogy jut néhány hét a jól megérdemelt pihenésre is, de aztán gyorsan rádöbentünk, hogy ez most nem a lazálásról szól. Minden hónapban történt valami esemény, amiért izgultunk egy kicsit, de aztán persze utólag kiderült, hogy kár volt annyit parázni, mert mindent megoldottunk. Minden hónapban volt GameNight, ahol kicsit kö-

zelebb kerülhettünk az olvasóinkhoz, de olyan tematikus rendezvényeken is részt vettünk, mint például a Mineshow. A rengeteg rendezvény és esemény mellett persze nem feledkeztünk meg a fő csapásirányról sem, elkészítettük az augusztusi nyomtatott magazint, ami annak elenére is megtelt tartalommal, hogy játékfronton szinte alig volt mocorgás. A gamescom szerencsére segítségünkre sietett, háromfős különművésznőnk négy napon keresztül vadászott az interjúalanyokra a kiállítás területén. Annyit elárulhatok, hogy sikeres volt a hajszja, sok fontos tudnivalót sikerült megtudnunk. Nagyon szépen köszönjük, hogy ebben a nagy melegben is mellettünk maradtatok, reméljük, ismét sikerült olyan újságot készíteni, amit szívesen lapozgattok a nyári szünet hátralévő napjaiban. Bízunk benne, hogy ősszel is velünk tartotok.

Mocsy



CÍMLAPSZTORI  
»18

# TARTALOM



2015  
gamescom

GAMESCOM 2015 12



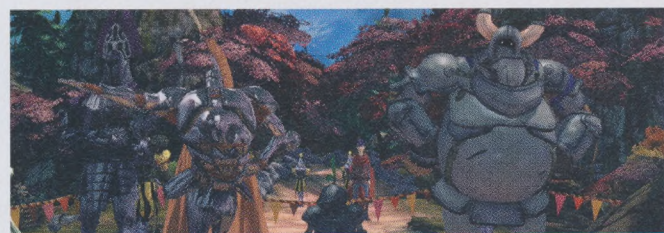
HOMEFRONT: THE REVOLUTION 14



TOTAL WAR: WARHAMMER 18




CALL OF DUTY: BLACK OPS III 40



KING'S QUEST: CHAPTER I. - A KNIGHT TO REMEMBER 48



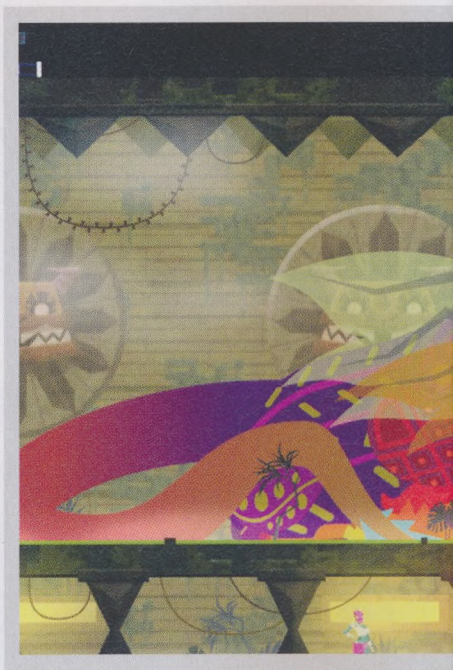
F1 2015 54



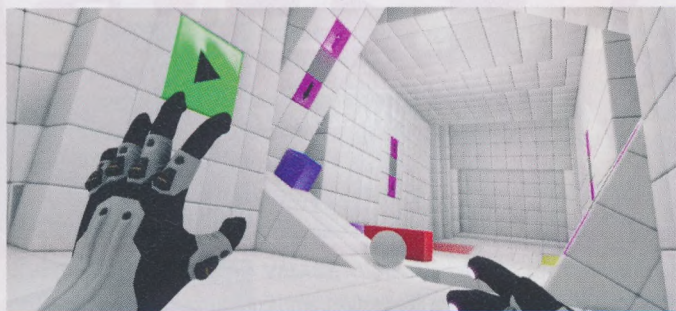
VICTOR VRAN 56



ANNA'S QUEST 60



- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA



Q.U.B.E: DIRECTOR'S CUT

62



TOUR DE FRANCE 2015

64



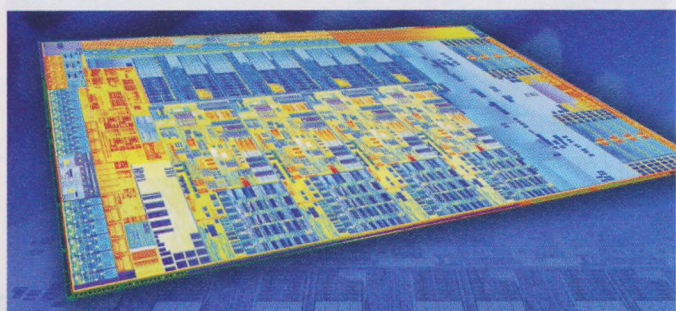
DREAMFALL  
CHAPTERS - BOOK  
THREE: REALMS

65



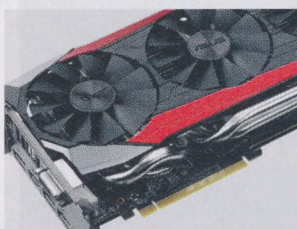
ROCKET LEAGUE

71



INTEL SKYLAKE PROCESSZORTESZT

88



AMD FURY ÉS  
FURY-X VIDEO-  
KÁRTYATESZT

90



## TELJES JÁTÉK

### GUACAMELEE! SUPER TURBO CHAMPIONSHIP EDITION

**BÁR ELSŐRE TALÁN EGY KICSIT BUGYUTÁNAK LÁTSZIK, A GUACAMELEE! SUPER TURBO CHAMPIONSHIP EDITION BIZONY EGY KIFEJEZETTEN ÖSZSZETETT JÁTÉK,** amely remekül ötvözi a 2D platformer játékelemeket a verekedős részekkel, köszönhetően annak, hogy az általunk használt mozdulatok nemcsak támadásra, hanem helyváltoztatásra

is alkalmasak. A Juan Aguacate nevével a luchador történetét elmesélő, főleg a mexikói kultúrából táplálkozó történeten egyedül is átverekedhetjük magunkat, de akkor fogunk igazán jól szórakozni, ha kooperatív módban esünk neki a kalandnak. A kibővített kiadás új pályákat, képességeket és még nehezebb ellenfeleket kínál, így hosszú órákra leköti a szórakozni vágyó játékos.

A játék aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

## ELŐZETES

- 12 GAMESCOM 2015
- 14 HOMEFRONT: THE REVOLUTION
- 40 CALL OF DUTY: BLACK OPS III
- 44 IRONKRAFT - ROAD TO HELL
- 46 NINTENDO POST E3 TOUR

## TESZT

- 48 KING'S QUEST: CHAPTER I. - A KNIGHT TO REMEMBER
- 52 GOD OF WAR III REMASTERED
- 54 F1 2015
- 56 VICTOR VRAN
- 58 RARE REPLAY
- 59 KYN
- 60 ANNA'S QUEST
- 62 Q.U.B.E: DIRECTOR'S CUT
- 63 SORCERER KING
- 64 TOUR DE FRANCE 2015
- 65 DREAMFALL CHAPTERS - BOOK THREE: REALMS
- 66 TALES FROM THE BORDERLANDS: EPISODE 3 - CATCH A RIDE
- 67 GOAT SIMULATOR: NIGHTMARE EDITION
- 68 GODZILLA
- 69 GAME OF THRONES: A NEST OF VIPERS
- 70 LIFELESS PLANET: PREMIER EDITION
- 71 ROCKET LEAGUE
- 72 HATRED
- 74 LEGEND OF KAY ANNIVERSARY
- 75 GUILD OF DUNGEONEERING
- 76 FARMING SIMULATOR 2015
- 76 ARCANIA: THE COMPLETE TALE
- 77 CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE - SUPREMACY
- 77 CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE - RECKONING
- 78 THE EVIL WITHIN: THE EXECUTIONER
- 78 NEVER ALONE: FOXTALES
- 79 THE RED SOLSTICE
- 80 LIFE IS STRANGE: EPISODE 4 - DARK ROOM
- 82 ANGRY BIRDS 2
- 82 PRUNE
- 83 WARHAMMER 40,000: DEATHWATCH - TYRANID INVASION
- 83 THE EXECUTIVE
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## HARDVER

- 86 WINDOWS 10
- 88 INTEL SKYLAKE PROCESSZORTESZT
- 90 AMD FURY ÉS FURY-X VIDEOKÁRTYATESZT
- 92 PIACTÉR
- 96 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## KULT

- 98 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA - HA FPS, AKKOR BIZONY PIROS
- 100 GAMESTAR-TÁBOR 2015
- 102 A NINTENDO GYÁSZÉVE
- 104 E-SPORT - AZ ISTENEK NEM VÉREZNEK
- 106 SZABAD(A)JÁTÉK
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖV SZÁM

# GAMESTAR PLUS TARTALOM

## HOGYAN HASZNÁLD?

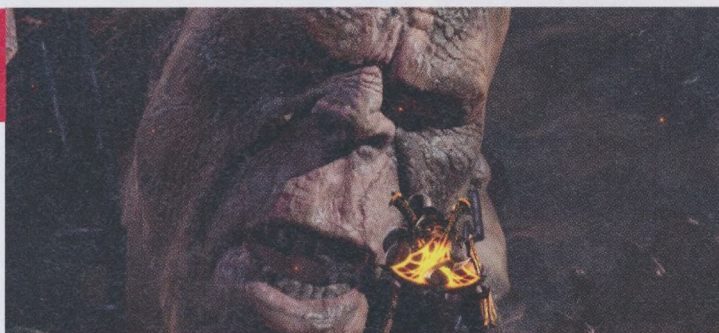
A bejelentkezés és a regisztráció nagyon egyszerű, mindössze egy ingyenes GameStar Online tagság kell hozzá. Ezután a [gamestar.hu/gamestarplus](http://gamestar.hu/gamestarplus) aloldalon aktiváljátok a lap alján található egyedi kódot, és már élvezhetitek is az új felület előnyeit.

TELJES JÁTÉK



GUACAMELEE! SUPER TURBO CHAMPIONSHIP EDITION

GSTV



GOD OF WAR III REMASTERED



F1 2015

További videók: kerekasztal-beszélgetés, gamescom-beszámoló

GSTV



GS-TÁBOR BAKIPARÁDÉ

Extra: FilmMagazin 2015. augusztus

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

### OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják 2015. augusztus 15-től 2015. szeptember 30-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogass el a [agnitum.hu/gamestar](http://agnitum.hu/gamestar) oldalra, és ird be az aktuális havi kódot: Antivírus Pro: **9U22S-M9PCK-84KW8-W8G87-EKVL1**, Security Suite Pro: **8DASV-G34G4-KC8WW-GWWS4-9INND**. Ekkor egy újabb kódot kapsz, amit másolj be a program indításakor megjelenő [Kulcs megadása] gombra kattintva. Probléma esetén: [support@agnitum.hu](mailto:support@agnitum.hu).



### ESET SMART SECURITY (XYDVB4R8)

Manapság minden számítógépnek szüksége van határos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az ESS programcsomag kínálja, ami egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő. Mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted 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. augusztus 15-től szeptember 30-ig használhatod a program licencét.



### ESET MOBILE SECURITY (MNPHS6BM)

Az ESET Mobile Security gyors és megbízható védelmet kínál a vírusok, trójaiak és rootkitek ellen, alacsony rendszerterhelésének köszönhetően pedig nem lassítja le a készüléket. A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmet is ingyenesen használhatják egészen 2015. szeptember 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@sicontact.hu](mailto:support@sicontact.hu) címen kérhető segítség.

**MAGYARÍTÁSOK:** Middle-earth: Shadow of Mordor, Risen 3: Titan Lords, Resident Evil HD, Game of Thrones: Episode 2

**HÁTTÉRKÉPEK:** Halo 5: Guardians, God of War III: Remastered, Homefront: The Revolution

**DEMÓK:** Infinium Strike, Four Realms

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

# MEET THE TEAM

Mit tervezel a nyár utolsó hetére, ami egész eddig elmaradt, de a tanév kezdetével és az uborkaszézon végével már esélyed sem lesz rá?



MOCSY

**VÁLASZ:** Tartozom egy balatoni hajókirándulással, amikor az egész család együtt tölt egy kellemes napot az egyik régi ismerősünk vitorlásán. Ilyen sznob lettem, na. Az idei nyár nem a pihenésről, hanem a munkáról szólt. Kellene már egy olyan nap, amikor még csak véletlenül sem kerülök elektronikus kutyü közelébe.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
World of Warcraft: Warlords of Draenor, GTA V



CHAVALLIER

**VÁLASZ:** Idén még nem voltam nyaralni, ezért egy hét (vagy legalább négy-öt nap) kikapcsolódást tervezek a párommal telefon, internet és minden egyéb zavaró körülmény nélkül.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
Gears of War: Ultimate Edition



MAZUR

**VÁLASZ:** Még nem tudom; vagy pár nap vízparti lazulás barátokkal, vagy otthoni lazulás... virtuális barátokkal.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
God of War III Remastered



HP

**VÁLASZ:** Játékokat kellene befejezni, sorozatokat bedarálni, kicsit elvonulni a világtól. Ehelyett, azt hiszem, dolgozni fogok.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
Lara Croft and The Temple of Osiris



PACA

**VÁLASZ:** Én is elutaznék, mert a nyaram mindenről szólt, csak a pihenésről nem. Valószínűleg belföldi wellness lesz, aztán majd ősszel megcélzom Londont egy hétvégére.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
Rocket League



ENDREMAN

**VÁLASZ:** Mivel egészségügyi probléma miatt több mint egy hónapig ágyhoz voltam kötve, szeretnék minden hétvégén valami apróságot csinálni, máshol tölteni, mászkálni.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
The Witcher III: Wild hunt



STÖKI

**VÁLASZ:** Ennyire durva nyaram még nem volt, gyakorlatilag végigdolgoztam az egészet. Az utolsó héten próbálom helyrebillenteni az univerzum rendjét: fekszem egy hegyvidéki wellnesshotelben, vakargatom a vakargatni valót, és nem, játékot sem akarok látni ebben az egy hétben.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
Witcher III, minden kérdőjelnek meg kell halnia.



SIMÁN MARTIN

**VÁLASZ:** Kirándulás, felkészülés az őszi futóversenyekre és legalább napi 8 óra alvás.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
Call of Duty: Ghosts



NIGHTWOLF

**VÁLASZ:** Idén nyáron még nem rajzoltam mosolygós napocsát táncoló bárányfelhőkkel. Első lépésként veszek pár színes ceruzát. A telekre is jó lenne lemenni és megnézni, mennyire van tele a ciszterna.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
Guild Wars 2



RG

**VÁLASZ:** Most, hogy EndreMan végre tud járni, megpróbálunk eljutni a Guru-táborba, mert ott állítólag egész nap lehet játszani, és rengeteg a nyeremény, illetve feszesek a csajok.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
Mafia III, mert három hét múlva érkezik!



BZ

**VÁLASZ:** A nyaralás eddig elmaradt, ezért augusztus utolsó és szeptember első hetét egy nagy víz partján töltöm majd, elég messze Magyarországtól ahhoz, hogy egy kicsit kiürítsem az agyam.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
Fallout II



KACI

**VÁLASZ:** Utoljára húsvétkor voltam otthon, így a nagy nyári örület végzetével remélhetőleg lesz időm meglátogatni a szülőket és nagyszülőket.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
Until Dawn



GÓCZA

**VÁLASZ:** Nyaralást tervezek a barátnőmmel. Az elmúlt két hónapot Pesten töltöttük több-kevesebb munkával, úgyhogy jól jön a kikapcsolódás. Meg persze a nyáron vásárolt társasjátékokat is most tudjuk utoljára nagy társasággal, éjszakába nyúlóan porgetni.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
Assassin's Creed Unity, Rocket League



SOMI

**VÁLASZ:** Talán végre befejezem a Sons of Anarchyt.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
Heroes of the Storm, Diablo III



HUNTER

**VÁLASZ:** Egész nyáron kihagytam az úgynevezett alvást, amit egyszerre kívánok majd bepótolni. Illetve befejezek pár elkezdett játékot, mert élvezem én a megállíthatatlan partivonatot, de a galaxis nem menti meg magát.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
Star Wars: The Old Republic, League of Legends



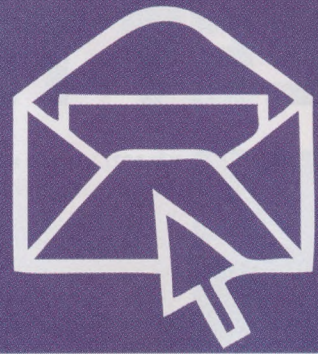
DAEV

**VÁLASZ:** Nem nagyon volt időm játszani vagy éppen pihenni a nyáron, úgyhogy feltehetően a Balaton partján fogok Julcisval lazítani. Illetve persze armikrogozni.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL A NYÁR VÉGÉN?**  
Armikrog

# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## GAMESTAR-TÁBORBAN DÖGMELEG CSODÁKAT FELIDÉZŐS, VARÁZSLATOS AUGUSZTUST MINDENKINEKI

Az a helyzet, hogy az idei tábor rekordokat döntött. Hosszabb volt, mint a tavalyi. Melegebb is volt, pedig nem hittük, hogy a korábbi meleget lehet übereelni. Ráadásul többen is voltatok, ami több PC-t, konzolt és persze izzadó testet jelentett a gépteremben – nagyjából olyan érzés volt bent lenni, mintha szaunáznánk. Jobb esetben ezt wellness-szolgáltatásként fogta fel az ember, rosszabb esetben káromkodva nyugtázta, hogy bizony a nyári Nap sugára egy rohadék. Rengeteg verseny, loot és persze közös móka tette feledhetetlenné a hetet; én ebből csak egy napot érezhettem át, de a kollégák sztorijai alapján azért el tudom képzelni, hogy most is működött a kohéziós erő. Az utolsó estén nagyon jól éreztem magam veletek, és Gyu is kicsit ránk mosolygott valahonnan, mert a táborozók közös megemlékezése nagyszerű pillanat volt. Furcsa volt nélküle a tábor, de nektek köszönhetően sikerült kicsit megidézniük őt. Ha valaki kérdezné, hogy miért csodás dolog a GameStar-tábor, akkor azt hiszem, ezt a pillanatot mutatnám neki; nem gyakran látni ilyen más közösségekben. Köszönöm nektek, hogy részese lehettem!



Megint velünk volt Judit, és Réku is visszatért, hogy a tábor háziasszonya legyen – repes az ember szíve. Persze én itt sorolhatom a jóságot napestig, de csak a háttérből figyeltem az eseményeket, így nem vagyok túl hiteles krónikás. Megkértem inkább a táborozókat, hogy ragadjanak billentyűzetet, és maguk sztorizzanak, legyen fogyasztói visszacsatolás az Aréna rovatban. Köszönöm mindenkinek utólag is, hogy írt! Nagyrészt most tehát az idei nyár közös mókájáról lesz szó, de azért nyomokban más témát is tartalmaz a levelesláda. Jövő hónapban pedig ismét szabad a pálya, beszélgethetünk a gamescomos felhozatalról, az őszi újdonságairól, a kedvenc játékokról vagy bármiről, ami nektek fontos. Mert ez a rovat a tiétek, és az élteti, ha írtok. Szóval nyomjatok a betűt!

## RÖVIDEN, TÖMÖREN

Az idei tábor is – mint mindegyik – király volt, megvolt a hangulat a reggeltől estig tartó programokkal és persze az estékbe nyúló beszélgetésekkel. Az a fajta kapcsolat, ami ott kialakul az emberek közt, más, mint ha egy GameNight közben ismerkedne az ember.

**Nyilván más lehetőség egy egyhetes közös játék és szórakozás; ha valakivel egy hétig megosztod a ve-rejtedet, akkor összeköt titeket valami láthatatlan testvériség. Mint a lövészárkokban...**

Nem tudom szavakba foglalni egyszerűen, mert még mindig sokk alatt állok, hogy ilyen hamar vége lett, és vissza kellett jönni a szürke hétköznapiokba.

**Már csak egy év, és ismét kiszakítunk belőle, ne aggódj! Na jó, azért GameNight is lesz addig, remélem, minél több táborozó tiszteletét teszi, amolyan havi taggyűlésként.**

A loot csak plusz hab a tortán. **(Pixel)**  
**Az bizony, de minden jobb habbal.**

## INGYENREKLÁM

Kedves és kedvetlen olvasói eme levélnek!

**Nekem van kedvem végigolvasni.** Sablonos bevezetővel élve, ismét eljött a nyár.

**Sőt, már vége is van, bár amikor e sorokat írom, még nyílnak a réten a**

## kerti virágok, és ütemesen dübörög a légmentes.

Megint olyan meleg van, hogy vize-sebb vagy, amikor belépsz a zuhany alá, mint amikor kilépsz onnan; aztán a szobádban egyszer csak megjelenik két hobbit, és a fejedhez vág egy arany-színű gyűrűt, azt várva, hogy a kuckódban uralkodó hőséggel megszabadítsd őket minden gonoszak leggonoszabbikától.

**A „Végzet Hegye szintű meleg van” elég találó.**

A kínos magyarázkodás és értetlenkedésben gazdag távozásuk után végre van időd kicsit megnyugodni, és lopva a faladon lógó naptár felé pillantani. A tekintetedet ezúttal viszont nem csak a kéjesen feléd néző dekoratív hölgy tartja rabul.

**Csak akkor, ha autószerelő-műhely van a szobádban.**

Hanem egy bekeretezett dátum, amely mellé a lehető legnagyobb betűvel beszorítva ez áll: GS-tábor.

**Ujjé!**

Idén is, ahogy már három éve minden nyáron, tűkön ülve vártam a tábor kezdetét. Ismét az ismerős helyen, a játéksajtó talán legjobb fej szerkesztőivel, a sok, életre szóló barátta, ráadásul most egy nappal tovább, mint szoktuk. Királyul hangzik, ugye? Egyetlen szépséghibája csak az, hogy ha jól érzi magát az ember, az idő elszalad mellette, és bizony idén sem történt ez







nap a Reallal, miközben én a Portóval voltam. A vereség után Endre azonnal kivette a lemezt, és a távolabbi falba frizbizte, na, azon még most is nevetek. A játékot kell értékelni, nem a győzelmet. Nemde, HP?

### Nem tudom, Endrét kérdezd (hehe).

*(Endre személyes sértésnek veszi, ha valaki elveri FIFA-ban. És ha nagy ritkán mégis megtörténik vele ez a csúfság, ráfogja a játék hiányosságaira. Igazi férfi – V.)*

Szóval a tábort az olyan, magának való ember is élvezte, mint én, még néhány kompromisszummal is, mint a meleg, a zaj, a helyenkénti tömeg vagy a más után seprés és felmosás minden reggel (a szemégyűjtést feladtam az első napon). Őszintén szólva szerintem csak azok nem tudnák értékelni, akik kizárólag a jó–rossz ellentétben tudnak gondolkodni, és a rosszal foglalkoznak ahelyett, hogy értékelnék azt, ami jó. Az életben a jelen a legnagyobb kincs, és ha rossz is a jelen, mindig adódik mód, hogy a rosszból jót csináljon a bölcs ember, vagy elfogadja a dolgokat olyanoknak, amilyenek.

**Ez nagyon becsülni való hozzáállás, általában csak naplementés képre ráégetett idézetként fut bele az ember. Ritka, hogy valaki megéli a gyakorlatban.**

Én a meleg ellen fürdéssel vettem fel a harcot, a zajos emberek elől pedig csendesebb helyre vonulással csináltam jó élményt a rosszból. A takarítás meg fél óráig sem tartott, így igazából nincs is okom panaszkodni. Egy rossz élményre tízszer annyi jó dolog jutott a táborban, és senki sem túl idős hozzá, kérdezzétek csak meg Elmőrt! Én remekül éreztem magam, még ha úgy is tűnhetett egyeseknek a sok félrevonulás miatt, hogy nem vagyok jól; de nekem az egyedüllet az alap. Amennyiben tanulmányi ösztöndíjam és pénzügyi helyzetem is engedi, jövőre is elmegyek a GameStar-táborba, ha lesz hely. Addig is további szép napot, évszakot és évet mindenkinek, aki ott volt, és mindenki másnak is, aki ezt olvassa! **(Rafinho)**

**Nagyon király vagy, hogy ilyen a hozzáállásod, és minden tisztelem a tiéd, hogy magányos farkas létedre képes vagy elviselni a farkát. Várunk jövőre is szeretettel!**

*(Jó kis levél volt, csak a léteigék halmozása miatt kellett átírom itt-ott. Utólag is elnézést kérek ezért, de azt hiszem, nem lesz okod panaszkodni. Aztán ha úgy éreznéd is, hogy van, majdcsak átfordítod valahogy ezt a rosszat is jóba, jó szokásodhoz híven. Nem aggódom – V.)*



### JUDIT TÁBORA

A tábort az ahhoz illő izgalommal vártam, és alaposan felkészültem mindenre. Az általam rendezett versenyekre megvettem a nyereményeket, és felvettem a kapcsolatot a régi cimborákkal. Az érkezés napján természetesen nagy volt a káosz, de este már mindenki nevetve és jó hangulatban vágott neki a kockulásnak.

**A káoszból teremnek a legszebb dolgok, hiába.**

A rengeteg verseny közül még válogatni is nehéz volt, de aki tudta, kipróbálta magát a legtöbb területen. Jómagam inkább a nosztalgia és a kellemes társaság miatt jöttem. Nem is lehet csalódni Judit táborában.

**Nem is értem, miért nem ez a neve. Sokkal barátságosabb, emberközelibb, a kilencvenes évek illatszerboltos és szépségszalonos cégkultúráját hozná vissza a Judit-tábor. Egyszerű, személyi kultuszhoz köthető marketing. Meg is csináljuk.**

Mocsy is komoly tudással bír, de a több éves tapasztalat nagyon sokat számít.

**Judit-tábor. Tapasztaltabb, érettebb, felkészültebb.**

A napok gyorsan teltek, és jobbnál jobb történetek születtek. A Mad Max kifaruzása például szerintem eposzi lett kint a tavon.

**A GameStar YouTube-csatornáján meg is nézhetitek.**

Az idő most sem bánt velünk rosszul, csak az utolsó előtti napon makacsolta meg kicsit magát, bár egy-két felhőt elviseltünk volna. De lesz még tábor, és lesz még élmény. Kívánom, hogy akik eljutnak rá, érezzék jól magukat!

**(Pippantós Sensei/Kemela)**

**Remélem, te is eljutsz még, addig is a legjobbakat!**

**A MOCSY NEM IS PIÁS? MICSODA?**

Jó napot Vanda, csókolom, HP!

**Szépséges napot magába is!**

*(Napot – V.)*

Talán kitaláltátok, miről szeretnék írni ide, az Arénába. Igen, a táborról. Nem kertelek, nem voltam teljesen nyugodt, mikor befizettük a jelentkezési díjat, hiszen nyolc nap idegen és javában idősebb emberek között igen rizikós dolog lehet.

**Főleg a zuhanyzóban.**

Rádásul gárdonyi lakos lévén ismertem a híres-hírhedt Ifi Szállót is. Na meg a hullarészeg táborvezetőtől is

### EGY BEUGRÓ TÁBOROZÓ EMLÉKIRATAI

Üdv HP/Mocsy!

**Üdv néked.**

Én ugrottam be fél órára a táborba, hogy valóra váltsam régi álmom, hisz 15 éve veszem az újságot minden hónapban. A 13 éves gyerek immár 28 éves fejjel, kialudni látszó, de még mindig pislákoló lelkesedéssel ért célba a kötelező zárándokhelyen. Bár az összes fő alkotóelem kicserélődött (szerkesztők, melléklet) a kezdetek óta, mint amikor a LEGO összes elemét apránként helyettesítik, mégis, a GameStar szelleme, aurája érezhető volt, megmaradt.

**Ezért is bízunk benne, hogy a lelkesedésed nem alszik ki, mert ezt a szellemiséget soha nem lehet elvenni. Persze „régén minden jobb volt”, de akkor sem.**

Köszönet Mocsynak, hogy körbevezetett, szánt rám időt. Az ember általában, amint bekerül az élet malmába, nem figyelnek rá, bebetonozzák a Pink Floyd-i falba. Én ott úgy éreztem, hogy megérte 15 évig venni a magazint, fél óra is sokat számíthat. Nekünk, felnőtteknek gyakorta már sajnos annyi időnk sincs egy hétköznap, hogy leüljünk játszani. Ez a zárándokú számomra nem arról szólt,



hogy játszunk, nem arról, hogy nyaralják, hanem hogy megosszam az életem olyanokkal, akik 15 éven keresztül csinálnak valamit, melynek szerves részese vagyok, és nem is tudják, hogy létezem. Mert az újság az olvasókból áll.

**Többek között.**

Ahogy Mocsyval is beszéltem, remélem, még egy pár évig azért lesz nyomtatott sajtó. Annymra egyszerű és könnyű a YouTube-on a konkurenciára rászokni, mint pl. Angry Joe-ra, aki csak játékokra koncentrált, nem szószól a hardver, kultúra satöbbi résszel. A GameStar ezekkel több, jobb, mint

a szakosodott ingyen youtuberek, ugyanakkor extra teherként le is húzza. Mint írónak, remek lehetőség volt számomra, hogy publikálhattam egy könyvem nálatok, és hogy megismerhettem Gyút, levelezhettem vele. Bár csak egy korábbi táborban láthattam volna személyesen! Nyugodj békében, Gyu mester. De ne búsuljunk, vigadjunk, hogy a tábor bővül, szépül, az újság létezik, él, még 15 év után is, és átalakul, alkalmazkodik, túléli. Ahogy a Szomszédokból Feri mondta, haladni kell a korrall, és regisztrált az IWIW-en. Lassan számomra is eljön majd az idő, hogy a weblapon beregeljek, múlt héten a Steam-et is felraktam. De hagyjatok még egy kicsit nosztalgiázni, hadd tartsam még meg kissé emlékeim, régi énem. S majd jövőre beszámolólok, hogy lett-e belőle valami. Jó szórakozást, GS, jó szórakozást! Néha azért voss egy pillantást régi veteránjaidra is.

**Mint Szauron szeme, úgy próbálunk mindenikre pillantásokat vetni. Köszönjük, hogy töretlenül velünk vagy, ne engedd, hogy ez a szokásod eltűnjön. És írd még nekünk az Arénába is, gyere le a táborba, csak rajtad múlik, hogy a fent említett pislákoló lelkesedésből mennyi marad meg.**



## ★ A HÓNAP LEVELE ★

### KEDVES MINDENKI ÉS RÉKUI

Ezt pontosan tudom, hogy gondoltad, de így, önmagában nézve hangosan felröhögtem. Kicsit olyan, mint amikor annak idején az egyik tanárom így kezdte felhívását:

„Kedves tanulók és Horváth.” Tudtam, hol a helyem...

Sziasztok. Nem is tudom, teljesen pontosan mit akarok írni, annyi gondolat cikázik a fejemben.

**Gyere újságírónak, napi szintű az ilyen állapot.**

Fogalmam sincsen. Maxijól kezdte a nap; finyanya annya reggelivel mint mindig, aztán bummm! Zsuppa-huppa ide Velencei tóra, Ifi Szálló, hogy hazavigyem egyetlen gyermekem.

**Már-már olyan, mintha valami modern mesét olvasnék.**

(*Én egy szavát se értem, de azért próbáltam valamennyire központozni az eredetileg mindenféle tagolást nélkülöző, tökéletesen értelmetlen betűhalmazt – V.*)

Vegyes érzések kavargognak most bennünk, intenzív boldogság és öröm, megelégedettség, ugyanakkor fájdalom és hiányérzet. Elsőként Juditnak szeretnék köszönetet mondani, mert bár az első hullámban nem értünk be a táborba, a felszabaduló helyek kapcsán eszébe jutottunk, és nagyon kedves volt, hogy értesített. Gyorsan intézkedett, ellátott kellő információval, így végül Balázs nagy örömeire idén először bejutott a GS-táborba, ahonnan temérdek nagyon pozitív élményrel és számtalan barátsággal gazdagabban tért haza, igaz, a mai napot eddig végigaludta. Nagy köszönet ezért az élményért Juditnak, minden szervezőnek a lelkes munkájáért és résztvevőnek a kulturált megvalósításért. Megérdeklődtem, hogy nincs felső korhatár, így egy magamfajta erős



negyvenesnek látszó retrogamer is jelentkezhett táborlakónak; betervezülk jövőre ilyen apa–fia nyári programnak, a horgászat úgysem az erős oldalam, tehát jövőre számíthatok rám is. És ezt vehetitek fenyegetésnek.

**Ez zseniális ötlet, majd szerzünk Wii-t, azon is lehet horgászni.**

(*Szegény kölyök... – V.*)

Évek óta terveztem, hogy egyszer majd „elmevagyékéngémsztártáborba”. Akkor még a srácom nem érte el az alsó korhatárt, most meg már cikinek gondoltam a dolgot. Igaz, most sem volt ott mindenki, de úgy hallom, HP lába már gyógyulóban, jobbulást neki, és BZ sincs már az áristomban bizonyítottság hiányában.

**Na ezt is csak az értette, aki ismeri az áristom jelentését (börtöncella), és aki rendszeresen nézi a GameStar Hype-ot. Piros pont, kedves apuka, gigantikus piros pont.**

Azt teljesen egyértelműen tudtam eddig is, hogy a gémsztáros fiúk mind nagyon jó arcok. Most a gyerkőcöm személyesen is megtapasztalta ezt, bár legmélyebb sajnálatomra már so-

ha nem találkozhatok azzal, akivel leginkább szerettem volna. Nem volt megbeszélve, de azért felhívott a kölyök, és elmondta, hogy a nevemben is írt egy gondolatot arra a ballonra, amit Gyu emlékére engedtek fel megemlékezésésképpen. Tíz éve nincs olyan GS, amit ne vettem volna meg. Számotokra ez egy munkahely, mindamelllett hogy szívvel lélekkel csináljátok, és az „olvasó” nem feltétlenül személyes ismerős, a táborozók kivételével, de számomra – aki havonta rendszeresen olvas, néz, hallgat titeket – mintha személyes jó barátok lennének. Nem tudom, ezt az ellentmondást hogyan lehet feloldani, jöjjek majd a következő táborban.

**Pontosan úgy. Nagyon megtisztelő, amiket írsz, és ilyenkor imádjuk a munkánkat igazán. Szóval gyere mindenképpen táborba vagy GameNightra, lépjük át az író-olvasó kereteket.**

És aki számomra legkedvesebb, Réku. Kinek nem?

Réku, kedves! Döbbenetes erővel hatott rám a harmadik napi össze-

foglaló. Két évvel ezelőtt üde színpont voltál a táborozó arcok között, gamerlelkem boldog volt, hogy lám, nem csupa pattanásos kövér gyerek és hasonló sztereotípiák, sokkal kisebb ez a tábor. Aztán eltűntél, és most értettem meg, hol voltál. Érdedel a történeted, és remélem, lesz majd alkalom arra is, hogy kicsit beszéljünk. Jómagam úgy tartom, hogy isten soha nem ok nélkül méri ránk a terheket, és mindig ad erőt is elviselni azt, a kérdés csak az, mi hogyan viszonyulunk ehhez. Nem az a lényeg, hogy hányszor kerülisz padlóra, hanem az, hogy mindig egygyel többször állj fel. Mondhatnánk, hogy ez csupán közhely, és mindaddig az is marad, amíg egyszer ki nem üt az élet, de úgy rendezem. És már látom, hogy te igazi győztes vagy. Nyilván nem volt egyszerű megőrizni azt a vidámságot és életörömet, amit korábban láttunk, és ma sem az. Kíváncsi vagyok, hogy örökre meg tudj maradni ennek a pozitív, sugárzó, csodálatos embernek, aki vagy. Mindegyikőtöket nagyon kedvelem, de te vagy az, akire igazán felnézek, aki előtt magasra emelem a kalapot, akire Gyu is joggal büszke oda-fent. Szeretném kifejezni hálás köszönetemet azért, hogy eljöttél, hogy beragyogtad a helyet, és azért, hogy a gyermekem a te csodálatos és nagyon erős példádát hozta kis lelkében haza. Köszönet nektek az élményekért, melyekre most már én is éhes vagyok, és hát jövőre veletek ugyanitt. (J. Attila)

**Ezt továbbítom Rékunak. Szeretni fogja, remélem, válaszol is majd itt neked. Meg fogom kérni rá. Közszönöm ezt neked, mindannyiunk nevében. Meghatódtam, abba is hagyom.**

tartottam. Szerencsére félelmeim megalapozatlannak bizonyultak, már az első percben kiderült, hogy Mocsy nagyon jó arc, és ha ittas is volt, én nem láttam rajta.

**Itt most meg kell állni egy pillanatra, mert annyira röhögök, hogy alig tudok gépelni. Szóval akkor itt az idő tisztázni, mert láthatóan már túl komolyan is veszik páran: pontosan azért szívatják AndreManék Mocsyt a piával, mert alig iszik. Ez egy Late Night Live Aréna melléktermék, mint nekem a „Vegyetek GameStart!” ivós játék. Szóval Tintás Józsi valójában Józán József, a kocsmában is csak tejet kér. Mert a tej élet, erő, egészség.**

A második meglepetés az volt, hogy nem tudtam annyit játszani, mint

gondoltam volna. A Van Helsing első részének is épphogy csak a végére értem, pedig nem a táborban kezdtem el.

**Mert mindig csak a mulatozás, meg a közösségi élet.**

Még eszembe jutott a megemlékezés Gyúróról, ami azonkívül, hogy egy kedves gesztus, egy remek bizonyíték is volt. **Mire?**

Én nem ismertem Gyút. Na jó, a cikkeit olvastam, de ez nem valami nagy dolog. De tudtam, hogy remek ember volt. Elmentem a megemlékezésre, ahogy sokan mások is, és amint ott álltam és figyeltem, az jutott eszembe, hogy mi köti össze ezt a sok embert Gyúval, meg úgy egyáltalán egymással. A játékok. Mind szeretünk játszani, ezzel egy remek közösséget hozunk

létre, és így mind megismertük ezt a csodálatos embert.

**Tehát erre volt bizonyíték? Abszolút egyetértek. Én a barátnőmmel álltam ott, és ő csak annyit mondott utána: „Szeretném, ha a gyerekek majd olyan lenne, mint ezek a srácok, mert ilyen összetartozást**

**ritkán látni.” Azt hiszem, ezt nem is kell tovább magyarázni.**

Most már tényleg levelem végére értem, és csak annyit mondok még, hogy a következő tényleg HP-eposz lesz.

(greg)

**Na, ezzel kíváncsivá tettél. Követelem az eposzomat!**

Nem tudom, hogy négy oldalban mennyi jön, jöhet át abból, amit egy tábor után érez a gamestaros vagy éppen egy táborozó, de remélem, hogy legalább egy kis részét sikerült átörököíteni annak, amit ilyenkor megélünk. Egész életben utáltam táborozni, de amit itt látok minden évben, az valami egészen más élmény. És aki ott volt velünk valaha is, az egészen biztosan bőszen bólogat (most hagyja abba, mert nehéz így olvasni). Remélem, még sokáig él majd ez a hagyomány, és ha már szokásokról beszélünk, akkor pontosan tudjátok, mi jön most. Hogy Gyúra gondolva maximális tisztelettel írom nektek a rám tukmált ivós játék örök érvényű vezényszavát: „Vegyetek GameStart!” **HP**

Aréna  
ELSŐ KÉZBŐL...

# ELŐZETES



2015

# gamescom

## KÖLNBŐL JELENTJÜK

**O**LYAN IDŐSZAKBAN RENDEZIK A GAMESCOMOT, AMIKOR AZ ÉV ELEJI NAGY BEJELENTÉSEKEN RÉG TÚL VAGYUNK, DE MÁR LEZAJLOTT AZ E3 IS, EZÉRT GONDOLHATNÁNK, HOGY A FEJLESZTŐK ÉS KIADÓK MINDEN PUSKAPORUKAT ELLŐTTÉK. Aztán amikor 15 óra buszozás után, gyakorlatilag mindenféle alvás és felfrissülés nélkül vetjük magunkat a Köln Messe hatalmas területén felhalmozott standok közé, azonnal megcáfolódik mindez. Paca és EndreMan kíséretében gyakorlatilag percnyi szusszanások nélkül rohagáltunk egyik helyről a másikra, és 41 évem ellenére gyermeki lelkesedéssel csaptam le a *Star Wars Battlefront* játszható előzeteseire, az *Armikrog* agyahagyott gyurmavilágára vagy olyan indie gyöngyszemekre, mint a VR-szemüvegekre optimalizált, parázttató *Pollen* és az elsőre egyszerűnek tűnő, de borzalmasan addiktív *Skyshine's Bedlam*. De nézzük egy kicsit részletesebben!

### REKORDÉV

Alighogy véget ért a rendezvény, már nyilvánosságra is hozta a Koelnmesse GmbH a számokat. Nem kevesebb mint 345 000 látogatót regisztráltak 96 országból, köztük 33 200 szakmabelit. A látogatók száma öt, a kiállítóké 14 százalékkal emelkedett. Az utóbbi halmazban 806 vállalat képviseltette magát 45 országból. A show játéka a közönség szerint pedig nem más, mint a *Star Wars Battlefront*.

### SOKAT AKAR A SZARKA, ÉS BÍRJA IS A FARKA

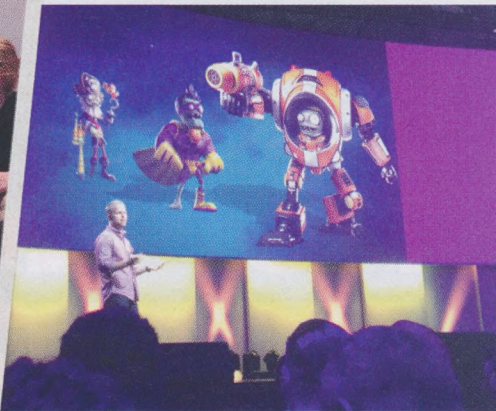
Pár nagy nevet mindenki feszülten várt. A *Star Wars Battlefront*ból itt lehetett először csak úgy, mindenféle EA fejlesztői igazolvány, FBI-jogosultságok vagy épp Leeloo Dallas-féle Világjegy nélkül valóban kipróbálható változatot találni, és bár hallottam olyan véleményeket, hogy az X-Wing/Tie Fighter csata kissé túl árkádós lett, én úgy álltam fel a hands-on után, mint kedvenc karácsonyi ajándékát előre meglátó kislányok. A Tatoine buckái közötti TPS macska-egér harcot kipróbálva pedig még inkább úgy éreztem, az EA most tényleg mindennemű keserű szájíz okozása nélkül elkerülheti a pénzemet. Ugyanezt érezték a kedves kollégák a 2K iránt a *Mafia III* első betekintői után, bár Paca azért megjegyezte, hogy a 60-as évek végére helyezett történet és a kissé túl erőszakosra faragott játékmenet egy kicsit elvitte az eredeti hangulatot – igaz, ahová vitte, ott is jó helyen lesz. Bigyózkodhattuk az *XCOM 2*-t is, ami a régi, kissé begyöpsödött játékmenetet ügyesen újítja meg az átbillent egyensúlynak köszönhetően – szóval erősen várjuk. És ott a *Fallout 4*, amiről most

sem tudtunk meg sokkal többet, mint amit eddig, de kövessetek meg, én ezt a játékot akkor is tűkön ülve várom, ha csak egy logót mutatnak előzetesként.

### AKIK HOZTÁK A KÖTELEZŐT

Jó kérdés, mi lesz a Blizzard újdonságainak sorsa. A *World of Warcraft* új kiegészítője például erősen megosztotta a közönséget, az egyik véglet szerint már teljesen felesleges rókabőr-húzogatásnak lehetünk szemtanúi, míg mások szerint az eddigi történetvonal logikus továbbépítéséről van szó egy jól etalált új faj beemelésével megfűszerezve. Én mindenesetre két év kihagyás után visszanezél Nyomárka nevű karakteremre; ha ennyit elért a *Legion*, akkor szerintem nem megy rossz felé. A *Hearthstone* száznál is több új kártyalapja és játékmódjai adnak ugyan újdonságot, de a paklicsapkodás ettől még paklicsapkodás marad, nem is kell ide több. A *Starcraft II* utolsó epizódjának újdonságait azonban talán még többen érezték kevésnek, őket legalább vigasztalja a tudat, hogy a fejlesztőkkel készített interjúmból egyértelműen kiderül: véget ér a sztori, nem lesz cliffhanger és „folyt. köv.”

Endre épp azt magyarázza BZ-nek, Pacának és Siriusnak, hogyan térdelt le a Star Wars Battlefront előtt a dani az eget



## „ A BATTLEFRONTBÓL ITT LEHETETT ELSŐZÖR CSAK ÚGY, MINDENFÉLE EA FEJLESZTŐI IGAZOLYVÁNY, FBI-JOGOSULTSÁGOK NÉLKÜL KIPRÓBÁLHATÓ VÁLTOZATOT TALÁLNI

felirat. A *Heroes of the Storm* tovább gazdagodik új karakterekkel, de érzésem szerint ettől még nem rúgja le a trónról a MOBA jelenlegi királyait, az *Overwatch*tól pedig továbbra sem tudom, mit várjak (És könyörgöm, egy DJ az új karakter?). A *Need for Speed* közelít a régi dicsőség felé, de az erősebb játékménét mellett furcsállottuk a kissé „blörös” grafikát – biztos, hogy ez lesz a végleges? Aztán persze mutattak megint csodákat az új *Assassin's Creed*ből, de ebben a sorozatban engem mindig csak a „késztermék” győzhet meg, trailerekből nem derül ki, mennyire lesz bugos és foltozásigényes a játék. Az egyre érdektelebb környezet ellenére azért én még várom...

### HOGY NE LEGYEK ILYEN ÁLMOS, LEPT MEG ENGEM, INDIE JÁNOSI

A helyzet az, hogy egyre többször okoznak kifejezetten kellemes meg-

lepetést olyan, független fejlesztésű játékok, amelyek szinte a semmiből csapnak le rám. Nem dollármilliókból hozzák össze több száz fős, nemzetközi mamuts csapatok, hanem lelkes startupok és indie közösségek odaadó munkájából születnek. Ilyen például a hagyományos monitorokon is játszható, de alapvetően VR-eszközökre kifejlesztett *Pollen*, amelyben a tavalyi *Gone Home* lassú, kissé parázthatós, mindent megvizsgálós játékménétét ötvözték a 2001: Úrodisszeia, a *Solaris* vagy a *Hold* című film rideg világával. Imádtam, és valahonnan kell nekem egy Oculus Rift 2. Mármost egyébként is, de a *Pollen*hez mindenképpen. A Microsoft által felkarolt, mindössze három szent örült fejlesztette *Cobalt* egy hihetetlenül addiktív kis platform-lövölde lesz, és már látom, ahogy PlayIT-k nagyszínpadán a kis bányászrobotokkal csépelik egymást a youtuberek és a közönségből felhívott játékosok. A *Skysline*'s

*Bedlam* minden egyes bitjéről elmondhatnánk, hogy pofátlan koppintás, de a *Mad Max* világából, a *King's Quest* harcrendszeréből, valamint a *Faster Than Light* és az *Out There* felfedezősmenedzselős játékménétéből összegyűrt végeredmény még furcsa grafikájával együtt is gyorsan magával ragadott. És persze ott a réges-rég várt *Armikrog*, aminek hands-onjától alig tudtam elszakadni, gyakorlatilag a *The Neverhood* egyenes ági leszármazottját kapjuk meg modern felbontásban, de ugyanolyan színvonalon, végre.

### CSAK A SZÉPRE EMLÉKEZEM

Ezeket a sorokat négy nap, kétszer tizenhat órányi utazás, 2400 kilométer, kiállításán belül több mint 30 ezer lépés, és a 96 órából mindössze 4 órányi

alvás után írom, mégis teljesen egyértelmű, hogy az utolsó pixelmorzsaig megérte. A látott csodák alapján egyszerűen nem is rontotta el a kedvem az a sok-sok érdektelen vagy néha kifejezetten rossz játék, amibe belefutottunk. Húzzam fel magam azon, hogy lesz egy gagyin és rondán megcsinált *Resident Evil*-ránccfelvarrás? Idegeskedjek azon, hogy a „legyen tánc” jel-igével már nem is rókabórt, hanem ró-kacsontot húznak le a *Sims 4*-ről? Az ő bajuk, nekem van bőven a listámon olyan játék, amit még várni is jó érzés. Már vágom a centit legalább öt, de inkább tíz olyan játékkal kapcsolatban, melyekből egy kicsit magamba szívhattam a gamescomon, de ennyi nem elég, akarok még!

**Előzetes**  
GAMESCOM 2015

Valódi forradalom

# HOMEFRONT: THE REVOLUTION

**V**ANNAK AZOK A JÁTÉKOK, AMELYEK FELKELTIK UGYAN AZ EMBER ÉRDEKLŐDÉSÉT, DE NEM ANNYIRA, HOGY AZONNAL (VAGY BELÁTHATÓ IDŐN BELÜL) BE IS SZEREGYEZ. Nekem a 2011-ben megjelent *Homefront* is ilyen volt, aztán addig tologattam, amíg teljesen kimaradt. Szerencsére most már nem kell bepótolnom; a *Homefront: The Revolution*, mint ahogy az mostanában egyre divatosabb, nem egy folytatás, hanem új kezdet. Van, ami megmaradt, de a háttörténeten változtattak, ez a megszállt Korea már nem az a megszállt Korea, és azzal, hogy a fejlesztőcsapat ilyen mértékű szabadságot adott magának, teljesen másképp tekinthetünk a *Homefront* franchise-ra, kvázi elfelejtethetjük, hogy volt már egy játék a sorozatban. A gamescom 2015-ön kipróbáltuk az új és közel végleges *Homefront: The Revolution*-t, amely most már remélhetőleg nem kerül át másik kiadóhoz, és a fejlesztőcsapatot sem cserélik le még egyszer.

## NEM FELHÖTLEN PHILADELPHIA

Még csak a kipróbálás sem kellett ahhoz, hogy tudjam: nagyjából nulla olyan perc lesz, ami mosolyra húzza a szám. A *Deep Silver* standjának külső falát poszterek díszítették, melyekről a háború által megviselt emberek és egy löszertartó övet viselő gyermek nézett le ránk. A Nagy Koreai Köztársaság (Greater Korean Republic, röviden GKR) felügyelete alatt álló koreai néphadsereg megszállta az Egyesült Államok keleti részét, nyomorba taszítva az ott élőket. Központjukként valamiért Philadelphiát választották, amit három zónára osztottak fel: zöldre, sárgára és pirosra. A zöldet leginkább úgy lehetne leírni, mint az Éhezők viadalában a Kapitóliumot: itt élnek a vezetők békében, boldogságban. A zónát nem érte el a háború, és elég szigorúan őrzik ahhoz,

hogy minden (beleértve a város nevezetességeit, amiket a Dambuster természetesen nagy odafigyeléssel alkotott meg) és mindenki épségben megmaradjon. A sárga zónába terelték össze Philadelphia korábbi lakóit; az egész terület gettós, itt is nagy a rendőri jelenlét. A legdurvább természetesen a vörös zóna; gyakorlatilag romokban áll, és aki odamerészkedik, biztos lehet abban, hogy azonnal golyót kap a fejébe. Természetesen itt szerveződik az ellenállás is, így a gamescomra összeállított demóban nekünk is a legveszélyesebb területen volt lehetőségünk körbenézni. Azt már persze mondanom sem kell, hogy ha valahol, itt aztán tényleg sok katonát láttunk, és a folyamatosan a levegőben köröző zeppelin sem tette könnyebbé az A-ból B-be jutást. Összesen fél órát kaptunk arra, hogy megpróbáljunk elfoglalni néhány, úgynevezett strike pointot, avagy bázist, melyekkel erősíthetjük az ellenállást az adott területen. Miután kiirtottunk egy adag ellenfelet, egy kapcsoló meghackelésével (az ezt kísérő minijátékban a két analóg kart kellett megfelelő irányba húzni) átvettük az irányítást a pont felett, és mehetünk a következőre. Lehet, hogy ez így könnyűnek és elcsépeletnek hangzik, de higgyétek el, egyik sem igaz rá. Annak ellenére, hogy a jövőben, egész pontosan 2029-ben járunk, az ellenállók korszerűtlen fegyvereket használnak, míg a hadsereg értelemszerűen high-tech cuccokkal, drónokkal és tankokkal flangál, és aki úgy gondolja, jó ötlet rárontani egy kis csoportra, hamar újra fogja ezt gondolni.

## AMIT A KUKÁBAN TALÁLSZ

A lázadók arzenálja olyan dolgokból áll, amiket gyakorlatilag ők maguk tákolnak össze. Rengeteget ad a játék hangulatához, hogy mindig látszik a külső támogatás teljes hiánya. A demó elején egy harckocsit kellett elintézni, és

INFO

Kiadó **Deep Silver**  
Fejlesztő **Deep Silver**  
Dambuster

Platformok **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés: **2016. tavasz**



**Hasit Zala**  
rendező,  
**Deep Silver**  
**Dambuster:**  
„Várhatóan elég sokszor meg fogsz halni.”

HA TE MONDOD



A KPA felszerelése lényegesen fejlettebbek a forradalmáróknál

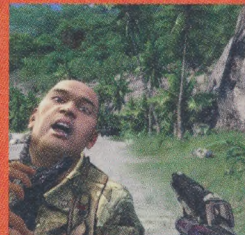
## NÉGY JÁTÉK, AMIBEN ÉSZAK-KOREA VOLT AZ ELLENSÉG

Volt időszak, amikor akármilyen történet, mindig a németeket állították be rossznak, de azok az idők elmúltak. A fejlesztők most már bátrabban választanak más nagyhatalmokat, és nem ez az első alkalom, hogy Észak-Korea ellen kell harcolnunk; mutatunk pár játékot, amiben szintén a rettegett állam ellen kellett kesztyűt húzni.



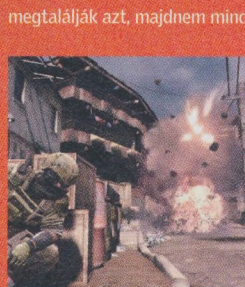
### ROGUE WARRIOR

Mivel borzalmasra sikerült, nem gondoltuk volna, hogy bármi kapcsán előjöhessen, de a Rogue Warrior, ha másért nem is, egy dolog miatt különleges: a főszereplő Richard Marcinko feladata az volt, hogy két társával együtt Észak-Koreába utazzon, és megszerezze egy az Egyesült Államok számára egyelőre ismeretlen ballisztikus rakéta tervrajzait. Időközben kiderült, hogy a rakétát nem is az észak-koreaiak, hanem az oroszok rendelték meg, de azért ez is ér.



### CRYSIS

A koreai néphadsereg a Crysisban és a Crysis Warheadben is az Egyesült Államok elsődleges ellenségeként volt feltüntetve. Az ország nukleáris fegyverekkel rendelkezik, és nem fél azokat rászabadítani a világra, de az első részben alapvetően egy erekléért folyik a harc. Mikor az észak-koreaiak megtalálják azt, majdnem mindenki meghal.



### GHOST RECON 2

Szintén Korea, szintén nukleáris rakéták. 2007-ben Észak-Koreában eluralkodik az éhínség, ezért a kormány a milícia büdzséjének csökkentésével csoportosítja át forrásait, ami felbőszíti a koreai néphadsereg vezetőjét. Rejtélyes módon ekkortájt egy rakéta elsüllyeszt egy amerikai hajót, így a Ghost csapat kénytelen az országba hatolva megakadályozni, hogy újabb töltet dörrenjen el. Itt egyébként nem maga Észak-Korea, hanem csak a KPA az ellenség.



### SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

A Splinter Cell sorozat harmadik részében a keleti országok vesznek össze, Észak-Korea Kínával szövetkezve Japánra támad, de mivel Japán az USA barátja, az Államok Sam Fishert és csapatát küldi bevetésre, hogy megakadályozzák a harmadik világháború kirobbanását. Egy kicsit a rakétáknak is köztük van a sztorihoz.



Ahol a löfegyver nem elég hatékony, a robbanószer megteszi a hatását



A lázadók többek között a metróban húzzák meg magukat, amíg el nem jön a tökéletes idő a támadásra



Sokkal gyorsabban és biztonságosabban közlekedhetünk motorral, mintha gyalogolnánk

ahelyett, hogy valami hiper-szuper gránátot vágtam volna hozzá, egy kart meghúzva egy erkélyről három gyanúsan vörös hordót gurítottam le; amilyen egyszerűek voltak, olyan hatékonyan bizonyultak. Persze nem arra kell gondolni, hogy végig egy befűtött gumiból és egy marék gemkapocsból álló csúzlival rohangálunk, alapvetően tök hagyományos fegyvereink vannak, csak látszik rajtuk, hogy nem tökéletesek, és a lőszer is mindig annyira kevés, hogy kétszer is meggondoljuk, hogyan támadjunk. A legjobb, hogy mindegyik átépíthető, fejleszthető útközben: egy gombnyomással magunk elé tarthatjuk a stukkert, és láthatjuk, mit módosíthatunk. Váltogathatjuk a távcsöveket, javíthatjuk a stabilitást, vagy a sörétes esetében a komplett első szerkezetet lecserélhetjük, hogy sörét helyett gránátokat lőjön ki.

Emellett egyéb felszerelések is segítik a dolgunkat: okostelefonunkon például megnyithatjuk a térképet, és van négy egyéb, különböző alapanyagokból craftolható tárgy: akkumulátorból, vegyszerből, gyúlékony anyagból és gyufából csinálhatunk Molotov-koktél, bombát, elektromos zavaróeszközt vagy figyelemelterelésre használható petárdákat. Ezekon belül vannak variációk, bombából például készíthetünk olyat, amely földet érés után azonnal robban, olyat, amit távolról robbanthatunk fel, és távirányítós autóra szerelhető is, majd annak kameráját használva odavezethetjük a célponthoz, célszerűen például a felrobbantani kívánt jármű alá.

Ezek többségével csak a kipróbálás előtti tizenöt perces prezentációban találkoztam, játék közben nagyon koncentráltam arra, hogy minél többet láthassak a világból. A vörös zóna telje-

## VÁNDORFORRADALOM

A Homefront: The Revolution ötlete még a THQ-nál született meg, de a kiadó csődje után a Crytekhez került a projekt. Aztán amikor a Crytek-nél is parák adódtak, a címmel együtt az egész Crytek UK-t felvásárolta a Deep Silver, átnevezte a csapatot Dambuster Studiosra, és hagyta, hogy ott folytassák a munkát, ahol tartottak.





## CSAK AZ ALAPOT HAGYTUK MEG INTERJÚ FASAHAAT SALIMMEL

**GameStar: A Homefront: The Revolution olyan, mintha nem is a Homefront 2 lenne, hanem inkább a sorozat újragondolása. Igaz ez?**

**Fasahat Salim:** Igen, abszolút. Ez egy vadonatúj játék, csupán az érdekes történetet és az alapfelületet vettük át az eredeti Homefrontból. Tudjuk, hogy a világon sok játékos találta érdekesnek a Homefront alapfelületét, ezért fogtuk, és sokkal jobban kidolgoztuk, felnagyítottuk, izgalmasabbá tettük, és úgy gondoljuk, sikerült ésszerűbbé, földhözragadtabbá alakítani. Erről az elkövetkezendő hetekben, hónapokban árulunk el majd többet.

**GS: A játék Philadelphiában játszódik. Milyen nagy a város? Láttuk a demóban, hogy három zónából áll, tudnál ezekről mesélni egy kicsit?**

**FS:** Philadelphia elég nagy, egy hatalmas, nyílt terep, amit a játékosok szabadon bejárhatnak. Három zónára bontottuk: a zöld lényegében a város luxusszomsága, ahol a KPA, azaz a koreai néphadsereg felállította bázisát, onnan kormányoz és irányít mindent. Ha bárki járt már Philadelphiában, vagy épp ott él, jó néhány épületet és nevezetességet, látnivalót felismerhet. Egyszerre érződik majd ismerősnek és idegennek, mivel a KPA mindent kiegészített saját infrastruktúrájával. A sárga zóna a gettó, ahova a KPA összehozta a lakosságát. Ez sokkal zsúfoltabb, sokkal több civilt látunk az utcákon, rengeteg rendőr felügyeli őket. Térfigyelő kamerák lesznek mindenhol. Nagyon más a környezet, nagyon más a játékelmény, pusztán az ott lévő populáció alakította dinamika és a rendőrök miatt. Idén elhoztunk a gamescomra a vörös zónát, ami Philadelphia külvárosi, lebombázott része. A háború sújtotta terület; mindenhol romokat látunk, rengeteg a törmelék. Ez a város azon része, amiben a KPA senkit nem akar látni, ezért az egész terület ellenséges. Ha a KPA bárkit meglát ott, azonnal megtámadja és megkísérel megölni. A vörös zónát úgy építettük meg, hogy sok, gyors közlekedésre alkalmas út vonal legyen, és betettük a játékba a motorkerékpárt, amire a játékosok felpattanhatnak, így hamarabb eljuthatnak A pontból B-be, gyorsan beszállhatnak a harcba és ki belőle. Meg persze szimplán felfedezhetnek; sok mindent lehet találni az általunk megalkotott Philadelphiában; amit a gamescomra hoztunk, csak egy szekció.

**GS: Láttuk, hogy vannak területfoglalás küldetések. Mit várhatunk még emellett küldetések tekintetében?**

**FS:** Adott egy alap sztorivonal, ami végigfut a játékon, előreviszi a narratívát, a karaktereket és az ő történet-szálat. Erre építettük az egész játékot, de mellette ott van a nyílt világ, ami – bár itt csak a vörös zónát mutattuk meg – a játékidő jelentős részéért felel, rengeteg tennivalót ad a játékosnak. A világ tele van tartalommal, és ahogy említettük, léteznek az ún. strike pontok. Ezek a történet szerint a KPA által kijelölt, kulcsfontosságú helyszínek, melyeket a játékosoknak el kell foglalniuk, meg kell szerezniük az ellenállók számára. Minden alkalommal, amikor egy játékos sikeresen elfoglal egy strike pontot, a forradalmárokat bevezeti arra a területre. Ettől függetlenül a KPA nem megy el a területről, ők maradnak a vezető hatalom, továbbra is jelen lesznek, csak kihívás elé állítjuk őket azzal, hogy odavisszük a mieinket. Ahogy egyre többet foglalunk el, egyre több ellenállót viszünk be, és nemcsak hogy bevisszük őket, megváltoztatjuk a körülöttünk lévő környezet állapotát is. Ez egy élő, lélegző város, és a játékosok feladata, hogy felbátorítsa a civileket a KPA elleni harcra. Láthatunk majd olyat is, hogy a KPA bázisait vandálok támadják meg, összefestik a falakat, lázadók, tüntetők jelennek meg, de általánosságban is megváltozik a civilek viselkedése. Többé nem lesznek elnyomottak, egyre erősebb lesz a lázadás, a forradalom, a lakók az utcára vonulnak, felveszik a harcot a KPA-vel, és ez a végső cél: visszazerezni Philadelphia városát a hadseregtől.

**GS: A forradalmat nem igazán támogatja senki, mindent maguknak kell csinálni. Láttunk néhány elég érdekes csapdát, köztük például a hordókat. Várható, hogy minden ilyen házilag barkácsolt lesz?**

**FS:** Persze, teljes mértékben. A hordós csapda is példája az „otthon készített”, „csináld magad”-jellegű szerkezeteknek, és mi épp ezt akarjuk. Azt szeretnénk, hogy a játékosok autentikus forradalomélményt kapjanak, megtudják, mit jelent gyengének, kiszolgáltatottnak, gerillaharcosnak lenni. Ezért minden fegyver, eszköz, minden, amit a játékos a harc során használ, barkácsolt, otthon készült, olyan alapanyagokból, amelyeket keresgéeléssel, a világ alapos átkutatásával szerezhetünk meg. Az egész arról szól, hogy a játékos olyan eszközöket kapjon, amivel legyőzhet egy nála sokkal nagyobb ellenfelet, de meg kelljen dolgoznia érte, kénytelen legyen kitalálni, hogyan nyerhet. Teljesen testre szabható fegyvereket adunk, azt akarjuk, hogy a játékosok olyan fegyvereket és eszközöket kapjanak, amiket maguk is ismernek. Mindenki más stílusban játszik, és szeretnénk annyi lehetőséget adni számukra, amennyit csak lehetséges. Nagyon sok fegyver létezik nagyon sok hozzájuk tartozó módosítással, így a játék tele van opciókkal.

**GS: Mikor jelenik meg, és milyen platformokra?**

**FS:** 2016 tavaszán jelenik meg PC-re, Xbox One-ra, PlayStation 4-re, Macre és Linuxra.

**GS: Köszönjük szépen.**



sen depresszív, szürke és szomorú, és a földön kuporgó, egyszerű ruhákat viselő emberek látványa is segít átérezniük, mennyire rossz dolog a megszállás (nyilván mindenki tudja, hogy nem egy szláv karnevál, de akkor is). Ettől nekem még inkább kedvem támadt harcolni, hőssé válni; a világ maga nagyon be tudott húzni, és számomra az esetek többségében ez a legfontosabb.

Mivel hatalmas területekről beszélünk, a fejlesztők egy crossmotort is raktak a játékba, ráadásul az épületeket úgy tervezték meg, hogy ahol értelmes, ott legyen rámpa, felhajthassunk a tetőkre, kikerülhessük a katonákat, és összességében gyorsan juthassunk el úti célunkhoz. Nem tudni még, más járművet vezethetünk-e, de igazából már ez is elég, tökéletesen megfelel a célnak. Legalábbis ha egyedül játszunk; a fejlesztőcsapat négyfős coopot is tervez, de a részleteket nem ismerjük, így azt sem, hogy a kampányt vagy egy különálló módot játszhatunk-e végig barátainkkal.

Miután felpattantam a motorra, elindultam az első elfoglalandó pont felé, viszont sikerült egy kanyar után beleállnom egy harcokocsiába, amit néhány katona vett körül. Gyorsan beszaladtam a legközelebbi romos épületbe, hogy ott kitaláljam, mi legyen. Végül pár perc

gondolkodás után óvatosan kimerészkedtem, a kocsi felrobbantottam, a katonákat pedig egyesével leszedtem, és szerencsére akkor épp nem jött erősítés – ez nem jelenti azt, hogy soha nem is fog. A fejlesztők elmondták, hogy ha minden pontot elfoglaltunk, még akkor is jönnek a néphadsereg tagjai, hogy visszavegyék azokat, vagy legalább megnehezítsék a dolgunkat.

### SZOMORÚ ÉLVEZET

A játék alapjaiban, hangulatában, megjelenítésében és a felszereléseket tekintve is elég egyedí, még akkor is, ha pár játékelemet másoktól vett át. A Dambuster egy olyan világot teremtett, aminek varázsa pont komor hangulatában rejlik, és úgy tár elénk egy poszt-apokaliptikus helyszínt, hogy apokalisz is nem is volt. Nem tudjuk még, mi van pontosan a sárga és zöld zónákban, de bizonyára valami egészen más; ettől a játék épp akkor lehet újra izgalmas, amikor a romokat már egysíkúnak éreznék. A megjelenést 2016-ra ígéri, addig még bőven lesz mit leleplezni, és a helyetben mindenképp figyelniék a fejleményeket – a Homefront: The Revolution a jövő év Middle-earth: Shadow of Mordorja vagy Dishonoredje lehet.

Paca





Amikor a valóság és a fantázia összekeveredik

# TOTAL WAR WARHAMMER



**A** CRAFTIVE ASSEMBLY TOTAL WAR SOROZATA MÁR JÓ IDEJE AZ EGYIK LEGFONTOSABB ÉRV A DRÁGA PC-K ÖSSZERAKÁSA MELLETT. A mostanában divatos akció- és szerepjátékok zokszó nélkül elfutnak a mai konzolokon, de ha valaki stratégiára vág, akkor egy combos PC-t kell választania. A Total War sorozat pont ezeket a játékosokat célozta meg.

## ORKOK ÉS EMBEREK

A sorozat történelmében már győzelemre vezettük a feudális japán nagyurakat, a római légiókkal végigvertük az akkori civilizációkat, elkísértük Napóleon legyőzhetetlennek hitt hadseregét Moszkvába, vallási köntösbe bújtatott rablőhordákat kalauzoltunk el a Szentföldre, sőt még Attila egymillió harcosával is körbe vágattuk Európát. Az elmúlt 15 évben azonban többször is visszakanyarodtunk ugyanabba a korszakba, a rajongók joggal érezték úgy, hogy itt az ideje valami tényleges újításnak. Az összeborulás a Warhammer világával nem is jöhetett volna jobbkor, óriási szükség volt már erre a vérfrissítésre. A gamescomon egy 10 perces videóval villogtak, amelyben megmutogatták az új rendszer legvonzóbb tulajdonságait. Első ránézésre feltűnt, hogy a harctér sokkal kidolgozottabb, mint ahogy azt az eddigi Total War játékokban megszokhattuk. A szűk hágót minden oldalról komor fekete sziklafalak

fogták körül, melyekről vörös lávafolyamok zubogtak le. Itt vonult fel az emberek hadserege az orkok hordájával szemben. Míg az emberek fegyelmezten, csatarendben állva várták a rohamot, addig az orkok sorai felbomlottak, igazi szedett-vedett bandaként rohamozták az ellenfelet.

## A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTE

A demóban jól látszott az a változatosság, amiért ennyire imádjuk a Warhammer világát. Az orkok sora it nem csak a klasszikus, disznóképű zöldbőrűek erősítik, megtalálhatók itt a négyméteres óriások, a savat hányó trollok, a csenevész goblinok, az ősi ork isteneket megidéző sámánok, a póklovasság és a repülő wyvernek is. Széles a választék, ráadásul ezek az egységek egyedi harcmodort és stratégiát kívánnak. A szemben álló oldalon is hasonló változatosságot találunk, a löfegyverektől kezdve akár kétkesz pallossal felfegyverezett elitcsapatokat is bevetethünk. Az animációk mindegyike kézzel tökéletesített; az óriások leharapják a felmarkolt szerencsétlen katonák fejét, az óriáspókok meg egyszerűen kiköpik a lenyelt harcosok pajzsát és kardját, mint egy meggy magot. A Total War: Warhammer érkezése 2016-ban várható; végre egy vérbeli fantasy stratégiajáték, amelybe ismét beletöltünk több ezer órát.

INFO

Kiadó Sega  
Fejlesztő The Creative Assembly

Platformok PC  
Megjelenés: 2016



## MÁGIÁVÉSZ

A Total War világában most először lesz lehetőségünk mágiát alkalmazni. Az emberek mágusa a semmiből idéz meg egy meteort, míg az ork sámán egy hatalmas szellem orkisten lábával tapossa ronccsá a birodalom legjobb fémművesei által készített harckocsit. A készítők jelenleg is doгоznak azon, hogy ezek az iszonytató mágikus erők ne zúzzák porrá a játék kényes egyensúlyát.



## A FAJOK EREDETE

Eddig összesen az alap négy fajt és a hozzájuk tartozó vezetőket jelentette be a Sega. Az embereket Karl Franz vezeti, aki a birodalom széthúzó frakcióit akarja egyesíteni. A vérszomjas orkok, akik Grimgore Ironhide zászlaja alatt tömörülnek, csak ölni akarnak. A törpök rég elfeledett sérelmeket akarnak megbosszulni – Throgrim király vezeti ki őket a földalatti tárnákból. Az utolsó faj élén a rejtélyes vámpirherceg, Manfred von Carstein áll: élőhalott hordái semmi jót nem ígérnek. Mindeközben a messzi északon a valóság szövete kezd felfeslenni, a káosz erői szép lassan átszivárognak ebbe a világba.

**Előzetes**  
GAMESCOM 2015

A harmadikban az aligátoroké a világ

# MAFIA III

**S**ZAKADJON MEG A HANGAR 13, AMIÉRT ELVETTE A LEHETŐSÉGÉT ANNAK, HOGY A MEET THA TEAM ROVATBAN KÖVETKEZTESEN A MAFIA III LEGYEN A VÁLASZOM A „MIT VÁRSZ A LEGJOBBAN...?” KÉRDÉSRE. De minden rosszban van valami jó, most történetesen az, hogy kapunk egy újabb *Mafiát*. Szinte mindenféle sejtethető jel nélkül csapódott közénk a *Mafia III* leleplező videója, és ez bizony egyesekre szinte sokkszerű hatással volt, előhozva azt a régi jó gamertulajdonságot, hogy zsigerből gyűjtjük a fikaágyút, pedig alig tudunk valamit az egészről. Tény, hogy a fejlesztők kirántanak minket a kedvelt szesztilalmi korszakból és annak környezetéből, és egy egészen nagy ívű ugrással a rasszizmussal küzdő és éppen háborúellenes hangulatban tüntető New Orleansban vagyunk, ráadásul főhősünk is egy színes bőrű, Vietnamból megjárta veterán, bizonyos Lincoln Clay.

## IDE NEKEM AZ EGÉSZ VÁROST!

Lincoln árvaként nőtt fel, és mint ilyen, mindig is hiányzott neki a valahová tartozás érzése, amit szinte törvényszerűen a város egyik bandájához csatlakozás jelent, ám jönnek az olasz maffiózók, és rutinosan fejbe lövik hősünket, aki szerencsére nem egy nyáladzó, pelenkázásra szoruló hároméves értelmi szintjével tér vissza az életbe, hanem bosszúszomjival a szívében. Érdekes módon a harmadik részben az a célunk, hogy az egész várost uralmunk alá hajtjuk, tehát nemcsak egy feltörekvő és helyi-közzel sikeres, de mégis csak középszerű gengsztert alakítunk, hanem egy mindenre elszánt csúcsragadozót. Sok minden megváltozott, hiszen sem a korszak, sem a főszereplő, sem a hangulat nem idézi a legendás első részt, de ettől függetlenül érdeklődve várjuk. Ja, és Vito is benne lesz!

## CSIPET- CSAPAT

Lincoln mögött ugyan nem áll egy egész maffia, de legalább három segítőtársa kíséri őt a vezérré válás gyilkosságokkal kövezett útján. Az egyik egy hölgy, Cassandra, a másik Burke, a harmadik pedig az előző rész főszereplője, a mostanra középkorú Vito Scaletta. Amellett, hogy a telefonfülkékből bármelyikőjükre rácsöröghetünk, és segítséget kérhetünk tőlük (mindenki mást kínál: van, aki erősítést tud küldeni, másvalaki eltörli a körözésünket), de az olasz maffiózóktól megtisztított ingatlanok vezetőjévé is megtehetjük őket.

RG



**INFO** Kiadó **2K Games**  
Fejlesztő **Hangar 13**

Platform **PC, Xbox One,**  
**PlayStation 4**  
Megjelenés: **2016**



## SENKIT NEM HAGYUNK ÉLETBEN

A főszereplő tényleg nagyon utálja az olasz maffiát, és tényleg komolyan gondolja, hogy minden egyes tagját a földbe teszi. A gamescomon látott játékmenet videó tanúsága szerint itt nincs olyan, hogy csak leütünk valakit; Lincoln egy ütés után kést ránt, és jó néhányszor mellbe, vagy ami rosszabb, fejbe szúrja áldozatát. Ez a brutalitás ugyan illik a maffiákhoz, de a Mafia játékokhoz nem igazán.



„NEM EGY NYÁLADZÓ, PELENKÁZÁSRA SZORULÓ HÁROMÉVES ÉRTELMI SZINTJÉVEL TÉR VISSZA AZ ÉLETBE, HANEM BOSSZÚSZOMJJAL A SZÍVÉBEN





A felhő erejével

## CRACKDOWN 3

A teljes rombolhatóságnál nem hajlandó alább adni a *Lemmings*, a *Grand Theft Auto* és természetesen a *Crackdown* atyja (Dave Jones) által vezetett fejlesztőcsapat a *Crackdown 3*-ban. Itt jönnek képbe a Microsoft által szorgalmazott felhőalapú megoldások, melyek révén egyszerre 20 Xbox One konzol számítási kapacitása áll majd egy-egy játékos rendelkezésére. Feltételezésünk szerint

állandó online kapcsolatot igényel majd a végleges játék, miáltal az online kooperatív multi kiterjesztését sem gátolja semmi az elődök rajzfilmszerű küllemét öröklő alkotásban, amelyben szokás szerint emberfeletti képességekkel felruházott ügynököket alakítva kell felszámolnunk a bűnözést egy futurisztikus metropolisban. Megjelenésére 2016 vége felé számíthatunk leghamarabb.

**INFO** Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Reagent Games**  
Platform **Xbox One**

Megjelenés: 2016

Elvarratlan szálak

## HALO WARS 2

Már épp kezdtük feladni a reményt, hogy egyetlen új játékot sem leplez le a Microsoft, amikor Bonnie Ross, a 343 Industries feje záróként felkonferálta a jövő ősszel érkező *Halo Wars 2*-t egy CGI trailer kíséretében. Egyedül azért nem teljesen felhőtlen az örömmünk, mert a Microsoft időközben szólnak eresztette az első részt, a valaha készült legjobb konzolos RTS-t fejlesztő Ensemble Studiost, és azzal a The Creative Assemblyvel állt össze, amelyet sokra tartunk ugyan a *Total War* széria miatt, de máig nem feledjük konzolos ballépését, a *Stormrise* című rettenetet.



**INFO** Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **343 Industries, The Creative Assembly**

Platform **PC, Xbox One**  
Megjelenés: 2016



*Fallout 4* és *Doom* óriásplakátok szerte a városban.



Békapod a bal horgom

## KILLER INSTINCT SEASON 3

Tavasszal érkezik a kultikus verekedős játék újragondolásának harmadik felvonása, amely a korábbi szezonokhoz hasonlóan kilenc harcossal bővíti a keretet és emeli a létszámot 27-re. Közülük egyelőre csak a *Battletoads* franchise-ból beugró napszemüveges harci béka, Rash, valamint az 1996-os *Killer Instinct 2*-ben debütált Kim Wu (egy tizenéves nindzsalány) és Tusk (egy barbár harcos) kilétét nem fedi

homály. A még félkész Rashsel egyébként már most ismerkedhetünk a játékban, ám könnyen meglehet, hogy kisebb-nagyobb módosításokon esik át a megjelenés napjáig. Az sem érne bennünket meglepetésként, ha az első évados 720p/60 fps, a második szezonra elért 900p/60 fps után jövőre Xbox One-on is megjelenne az 1080p, a játék folyamatos csiszolgatásának hála.

**INFO** Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Iron Galaxy Studios**

Platform **PC, Xbox One**  
Megjelenés: 2016. március

Sárkánybőrben

# SCALEBOUND



**Kamija Hideki**  
game director,  
PlatinumGames:  
„Ez a legnagyobb  
játék, amin  
valaha  
dolgoztunk.”

HÁZEMONDÓ

Míg a tavalyi E3-on nem futotta többre egy CGI-trailernél, ezúttal a *Scalebound* rendezője személyesen mutatott be egy ötperces részletet a játékmunkából. Nagyjából a *Drakan* megjelenése, azaz másfél évtizede várunk már egy tisztességesen összerakott sárkánylovaglós játékra, s úgy tűnik, a PlatinumGames teljesíti kívánságunkat, noha teljesen más irányból közelít a témához, mint a néhai Surreal Software tette annak idején. Harcias amazon helyett egy nyegle kamaszfiú kapaszkodik fel sárkányára hátára, hogy együtt fedezzék fel a technofantasy stílusjegyeket viselő Draconis világát. A Földről érkezett Drew-ra és nagyra nőtt hatására, Thubanra hárul a feladat, hogy megvédelmezzék mindkettejük otthonát és még számos párhuzamos világot egy egylőre meg nem nevezett gonosz hatalomtól.

A PlatinumGames hagyományainak megfelelően ebben az alkotásban is központi szerepet játszik a harc, ami sárkány és lovasa együttműködésén alapszik. Drew közelharcos és távolsági fegyverekkel veszi kezelésbe a két- és többblábú ellenfeleket, miközben Thuban a számára kijelölt célpontokat támadja meg. Ha pedig úgy hozza a szükség, Drew átváltozik egy félig ember, félig sárkány teremtménnyé, hogy még hatékonyabban segítse társát a nagytestű szörnyek elleni küzdelemben.

A prezentáció végére maradt egy nem várt bejelentés is, ennek alapján pedig már joggal fenhetjük a fogunkat a négyfős online kooperatív módra, amelyben mindenki olyan fejleszhető és testre szabható sárkánytípussal (szárnyas kígyó, négylábú behemót stb.) vehet részt, amilyennel csak szeretne.



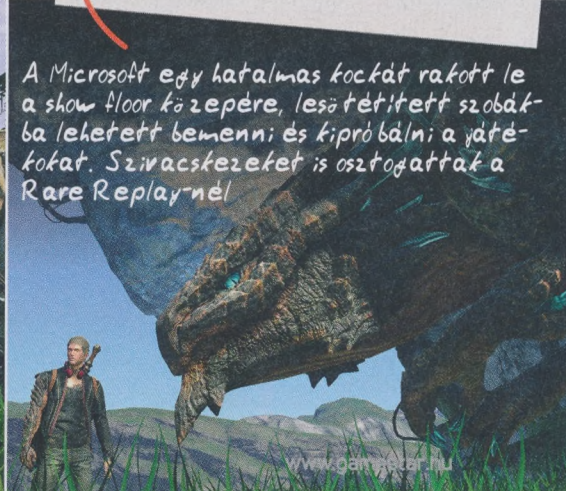
**INFO** Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **PlatinumGames**

Platform **Xbox One**  
Megjelenés: **2016**

## SOKAT AKAR A SZARKA

Talán sosem halmozták el annyi megbízással az oszakai fejlesztőstúdiót, mint mostanában. 2015 és 2017 között öt projektet kell befejezniük. Még idén érkezik a multiplatform Transformers: Devastation és a Wii U-exkluzív Star Fox Zero, jövőre a *Scalebound*, majd azt követően a PS4-re szánt Nier New Project (munkacím), valamint a Projekt Guard (munkacím) Wii U-ra. Reméljük, a mennyiség nem megy majd a minőség rovására.

*A Microsoft egy hatalmas kockát rakott le a show floor közepére, lesétérített szobákba lehetett bemenni; és kipróbálni a játékokat. Szivacskezeket is osztogattak a Rare Replay-nél*



**Előzetes**  
GAMESCOM 2015



## TÉVÉSO- ROZAT ÉS JÁTÉK EGYBEN

Továbbra is az egyik legnagyobb kérdőjel a Quantum Breakkel kapcsolatban, hogy milyen hatással lesz egymásra a játék és az annak szerves részét képező előszereplős sorozat. A Remedy elképzelése szerint a játék közben meghozott döntéseink befolyásolják a tévésorozat cselekményét, amely visszahat a játék sztorijára, ennek okán érdemes lesz akár több alkalommal is végigjátszunk a kampányt.

Időt kérek

# QUANTUM BREAK



Vitán felül még mindig a *Quantum Break* a Microsoft 2016-os exkluzívjainak legizgalmasabb darabja. Erről leginkább a *Max Payne* sorozaton és az *Alan Wake*-en edződött Remedy tehet, akik alaposan megleptek bennünket kölni prezentációjuk alkalmával. A hivatalos megjelenési dátum bejelentésére számítottunk (tessék bekarikázni április 5-ét a naptárban) néhány percnyi korábban nem látott gameplay kíséretében, ám arra nem, hogy a játék legutóbbi nyilvános szereplése óta eltelt évben átdolgozták a történetet, és ismert színészekre cserélték a szereplőket. Jack Joyce fizimiskája immáron Shawn Ashmore, az X-Men filmek Jégemberének vonásait idézi, míg a főgonosz Paul Serene szerepére a mindig kiváló Aiden Gillent, a Trónok harca Kisujját sikerült megnyerni. Eközben a fontosabb, valamint

kevésbé jelentős mellékszerepekben is több ismerőssel találkozunk majd, például a Gyűrűk Ura Tufájával, azaz Dominic Monaghannel. Ennél lényegesen fontosabb viszont, hogy a *Quantum Break* remekül fest, az időtorzulást kísérő effektek lenyűgözően mutatnak a képernyőn, a tűzharc pedig, amelynek az időmanipulálás (például megállítjuk egy adott területen, hogy golyózáport zúdítsunk a védtelen ellenfélre, vagy akár robbanást is gerjeszthetünk általa) is részét képezi, kelően kidolgozottak tűnik. Sam Lake egy korábbi interjúban megerősítette, hogy ezúttal a játékmeneget helyezték a történetmesélés elé, már ami a prioritásokat illeti. Ugyanakkor igyekezett mindenkit megnyugtatni, hogy a stúdió védjegyének számító kiváló történetvezetésről ezúttal sem kell lemondanunk.

**INFO**

Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Remedy Entertainment**

Platform **Xbox One**  
Megjelenés: **2016. április**

Same Lake game director, Remedy Entertainment: „Fogtuk mindazt, amit a *Max Payne*-ből és az *Alan Wake*-ből tanultunk, majd megpróbáltuk még messzebbre tolni a határainkat.”

Csatos bambi, ha úgy retszik. A Vulkan nevű német sör átértékelte bennünk, mit várjunk egy sörtől





Határ a csillagos ég

# ELITE DANGEROUS: HORIZONS



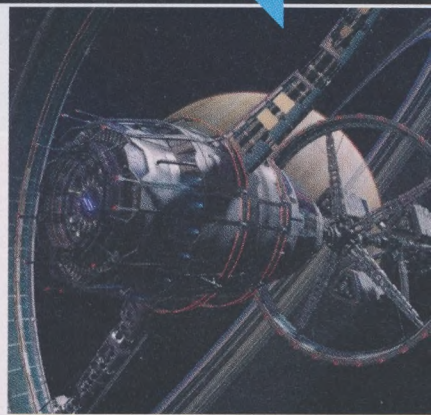
Bejött az élet David Brabennek, sikerült megelőznie a megjelenéssel a nagy riválist (*Star Citizen*), ráadásul úgy néz ki, az új *Elite* megállja a helyét a piacon. Szép lassan kezdik feltölteni tartalommal a játékot, szeptemberben el is indul a folyamat. Első lépésként behozzák a régóta várt PvP-arénaikat (CQC – Close Quarters Combat), ahol bárki összemérheti a tudását a többiekkel egy instance meccsen. Ez a játékmód teljesen független, még csak nem is a saját hajónkkal kell repülnünk, a gép ad gyakorlóűrhajókat, melyekkel szabadon garázdálkodhatunk. Az E3 környékén volt róla szó, hogy az új játékmód kap egy pofás Xbox One-exkluzivitást, de szerencsére azóta finomítottak ezen egy kicsit, egyszerre jelenik meg PC-re és Xbox One konzolra a CQC. A PS4-eseknek viszont vár-

niuk kell egy kicsit, de idővel őket is boldoggá teszi David Braben. Szintén ősszel várható az az ingyenes kiegészítő, amellyel a hajók számát felemelik húszról harmincra. Még a legendás Cobra MK III-as típus is kap egy alapos ráncfelvarrást, repülhető űrhajó lesz az MK IV variáns.

Az igazi meglepetést azonban az új, *Horizons* néven futó fizetős kiegészítő okozza. Régi vágyuk teljesül az *Elite* rajongóknak, hiszen ősztől már leszállhatnak űrhajóikkal a bolygókra, és egy mozgékony terepjárával felfedezhetik az ismeretlen planétákat. És már a gravitációval is számolniuk kell; a turbómeghajtóval felszerelt járművek kiválóan alkalmasak lesznek arra, hogy átugorják a kisebb szakadékokat. A felszínen aztán megkereshetjük azokat a helyeket, amiket az űrből megfigyeltünk. Bányákat fe-

dezhetünk fel, lezuhant űrhajókat azonosíthatunk, elhagyatott űrállomásokat járhatunk be, de közben az ellenséges erőkkel is meg kell küzdenünk.

A kiegészítő valamikor még az év vége előtt érkezik, viszont már most, fél évvel a megjelenés előtt sikerült kiborítaniuk a rajongókat az árázással. Kitálták, hogy a *Horizonst* csak az alapjátékkal együtt lehet megvenni, tehát azok, akik már rendelkeznek az *Elite: Dangerous* egy példányával, újból rákényszerülnek arra, hogy megvegyék a teljes csomagot. Kapnak ugyan némi kedvezményt, de ez persze nem változtat azon a tényen, hogy az új belépők sokkal jobban járnak. A fejlesztők ezt a szezonális és fizetős tartalomfrissítés modellt a jövőben is megtartanák, ezzel szeretnék biztosítani a játék stabil pénzügyi hátterét.



**INFO** Kiadó Frontier Developments  
Fejlesztő Frontier Developments

Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés: 2015. szeptember

A leglátványos csarnok eldugott szegletében, a kijárat felé tartva láttuk meg a Frontier standját. Maradtunk volna még



## HA TE MONDOD

David Braben game director, Frontier Developments: „Számunkra fontos, hogy a Scarab felderítőt legalább olyan élmény legyen vezetni, mint az űrhajókat.”





Született gyilkosok

## BATTLEBORN

Az E3-n még nem igazán tudtunk mit kezdeni a Gearbox „mobásított” *Borderlands* játékaival, de gamescomos megjelenésük után egyre jobban elkezdtük várni a játékokat. Az augusztus elején bemutatott trailerből nagyon szépen átjött, mire számíthatunk: 25 tőkös karakterrel harcolhatunk a többiek ellen ötfős csapatban, de a készítő gondoltak azokra is, akik a hátuk közepére sem kívánják a multis szeretnének haladni az egyjátékos hadjáratban. Hamarosan indul a béta is, de egyelőre a készítő nem árulták el, hogy mikortól vehetjük bele magunkat a küzdelembe. A gamescomon négy új izgalmas és egyedi játéktípust képviselő karaktert mutattak be.

Élesben kipróbálva azt tapasztaltuk, hogy a játék irányítása elképesztően jó lett; azon kevés FPS közé tartozik, amit tényleg jól lehet majd irányítani konzolon. Nagyon tetszett a kétkezes megoldás; volt olyan karakter, amely a jobb kezében fegyvert tartott, míg a bal végtagjával varázsol. A fejlődési rendszer is ebbe az irányba mozdult el, minden szintlépéskor választhatunk két képesség között. Kiderült a kiállítás végére az is, hogy a végleges változat mikortól lesz elérhető: a dolgok jelenlegi állása szerint jövő év elején, pontosabban február 9-én élesedik a játék. Mondjuk érthető ez a nagy sietség, hiszen a Blizzard hasonló műfajban próbál betörni erre a piacra az *Overwatch*csal.

### INTERJÚ RANDY PITCHFORDDAL (GEARBOX VEZÉRIGAZGATÓ)

**GameStar:** A *Battleborn* nagyon hasonlít a *Borderlands*-re, de többet nyújt. Abból inspirálódtatok?  
**Randy Pitchford:** A *Borderlands*-ből sokat tanultunk, de úgy éreztük, vannak dolgok, amelyeket jobban csinálnánk. Az egyik, meglehetősen frusztráló dolog számunkra, hogy dacára az egy-egy karakter megalkotásába fektetett rengeteg energiának, a legtöbb játékos csak az egyikkel játszik közülük, esetleg kettővel. Rengeteg időt, nagyjából ötven órát kell beleolnani a *Borderlands*-be, hogy egy karakterből kihozassuk a maximumot, ha a legerősebbé szeretnéd tenni, teljesen fel kell fejlesztened. A *Battleborn*-ban egy menet alatt a maximumra lehet fejleszteni bárkit. Ugyan a profil, a felhasználói fiók szintjén van egy nagyobb metajáték, de amikor egy menethez kiválasztasz egy karaktert, a végén már a legerősebb változatával játszatsz. Huszonöt karakterünk van a *Battleborn*-ban, ezért szeretnénk, ha mindenki kipróbálná őket, változtatna közöttük, és megtapasztalná, mire képesek.

**GS:** Tudnál nekünk egy kicsit mesélni a történetéről?  
**RP:** Persze, imádom a *Battleborn* történetét, nagyon érdekes. Szóval elérkezik az idő, amikor felrobban a csillagunk, a Nap nem lesz többé. (Elképesztő belegendolni, hogy több csillag van az univerzumban, mint amennyi homokszem a Föld összes homokos strandján.) A történet szerint elkertülhetetlen, hogy eljöjjön a pillanat, amikor minden csillag megsemmisül, és az univerzum hideg és sötét lesz. Közvetlenül ez előtt az állapot előtt már csak egy csillag marad, az utolsó. Hívhatod GameStarnak, ha úgy tetszik, de akkor is az az egyetlen. Akkorra már minden faj képes lesz utazni a csillagok között, és mindenki a körül az egy megmaradt körül gyűlik össze. Néhányan tanulmányozni akarják majd, kideríteni, hogyan működik, segíteni, hogy tovább éljen, kitalálni, hogyan lehet új csillagokat alkotni. Mások inkább nem szeretnének hozzányúlni, védelmezni akarják. Ebből víta alakul ki, mivel az egész univerzum sorsa forog kockán. Nem tudnak megegyezni, összevesznek, háborúzni kezdenek egymással. Minden csoport szó szerint létrehozza azokat, akik harcolni mennek: ők a *Battleborn*-ok (harca születtek), a bajnokok.

**GS:** Hogyan működik a kompetitív többjátékos mód?  
**RP:** A *Battleborn* PvP módjában 5v5-ös meccsek zajlanak, sok különböző játékmód van. Néhány mód ismerős lesz, az egyik nagyon olyan, mintha egy MOBA lenne, ebben MI irányította karakterek is lesznek. Még nem lepleztünk le mindent; ahogy közelebb jutunk a bétához, többet beszélünk majd róluk, de mindegyik jó móka.



#### INFO

Kiadó 2K Games  
 Fejlesztő Gearbox Software

Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
 Megjelenés: 2016. február

*Magzatpózban zokogtunk, hogy a Just Cause 3 Doritosszal és Rico figurákkal teli markoló automatáját nem próbálhattuk ki, mert csak azok kaptak zsetont, akik részt vettek a hands-on. Megint az a rohadt, szűkös időbeosztás*





Idegenek, hazal!

# XCOM 2

Tovább folytatódik az idegenvadászat a XCOM sorozat újragondolásában. A három évvel ezelőtti megjelent játék szinte minden létező díjat besöpört a megjelenése évében, a GameStar szerkesztőségében olyannyira tarolt mindent, hogy hetekig, hónapokig ezzel játszottunk, sőt idén télen még teljes játékként is az újsághoz csomagoltuk. Sejtettük, hogy egy ilyen sikeres játéknak lesz folytatása, de azt már nehezen tudtuk elképzelni, miként viszik tovább a fejlesztők a sztorit. Az eredeti sorozatban az óceán mélye alól támadtak az idegenek a folytatásban, ezt a ziccet azonban nem merték bevállalni a fejlesztők. Helyette egy egészen ügyes történeti csavarral leptek meg minket. Húsz évvel járunk az első rész történései után egy olyan időskiban, ahol elveszítettük a csatát az idegen inváziós csapatokkal szemben.

A hatalmat bábkormányok gyakorolják, a médiából az idegen lények dicsérete folyik, totális agymosásban szenved a Föld lakosságának maradéka. Egy maroknyi gerilla azonban még folytatja a harcot, és egy idegen űrhajó megkaparintásával végre lehetőségük nyílik a visszavágásra. A mobil főhadiszállás segítségével a bolygó bármely pontjára eljuthatunk, hogy ott szabotázsakciókkal gyengítsük meg az idegen elnyomókat. A xenomorph lények mellett földi katonákkal is meggyűlik a bajunk, de ez különleges kiképzésen átesett kommandóknak meg sem kottyan. A harcrendszert nagy vonalakban hű maradt az első részhez, a körökre osztott elemek dominálnak most is. A játék novemberre elkészül, az ünnepek alatt már javában dolgozhatunk a Föld felszabaldításán.



## ELSŐ KÉZBŐL

A gamescomon volt szerencsém kipróbálni a játékot, és minden félelmem elszállt azzal kapcsolatban, mennyire lesz repetitív élmény az első rész után. Persze az alapok megmaradtak: fejlesztés, csapatmenedzsment, aztán pedig taktikai harc. De mindezt sikerül úgy tálalni, hogy újszerűen hat minden a megváltozott erőviszonyoknak köszönhetően. Konkrétan érezni lehet azt a feszültséget, amit az idegenek erőfölénye, a bujkálás, a gerillaharc teremt. Minden egyes fejlesztésért és emberért meg kell küzdeni, sokkal erősebb képen

csapást jelent bárkit elveszíteni. Ugyancsak kemény minden olyan döntés, amikor két területre is ellátogathatnánk a légibázisunkkal, de csak egyet választhatunk: ki tudja, mit hagytunk ott a másikon ufók harmincadjára? Tán a játék harccal töltött része hasonlít leginkább az előző részhez, de a fordított felállítás ez is izgalmassá teszi. Nincs fog of war, mi vagyunk azok, akik fedezékből lepik meg az ellenséget, és ez máris egy kiváló csavar a történet mellett a játékmenetben is.

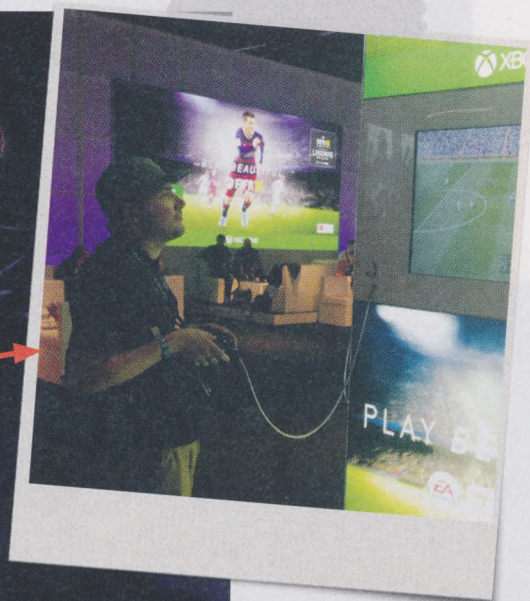
BZ

**INFO** Kiadó **2K games**  
Fejlesztő **Firaxis**

Platform **PC**  
Megjelenés: **2015. november**



*Ott volt az Unravel, ott volt a Mirror's Edge Catalyst, nem beszélve a Need for Speedről, de tudjátok, hol vesztették el Endrét? Igen, a FIFA 16 előtt*



# Előzetes

GAMESCOM 2015



## Építőköckéből sosem elég LEGO MARVEL'S AVENGERS

A Bosszúállók: Ultron kora sikerét meglovagolva idén ősszel került volna a boltokba a *LEGO Marvel's Avengers*, a Warner azonban azzal a szomorú hírral érkezett a gamescomra, hogy a játék megjelenését egészen január végéig eltolták. Valamilyen szinten érthető, hogy a fejlesztőknek sok időre van szükségük, hiszen mindent bele akartak sűríteni a játékba, ami egy kicsit

is kötődik a Bosszúállókhoz. Ennek köszönhetően több mint száz karakter közül válogathatunk majd. A csúszást egyébként nem nagyon indokolta a kiadó, de valószínűnek tűnik, hogy nem akartak konkurenciát állítani a szintén ősszel érkező *LEGO Dimensions*nek. Ez persze érthető, az új *Skylanders* és a *Disney Infinity 3.0* mellett így is nehéz lesz érvényesülni.

INFO

Kiadó Warner Bros.  
Interactive Entertainment  
Fejlesztő Traveller's Tales  
Platform PC, PlayStation 3,

PlayStation 4, PlayStation Vita, 3DS, Xbox 360, Xbox One, Wii U  
Megjelenés: 2016. január

Egy „haveróm meg én” szelti, ezúttal az Unravel cukibogármanó bűvös fő hőisével. Ugye, milyen metálfeményet vagyunk együtt?



## KÉSZEN ÁLLSZ?

Bár a játékmenet alapja megmarad, a harcok terén azért igyekeznek újítani a From Software, ezért új mechanikákat vezetnek be. Ilyen például a Ready Stance névre keresztelt harcmodor, amelynek köszönhetően egy hosszúkarddal végzetes csapat mérhetünk az ellenfélre

Nyomokban *Bloodborne*-t tartalmaz

## DARK SOULS III

Bár a csapat előző játéka, a *Bloodborne* PlayStation 4-exkluzívként hódította meg a játékosok szívét, a *Dark Souls* széria legújabb, immár harmadik része az E3-on és a gamescomon is a Microsoft előadásában bukkant fel. Az exkluzivitástól nem kell tartanunk, de nem lennénk meglepve, ha Xbox One-on valamilyen extrával is készülne a fejlesztők. A csapat munkájára egyébként nagy hatással volt a *Bloodborne* és annak sikere, a játékosoknak ugyanis szemmel láthatóan tetszett az át-

dolgozott harcrendszer, amely egy bizonyos szintig a *Dark Souls III*-ba is befért. A harcok és úgy általában véve a mozgás is jóval dinamikusabb lesz, ami jelentősen bővíti a játékosok eszköztárát, hiszen a szorított eddig szokatlan harcmodorokban is kiteljesedhetünk. A bossok továbbra is óriásiak maradnak, az ellenük vívott harcokban pedig jól jön majd, hogy félre tudunk gurulni a hatalmas taslik elől, főleg azokban az esetekben, ahol egy egyszerű pajzs semmit sem ér.

INFO

Kiadó Bandai Namco  
Fejlesztő From Software

Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés: 2016

Darth Vader odavág

# STAR WARS BATTLEFRONT

Az Electronic Arts sajtókonferenciájának biztosan, de egyesek szerint az egész gamescomnak is a *Star Wars: Battlefront* volt a fénypontja. Az EA fontosnak tartotta, hogy ne csak trailereket mutogassanak, hanem új játékelemeket is, sőt, a látogatók a csarnokban ki is próbálhatták a beszámolóik alapján fantasztikus játékot. Különböztetett a Fighter Squadron, a *Battlefront*

repülő játékmodja, amelyben Tie Fighterrel és X-wingekkel próbáljuk majd lelőni egymást. A legszerencsésebbek a Slave I vagy a Millennium Falcon pilótafülkéjébe is beülhetnek. Az űrcsaták persze hiányoznak, de egyértelműen ez a legjobb dolog, amivel pótolhatják az érzést. Egyetlen dolgot nehezményezünk csak, mégpedig hogy a novemberi megjelenés még nagyon messze van.

INFO

Kiadó **Electronic Arts**  
Fejlesztő **DICE**

Platform **PC, PlayStation 4,  
Xbox One**  
Megjelenés: **2015. november**



## MINT A BÖRTÖNBEN

Egy japán lap arról számolt be, hogy milyen munkakörülmények közt sínylődnek a Konami fejlesztői. Eszerint Kojima korábbi munkatársai, a már csak Number 8 Production Department néven futó divízió internetkapcsolattal sem rendelkezett, csak egymással kommunikálhattak az irodán belül.

A nagyfőnök akoloban

# METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

Nem túl biztatóak azok a hírek, amelyek mostanság a Konami háza tájáról érkeznek. Az elmúlt hónapok botrányait minden bizonnyal megsínyli majd a stúdió, de remélhetőleg ez nem lesz hatással a már jó ideje készülő *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*-re. A sorozat utolsó olyan része lesz ez, amit a legenda Hideo Kojima felügyel. A Konami jó és rossz hírekkel egyaránt készült a gamescomra, így végül elég vegyes érzésekkel távoztunk Kölnből. Jó hír, hogy előre hozták a PC-s megjele-

nést, így az a konzolos változatokkal együtt rajtolhat el szeptember első napján, kevésbé jó hír viszont, hogy nem mindenki gépén fog elindulni a játék. A rendezvényen kipróbálható demó kifejezetten megnyerő volt, de a csatolt marketinganyagoktól és trailerektől nem ájultunk el, érződött rajtuk, hogy ezeket már nem Kojima csapata, hanem a Konami illetékei állították össze. Ettől függetlenül azért továbbra is bízunk abban, hogy Kojima öröksége mély nyomot hagy a játékosokban.

INFO

Kiadó **Konami**  
Fejlesztő **Kojima Productions**  
Platform **PC, PlayStation 3,**

**PlayStation 4, Xbox 360,  
Xbox One**  
Megjelenés: **2015. szeptember**



Az EA előadására ilyen csukló pánttal engedtek be minket, amiket szerencsére már a rendezvény kapujánál elkezdtek osztogatni. Egyébként meglepő, milyen kevésszer kellett sorba állnunk



**Előzetes**  
GAMESCOM 2015



Horror és misztikum

## GEARS OF WAR 4

Aki arra vágyik, hogy egy napsütötte városban vele egy súlycsoportban lévő szörnyeket szedjen apró darabokra, az válasszon magának más szórakozást, a *Gears of War* sorozat legújabb része ugyanis egy sokkal sötétebb és kegyetlenebb világba kalauzolja majd el a játékost. Az immár The Coalition néven dolgozó fejlesztőcsapat fogadkozik, hogy a negyedik epizód-

ban visszatér majd az ismeretlenül való félelem, mert az korábban tettett a játékosoknak. További jó hír, hogy végre a karakterek is nagyobb hangsúlyt kapnak, a történet pedig morális kérdéseket feszeget, ami rengeteget dob az élményen. Visszatérnek a gyökerekhez, ezért is kapunk ismét olyan kooperatív módot, amelyben csupán ketten vágathatunk neki a kalandnak.

**INFO**

Kiadó Microsoft Studios  
Fejlesztő The Coalition

Platform Xbox One  
Megjelenés: 2016

Kérem a következőt!

## PILLARS OF ETERNITY: THE WHITE MARCH

Az Obsidian az E3-on mutatta be a klasszikus szerepjátékokat idéző *Pillars of Eternity* első kiegészítőjét *The White March* néven. A gamescomon végre a kiegészítő játékménetébe is belenézhetünk, amely nemcsak a szintkorlátot emeli meg, hanem a történetet is

továbbviszi, valamint új képességekkel, tárgyakkal és társakkal egészíti ki a játékot. A *The White March* első része augusztusban jelenik meg, egyelőre azonban csak találgatni tudunk azzal kapcsolatban, hogy pontosan mit is tartalmaz majd a folytatás.

*Ide nem kellenek szavak  
Cobra 11 és rántott hús. Már csak a sör és a currywurst  
hiányzik, hogy tudjuk, tényleg  
Németországban jártunk*



**INFO**

Kiadó Paradox Interactive  
Fejlesztő Obsidian Entertainment

Platform PC  
Megjelenés: 2015. augusztus



A legenda folytatódik

## MIGHT & MAGIC HEROES VII

Bár a Ubisoft kihagyta a konferenciát, azért a német Limbic Entertainment által fejlesztett *Might & Magic Heroes VII* tiszteletét tette a gamescomon, ahol a fejlesztők egy új trailerrel is meglepték a közönséget. A srácok nem akarják újra feltalálni a körökre osztott stratégia műfaját, a jól bejáratott formula továbbra is elviszi a hátán a sorozatot, inkább arra törekedtek, hogy

minél látványosabb, mégis átlátható és letisztult legyen a körítés. A szeptember végi megjelenés előtt tartanak még egy béta-kört, ahol nemcsak a Dungeon, hanem a Sylvan is ott lesz a játszható frakciók közt. Idén egyébként megerősödött ez a piac, kíváncsian várjuk, hogy a sorozat hetedik része meg tudja-e őrizni előkelő helyét a kihívók tengerében.

**INFO**

Kiadó Ubisoft  
Fejlesztő Limbic Entertainment

Platform PC  
Megjelenés: 2015. szeptember



Paladintorna

# HEARTHSTONE



Csak úgy kapjuk a fejünket. Kicsivel több mint egy év alatt több mint 30 millió zsugás kapott rá a Blizzard gyűjtögetős kártyajátékára. Az alacsony költségvetésből létrehozott *Hearthstone* az oka annak, hogy ismét reneszánszát éli a stílus. A Blizzard diktálta kíméletlen tempót azonban nagyon nehéz követni, alig pár hónapja jelent meg a második egyjátékos kaland (*Blackrock Mountain*) a játékhoz, de már gőzerővel folynak az új rész munkálatai. A *Grand Tournament* (nem keverendő a northrendi Argent Tournamenttel) már a második teljes értékű kiegészítő, összesen 132 összegyűjthető kártyalappal támad. A fejlesztők jól rá-

éreztek arra, hogy az új lapok mellett szükség van némi frissítésre is a játékmélet terén. Az egyik új elem a jousting, vagyis a bajvívás. Az ilyen lapok hatására véletlenszerűen kiválasztódik egy-egy lap a pakliból, és az győz, akinek magasabb a manaértéke. A változtatásokra azért volt szükség, hogy kicsit lassítsanak a játékméleten; a nagyon agresszív paklik túlságosan előtérbe kerültek, ezt akarta a Blizzard elkerülni. A második kiegészítő már augusztusban megjelenik, de a Blizzardtól már a bejelentés óta meg lehet venni az ötven pakliból álló csomagot ötven euróért. Egészen biztosan lesznek olyan rajongók, akik élnek a lehetőséggel.

## INTERJÚ HAMILTON CHÚVAL (EXECUTIVE PRODUCER)

**GameStar:** Az újdonságok bemutatása után az első netes reakciók szerint valamelyest lelassul a játék eddigi tempója. Te is így látod?

**Hamilton Chu:** Nem feltétlenül, inkább azt mondanám, hogy egyre többféle játékmódot lehet elsajátítani ahhoz, hogy akár gyors ütemben megnyerj egy meccset. A lassulás legfeljebb olyan szinten jelenhet meg, hogy a játékosok most még többet szöszölhetnek a nekik legjobban megfelelő kártyacsomagok összeállításával és a stratégiák kidolgozásával, de ez tulajdonképpen mindenki saját háttér munkája lesz, amit ha elsajátít, akkor maguk a meccsek már lehetnek gyorsak és kíméletlenek. Ráadásul így azokat is felrázzuk kicsit, akik úgy gondolják, nem érdemes ünneplésként nekivágni a *Hearthstone*-nak, mert a régi játékosok már úgyis mindent tudnak, és átlátnak rajtuk. Nos, most nekik is újra kell tanulniuk dolgokat, és fel kell készülniük váratlan eseményekre.

**GS:** Amikor azon gondolkodtok, milyen új lapok kerüljenek be a játékba, hogyan kezditek el az ötletelést? Először a karakter van meg, vagy az adott lap funkciója, amelyhez később párosítottok karaktert?



**HC:** Ezt nagyjából meg is válaszoltad, mert pontosan ez a két módszer létezik. Van, amikor valaki felveti, hogy az alapul vett játékokban ott van ez és ez a karakter, aki kifejezetten érdekes és vicces lehetne, mi pedig megnézzük, hogyan csinálhatnánk belőle kártyalapot, milyen tulajdonság társítható az illetőhöz. A másik módszer pedig onnan indul, amikor készíthetjük az újabb lapcsomagokat, és a belső tesztek során a játék egyensúlyát kezdjük finomhangolni. Olyankor látszik, hogy mondjuk szükség van egy kártyára, ami négyes-négyes, és legyen például egy gyógyító buffja. Ilyenkor elkezdjük keresgélni azt a figurát a *Warcraft* sagán belül, akire illik egy ilyen tulajdonság.

**GS:** Az *Inspire* és *Jousting* módok mennyire változtatják meg a játékot a már jó ideje *Hearthstone*-ozók számára?

**HC:** Igazából kibővítik azokat a lehetőségeket, amelyekkel eldöntheted, hogy nagyon komolyan veszed a játékot, vagy csak egy-egy gyors meccs erejéig, laza szórakozásból játszol. A *Jousting* az utóbbi típusúak számára már-már szerencsejáték szintű is lehet. Oké, itt és most, haver! Mutasd, mid van! Bang! Az enyém erősebb! Bang! A tiéd erősebb! Gyors adrenalinlöketet ad, aztán mindenki mehet az útjára. Viszont a hardcore játékosok újabb lehetőséget kapnak, hogy irtó mélyen elkezdjenek számolni, agyalni: milyen lapjai lehetnek még? Ha felcsapom az én lapomat, milyen reakcióra számíthatok? Mit játszott ki eddig, mi maradhat a kezében? Izgalmas dolog egyszerre többféle játékos típus kezébe adni ugyanazt az új eszközt. A belső tesztelés során nagyon élveztük az új funkciókat, ezért nemcsak remélem, de tudom is, hogy a játékosok életét is feldobják a friss lehetőségek.

**INFO** Kiadó **Blizzard Entertainment**  
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**

Platform **PC, mobil**  
Megjelenés: **2015. augusztus**



"Vásárló szinten" a lehető legörültebb netes relikviák öltöttek párna vagy ruházat formátumot. A takis plüsspárnánál nagyon gondolkodóba estünk



A standot egymás hegyén-hátán voltak, a Blizzard elmondhatatlanul nagy helyet foglalt el a show flooron

Új hősök a Nexuson

## HEROES OF THE STORM

Pörög a *Heroes of the Storm*, a Blizzard iszonyatos tempót diktál a MOBA-piacon. Alig jött ki a *Diablo* témára épülő *Eternal Conflict*, máris itt a folytatás, amelyben egy új battleground és négy, eddig még soha nem látott hős teszi tiszteletét a harcmezőn. Az új karakterek között megtaláljuk Azeroth legendás beastmasterét, Rexart és kedvenc háziállatát, Mishát, a hatalmas barnamedvét. A *Diablo* világából megérkezett Kharazim, a gyógyító szerzetes, aki a pofonosztásban is jeleskedik. A *Starcraft* univerzumból megkapjuk Artanist, aki a Protoss-erőket fogja vezetni a *Legacy of the Void* kiegészítőben. A negyedik újonc a Terran-erők egy medikusa lesz, ő a távolból tartja

életben a harcoló hősöket. Az új harcmező nagyon brutális lesz, elképesztően látványos keveréke a *Diablo III* pokol és mennyország-ábrázolásának. A fejlesztők okosítottak kicsit a megvásárolható csomagokon is: azokat a pakkokat olcsóbban vásárolhatjuk meg, amelyekben olyan tárgy van, amit már megszerztünk. A *Heroes of the Storm* már most elképesztően sikeres, de a fejlesztők nagyon gondolkoznak azon, miként lehet még tovább fokozni az örületet. Hihetetlen módon szeretnének egyjátékos tartalmakat készíteni ezzel a technológiával, szóval nem lepődnének meg, ha a jövőben valamikor fizetős szólódhárjátok kerülnének be a játékba, amolyan klasszikus RTS kivitelben.



### INTERJÚ DUSTIN BROWDERREL (GAME DIRECTOR)

**GameStar:** Jönnek az új karakterek, szép lassan minden Blizzard univerzumból beemelték hősöket. Erkeznek az *Overwatch*-ből is?

**Dustin Browder:** Alapvető elv, hogy ha kijön egy játék vagy kiegészítő, hat hónapig semmiképp sem nyúlunk a benne található karakterekhez, hadd fussák ki magukat először a saját környezetükben. De tény, hogy a *Heroes of the Storm* egyvelege már így is kifejezetten színes, én mindenképp örülnék neki, ha az *Overwatch* sráccokkal kiötlönnék valamit később, hogy az ő hőseikkel tovább dúsítsuk a kínálatot.

**GS:** Több blizzardos arccal beszélgetve azt láttam, hogy a *Heroes* végen belül amolyan központi játszótér a



sok különálló világ között. Tényleg sorban állnak nálatok a karaktereikkel a fejlesztők?

**DB:** Az a vicces, hogy igen. Jönnek, és mondjuk az ebédidőben letámadnak, hogy „Te, figyelj, nem lehetne még ezt a *WoW*- vagy *Starcraft*-hóst beemelni? Nekem ez a kedvencem, ugye megoldható?” Szóval igen, valahol egyfajta híd ez a játék az eddigi játékaink és ezek fejlesztői között, mint ahogy a játékon belül is egy, az univerzumok közötti gyűjtőhelyről beszélünk.

**GS:** Mennyire terveztek előre, hogy ebből a játékból a meglévő MOBA-címek versenytársa kell, hogy legyen? Az e-sport-közösség a fő célcsoport egyáltalán?

**DB:** Most jön az a felemás válasz, aminek általában nem szoktak örülni, miszerint: igen is, meg nem is. Természetesen az e-sport előretörésével egyre nagyobb fontossággal bír, hogy ide is célizzunk, viszont úgy gondolom, ez a játék sokkal több, mint egy olyan MOBA, amit már szinte gépiesen játszanak másodpercekre megtervezett sémák szerint. Mi igyekeztünk sokkal változatosabb és élvezetesebb játékmódokat összehozni, ami nem veszi el azok kedvét sem, akik „csak” szórakozni szeretnének. Persze azt sem bánjuk, ha időközben az e-sportok királya lesz.

INFO

Kiadó **Blizzard Entertainment**  
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**

Platform **PC**  
Megjelenés: **2015**





# A jó, a rossz és a raszta DJ OVERWATCH

Már csak néhány röpké hét, és indul az ex-Titan, akarom írni az *Overwatch* bé-tája. Egy halom karaktert már megismerhettünk, a gamescomra az új, egészen egyedi stílus képviselő szereplőt, Luciót fedte fel a Blizzard. Vele együtt tizenhatra bővült a stáb, de egészen biztosak vagyunk abban, hogy ez a szám nőni fog az elkövetkezendő hónapokban. Lucio egy raszta DJ, aki amolyan ritmus-játékosként segíti csapattársait. Görkorszolyával jár, lendületből akár még a falra is képes felfutni, meglehetősen agilis karakter. Hanghullámokkal támad megszűröl, közelharcban pedig képes ellökni a nála jóval súlyosabb karaktereket is. Tipikus support osztály; képes gyógyítani, de akár pajzsot is von csapattársai köré,

ha a szükség úgy hozza. A MOBA-FPS hibrid fejlesztése jól halad, de azért még sok a kérdőjel. A Blizzard egyelőre nem döntötte el, milyen pénzügyi modell keretében akarja halálra keresni magát ezzel a játékkal. Sokan tudni vélik ugyan, hogy F2P kategóriában indul, de ez még nyitott kérdés, vélhetően csak jövőre lepezik le ezt a részt. A játékot PC-n mutatták be, de minden esély megvan arra, hogy konzolra is kijöjjen valamikor; emlékezzünk csak vissza a *Diablo III* konzolportjának sikerére. Mindenesetre látszik az intenzív mozgolódás a piacon; az E3-on és a gamescomon egymást érték az ehhez hasonló stílusú játékok, úgy látszik, hogy ez az az irány, amely megmozgatta a kiadók fantáziáját.

**INFO** Kiadó **Blizzard Entertainment**  
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**

Platform **PC**  
Megjelenés: **2016**



*Bár még új fickó, az Overwatch is akkora szeretetet kapott, mint a többi Blizzard cím. A karakterek szobraival lehetett fotózni, csak reméltem, hogy nem mozdulnak meg*

## INTERJÚ JEFF KAPLANNAL (GAME DIRECTOR) ÉS JEFF CHAMBERLAINNEL (VFX SUPERVISOR)

**GameStar:** A Blizzard játékok mögött általában hatalmas világ, hosszú és szerteagázó történet húzódik meg. Mi a helyzet az alapvetően csapat-alapú lövöldé Overwatch esetében, amelyben nem lehet ilyen szinten kibontani egy háttérvilágot?

**Jeff Kaplan:** Valóban, ebben a játékban viszonylag keveset lehet elmondani a háttérvilágról, ám igyekszünk majd minden egyéb módon – például képregények, animációk vagy akár könyvek formájában – elmesélni ezt az elképzelt közeljövőt. Ugyanis, bár játék közben csak villanásokat tudunk belőle megmutatni, valójában egy nagyon részletesen kidolgozott, sokrétű háttér állt össze, amelyről érdemes más formában is mesélni.

**GS:** Valahol elhangzott, hogy a játék megjelenésével sem állnak majd le az újdonságok. Ezt hogy kellene értenünk?

**JK:** Egyre inkább abban hiszünk, hogy egy játék már nem egy termék, ami elkészül, és leemelheted a polcra, aztán

mindig olyan marad. Szolgáltatásként gondolkodunk rájuk, ezért az Overwatchhoz is igyekszünk majd folyamatosan új tartalmakat adni azoknak, akik megvásárolták. És nem feltétlenül fizetős DLC-kre gondolok, inkább új pályákra, apróságokra, szezonális dolgokra, melyekkel elérhetjük, hogy ne csak néhány hónapig legyen érdekes egy adott cím. Ennél többet azonban nem árulnák el, egyrészt azért, mert ilyenkor szoktunk sejtelmesen mosolyogni, másrészt pedig azért, mert még mi sem tudjuk pontosan, hogy a megjelenés után a felbukkanó millió ötlet közül melyikből lesz valódi extra.

**GS:** Gonosz kérdés jön, mert úgyis megkérdezik majd tőlünk is az olvasók. Szerintetek miben különbözik az Overwatch a már jól bejáratott, hasonló alapállítású, csapat-alapú játékoktól?

**Jeff Chamberlain:** Elsőként mindenképpen a hősöket emelném ki, az egyéniséggel és sokféle extrával rendelkező karaktereket; az általuk képviselt változatosság nem hinném, hogy sok jelenlegi versenytársban látható. Emellett pedig merem remélni, hogy olyan egyedi hangulata és kinézete lett a végleges változatnak, ami többet adhat a „megyünk, és lezúzzuk az ellenfél csapatát” játékoknál. Sem nem valóságos, sem nem teljesen elszállt sci-fi, hanem egy általunk elképzelt közeljövő, valóságos alapokra építve, amit szívesen megnéznék élőben is, ha közben feltalálják a hibernációt.





## Ez a harc lesz a végső

# STARCRRAFT II: LEGACY OF THE VOID



## INTERJÚ DAVID KIMMEL (SENIOR DESIGNER) ÉS TIM MORTENNEL (LEAD GAME PRODUCER)

**GameStar:** Beszéljünk először a most bemutatott Archon módról: mennyiben változtatja meg ez a játék stílusát?

**David Kim:** Ez a mód igazából egy visszatérés; a Brood Warsban használt Team Melee adta az alapot, ott kísérleteztünk először azzal, hogy a játékosok akár más fajok egységeit is felhasználhassák, és így egy hibrid játékmóddal próbálkozhassanak. Azért élesztettük fel, mert úgy gondoltuk, fel kell rázni a játékosokat, az általuk már jól ismert eddigi funkciók mellett olyasmivel is meg kell kínálnunk őket, ami újdonságként hathat, amit nekik is tanulni kell még akkor is, ha vérprofi StarCraft II-játékosoknak számítanak.

**GS:** Sokfelől hallani, hogy a StarCraft, ami gyakorlatilag a ma ismert e-sport fogalmának alapja, mostanában háttérbe szorul az új divat, a MOBA térnyerése miatt. Az újítások miatt visszatérhet még a trónra a StarCraft?

**Tim Morten:** Egyrészt szerencsére nem háttérbe szorult látok, hanem azt, hogy egyre többféle e-sport-kategória létezik. A StarCrafttal kapcsolatban épp azt tapasztalom, hogy az eddigi, megszokott területek mellett új országokban kezdenek erre épülő versenyeket rendezni. Szóval in-

kább azt mondanám, hogy nem egyedül ül a trónon, hanem ma már van sok, kisebb trón, sok, különféle tulajdonságú királlyal, és ez szerintem jó dolog.

**GS:** Szintén sokakat izgat, hogy ugyebár egy nagyon kiterjedt történettel és háttérrel rendelkező sorozat végéhez érkeztünk. Vége lesz a sztorinak, vagy a mostani sorozatokhoz hasonlóan valami orbitális cliffhangerrel zárul az utolsó epizód, aztán jön a „folytatása következik” szöveg?

**DK:** Hadd nyugtassak meg mindenkit, ez nem egy Lost szintű sorozat, amelyben minden egyes válasszal öt újabb kérdés jár. Egyértelműen kijelenthetem, hogy véget ér a StarCraft II-ben futó történet, lesz egyértelmű lezárás. Persze azt nem mondom, hogy nem lehet majd felvenni a fonalat, akár nem csak egy ugyanilyen stílusú játék vagy egyáltalán, egy játék formájában, de a mostani sztori igenis lezárul, és egy szép, nagy „vége” felirattal búcsúzik, ha csak virtuálisan is.

**GS:** Azért sokat sejtető volt ez a fonal-feltevés rész... Másfajta játékok? Nem csak játékok? Esetleg mégis lesz StarCraft Ghost?

**TM:** Minden kódolás nélkül mondom, hogy fogalmunk sincs, de semmiképp sem akarjuk, hogy egy ilyen szintű és bonyolultságú univerzum eltűnjön csak azért, mert egy benne játszódó történet befejeztük. Képregény? Regények? Mozifilm? Másfajta játék? Tölem jöhet bármi, velem lehet beszélni. És most tényleg semmi, de semmi nincs még készülődésben (mielőtt bárki kombinálni kezd), de akarjuk, hogy majd legyen. Akár csak olyan szinten is, mint ahogy végre SCII-karakter is bekerült a Heroes of the Stormba. A többit pedig meglátjuk, ha eljön az ideje.

A Blizzard hivatalosan is a nagyvilág tudtára adta, hogy öt hosszú év viszontagságai után végre pontot tesz a StarCraft II történetének végére. 2010-ben a Wings of Libertyvel nyitott a folytatás, aztán jött három évvel később a Heart of the Swarm. Pontos dátumot sajnos még nem tudunk, mi október-november magasságára tesszük a harmadik felvonás megjelenését. A béta már javában tart, sőt a készítőik még egy három küldetésből álló mini előzménykampányt is összeraktak Whispers of Oblivion néven. Ez hivatott áthidalni az eseményeket a Heart of the Swarm és a Legacy of the Void között. Zerathul lesz a főszereplő; az előrendelőik hamarabb megkapják, viszont idővel mindenki számára elérhető lesz. Igen, jól hallottátok, mindenki megkapja a kampányt, még azok is játszhatnak vele, akik kima-

radtak eddig a StarCraft II-ből. Felfoghatjuk demónak is, bár ezekre a különálló küldetésekre nem igazán jellemző a bázisépítés és a nagy stratégia, inkább a lopakodásra helyezik a hangsúlyt. A gamescom nagy bejelentése az új játékmód, az Arena Commander volt. Ez nem más, mint egy coop küldetéssorozat, amelyben tetszés szerint választhatunk magunknak parancsnokot valamelyik oldalról. Egyedül lehetetlen lesz végigvinni ezeket a missziókat, direkt úgy alakította a Blizzard, hogy szükségünk legyen egy társra. A bejelentés szerint számos parancsnok közül választhatunk, melyeknek egyedi képességeik és egységeik lesznek. A hadvezérek a sikeres küldetések teljesítéséért tapasztalatot kapnak, az így megszerzett szintekkel új egységeket és képességeket oldhatunk fel.

**INFO** Kiadó Blizzard Entertainment  
Fejlesztő Blizzard Entertainment

Platform PC  
Megjelenés: 2015

*Kíváncsi vagyok, hogy az ilyen, csak egy adott játékhöz átfestett autókna mi lesz a sorsa. A kukában végzik vajon?*



A Blizzard majd egy egész csarnokot elfoglalt, Endre nem is tudta, melyik játékhöz rohannon oda először. Úgyhogy inkább elmentünk FLFA 16-ozni;



**Tom Chilton**  
dizájnér,  
Blizzard:  
"Már másfél  
éve dolgozunk  
a Legion  
kiegészítőn,  
nagyon jó érzés  
volt végre a  
nagyközönség  
elő tárnai a  
részleteket."

A légió visszatért

# WORLD OF WARCRAFT: LEGION

**A BLIZZARD MÁR A MIST OF PANDARIA KIEGÉSZÍTŐNÉL KIFEJTETTE, HOGY A JÖVŐBEN SOKKAL GYAKRABBAN KÉSZÍTENEK KIEGÉSZÍTŐT.** Ezt igazolja a mostani bejelentés, hiszen a *Warlords of Draenor* még nincs egy éves, de már most bejelentették a folytatást, a *Legiont*.

## EGY INVÁZIÓHOZ HÁROM DOLOG KELL

Az okokat, gondolom, nem nagyon kell ecsetelni, a rendszeres tartalmi frissítések ugyanis nem hoznak közvetlenül pénzt a kiadónak, így érthető, hogy a fizetős kiegészítőkre helyezik inkább a hangsúlyt. Az előfizetői számok is ezt a megoldást igazolják: egy új kiegészítő megjelenésekor szemrebbetés nél-

kül felmegy 10 millió fölé az előfizetők száma, viszont a tartalmi frissítések sem voltak képesek megakadályozni azt, hogy a játékosok fele beleunjon a napi küldetések és a kifáradó raid insták farmolásába. Az utolsó pénzügyi jelentésben már csak alig valamivel több mint 5,6 millió játékos szerepelt, utoljára 2005 decemberében volt ennyi aktív játékos. Egyértelmű, hogy ezt a népvándorlást csak úgy lehet megállítani, ha felgyorsítják a fizetős tartalmak megjelenésének ütemét, láthatóan ez képes visszacsábítani a kiégett játékosokat. Van persze még egy ok, amiért a Blizzard gyorsított a tempón, nevezetesen a jövő júniusra datált *World of Warcraft* film. Ez egy olyan ziccer, amit a Blizzard nem hagyhat ki, hi-



INFO

Kiadó **Blizzard Entertainment**  
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**

Platform **PC**  
Megjelenés: **2015**



## FEGYVER-LEGENDÁK

A karakterosztályokhoz köthető fegyverek már a vanilla WoW-ban is megvoltak. A papok és a vadászok kaptak egy egyedi küldetéssorozatot, melyet jó esetben több hónap alatt tudtak teljesíteni. Az igazán szép az volt a dologban, hogy a küldetések nagy részét teljesen egyedül kellett megcsinálni, senki sem segíthetett. Nagyon kevés hunter volt képes egyedül végigvinni a küldetést, így akin megláttok egy Rokh'delar nevű íjat, az megérdemel a tisztelgést.



## DEMONVADÁSZ EREDETEILEG BÁRMELY FAJ LEHET, DE A BLIZZARD ÚGY DÖNTÖTT, HOGY A LEGIONBAN CSAK KETTŐNEK, A NIGHT ELFEKNEK ÉS A BLOOD ELFEKNEK ENGEDI EZT A KIVÁLTSÁGOT



szen jó esetben több tíz milli potenciális játékoshoz eljuthat a film; ha ügyesen időzítik a *Legion* megjelenését, akkor bizony ezzel nagyot kaszáhatnak.

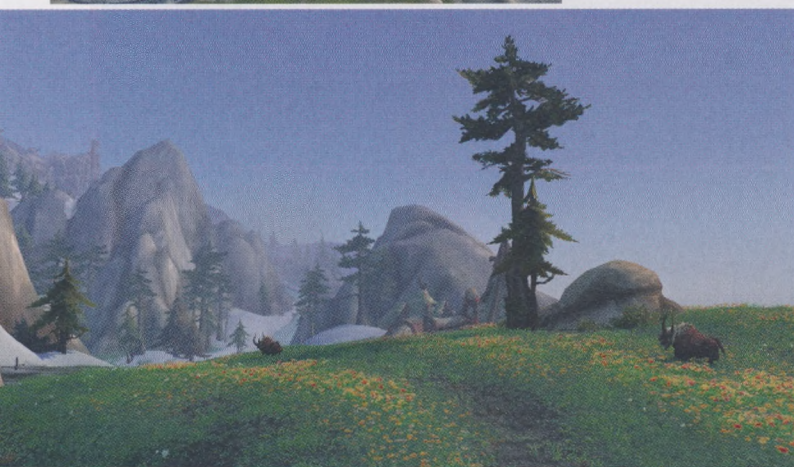
### A LÉGIŐ UTAT TÖR MAGÁNAK

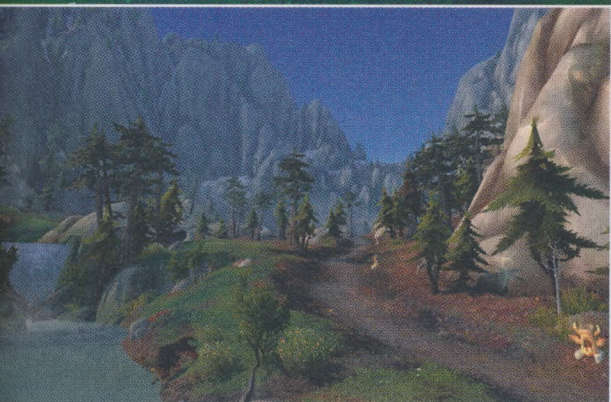
A jó öreg Gul'dan kavarja megint a szöszöt. A Legion elején sikerült kiszabadítani valakit, akit erős láncokkal, smaragd börtönben és roppant erős mágiával őriztek valami nagyon sötét helyen. Az éltélről egyelőre nem derült ki, hogy kicsoda valójában, de a sziluetttje arra enged következtetni, hogy a jó öreg Illidan Stormrage valahogy visszakeveredik az élők világába. Nekem tetszene ez a felállítás; az elmúlt években számtalanszor volt arra utalás, hogy a Blizzard valahogy feltámasztaná minden idők egyik legnépszerűbb antihősét, Gul'dan azonban nemcsak rég elfeledett rosszfiúkat hoz vissza, valahogy sikerült létrehoznia egy átjárót, melyen keresztül megindult a démonok inváziója. Minden eddiginél nagyobb erővel vonulnak Azeroth ellen, állítólag már meg is találták a módját annak, hogy megidézzék a bukkott titánt, Sargerast. Na ezért kellett felemelni a szintet 110-re, kell az erő a démonhordák ellen. Egy teljesen új kontinens, a Broken Isles lesz a játszóterünk. Ezen számos új területet bejárhatunk, köztük van az

a vidék, ahol Malfurion druidakiképzése folyt.

### DÉMONOK VÉRE FOLYJON PATAKOKBAN

A *Lich King* volt az első és eddig az egyetlen olyan kiegészítő, amelyben hőskaraktert (halállovag) mutattak be. Akkor azt mondták, azért nem hoznak be hasonlóan erős karaktert, mert nagyon nehéz egyensúlyba hozni a meglévő karakterosztályokkal. Végre valahára azonban megtört a jég, a Blizzard hosszú béke után ismét új hőskaraktert mutatott be, nevezetesen a demon huntert. Aki figyelmesen játszott az eddigi kiegészítővel, számos esetben találkozhatott már ezekkel a szereplőkkel, de most először indíthatunk mi magunk is ilyen karaktert. Szerencsére nem kell egyes szinttől pátolgatnunk ezeket a kivételes képességekkel rendelkező harcosokat, magasról indul az új kaszt, így azonnal ki tudják venni a részüket a démonok elleni harcból. Démonvadász eredetileg bármely faj lehet, de a Blizzard úgy döntött, hogy a Legionban csak két fajnak, a night elfeknek és a blood elfeknek engedi ezt a kiváltságot. Kizárólag szövet- és bőrpáncélt hordhatnak, elsősorban a sebességükre és az agilitásukra hagyatkoznak harc közben. Kétféle specializáció vár rájuk: dps-ként és tankként erősítik a raideket; aki gyógyítót szeretne inkább, az rossz helyen keresgél.





nem elégedett a jelenlegi rendszerrel, a Blizzard ezen megpróbál javítani. A mostanihoz hasonló talentfát kap azzal a megkötéssel, hogy az ottani képességek csak PvP-környezetben élnek. PvP-ben 20-as lehet a maximális szint, de ha szeretjük a kozmetikai nyálkságokat, akkor feláldozhatjuk az eddig megszerzett szintjeinket olyan ínyencségekért, mint mondjuk a páncélozott hátas vagy az egyedi kinézetű PvP fegyverek. Ott lesznek továbbá az új raidek (végre jól megüthetjük Gul'dan arcát) és az új dungeonök, melyeket úgy terveznek meg, hogy később is legyen kedvünk hozzájuk visszatérni. A Legion egy újabb evolúciós ugrás a World of Warcraft világában, érdemes lesz rá odafigyelni, hiszen megjelenésekor már 12 éve élvezi a PC-s játékosok bizalmát ez a legendás MMORPG.

Mocsy

Az új kihívásokhoz persze nemcsak új karakterekre, hanem legendás fegyverekre is szükség van. Minden egyes specializáció külön fegyvert kap, amelyet fel kell kutatnia. A retribution paladinok a híres Ashbringer kard nyomába erednek, míg a frost halállovagok a Frostmourne szilánkjából kovácsolnak maguknak új ikerkardokat. Az új fegyvereket használva szép lassan feloldhatjuk a kardok igazi erejét, amolyan mini talentfával adhatunk egyedi képességeket a fegyvereinknek. Ter-

mészetesen a kinézetét is variálhatjuk ezeknek a nagyszerű tárgyaknak, a Blizzard grafikusai éjjel-nappal azon dolgoznak, hogy változatos fegyverzetel felszerelt karaktereket lássunk Dalaran utcáin az új kiegészítőben. A garrisonok helyét átveszik a class hall épületek, amelyekben karakterosztályunké lesz a főszerep. Minden osztálynak máshol lesz a főhadiszállása (a sámánoknak például az új Maelstromban). Ezeket a helyeket valódi játékosok népesítik be, nem lesz annyira magányos,

mint a mostani helyőrség, ahová csak meghívásos alapon léphetnek be idegenek. Sokkal több class-specifikus küldetést kapunk; ez már nagyon hiányzott a WoW-ból, végre valahára ismét ezek kerülnek előtérbe.

### TOVÁBB IS VAN, MONDJAM MÉG?

A fenti változások mellett természetesen számos további változásra számíthatunk. Komoly újítások lesznek a PvP-ben, a játékosok nagy része ugyanis

KONAMI

# METAL GEAR SOLID V

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

PLAYON.HU/METALGEAR

18  
www.pegi.info  
PROVISIONAL



[ MEGJELENÉS 2015.09.01 ]



PS3

PS4



XBOX 360

XBOX LIVE

XBOX ONE



PlayStation, PS3 and PS4 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. "P.S.4" is a trademark of the same company. "PlayStation 4" and "PS4" are trademarks of the Electronic Arts Association. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain and "Metal Gear Solid V" are trademarks published by Konami Digital Entertainment BV. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd. All rights reserved.

Senki sem számított az Úrinkvizícióra

## WARHAMMER 40,000:

# INQUISITOR - MARTYR -



INFO

Kiadó NeocoreGames  
Fejlesztő NeocoreGames  
Platformok PC, PlayStation 4,

Xbox One  
Megjelenés: 2016.

**A VÁMPÍRVADÁSZAT UTÁN A NEOCORE A TÁVOLI ÚR DÉMONAIT ÉS HITETLEN LÉNYEIT IGYEKSZIK MEGVÁLTANI.**

Karddal és plazmafegyverrel, ha már az ige nem használ.

### FEDEZÉKBŐL FEDEZÉKBE

A gamescom előtt már láthattunk egy rövid trailert a játékból, de a tényleges játékmenetből csak a kölni kiállításon kaptunk ízelítőt. Nagy meglepetést nem okozott a magyar csapat, lehetett sejteni, hogy a sikeres *Van Helsing* sorozat után maradnak a jól bevált akció-RPG vonalon. Az már az első percektől után látszott, hogy sokkal megfontoltabb, taktikusabb harcrendszert vezettek be, a hatalmas inkvizítort nem arra találták ki, hogy villámsebességgel ugrabugráljon a képernyőn, inkább egy komótosan baktató, páncélozott gólemhez lehetne hasonlítani, amely mindent elpusztít, ami az útjába kerül. A játékban megjelentek a fedezékek is; néhány ellenfél botor módon azt hitte, hogy el tud bújni a lövedékeink elől. Nagy volt a meglepetés, amikor a pán-

célra szerelt lézerágyú szép lassan lebontotta a fedezéket a mögötte megbújó katonával együtt. Láttunk egy nagyon érdekes bosszarcot is, melynek során arra is lehetőségünk volt, hogy a hatalmas szörny különböző testrészeit lerobbantsuk. Először a jobb keze ment a levesbe, azután lyukat nyitottunk a hasfalába, majd a másik végtagját is csonkoltuk. A távolsági fegyverek animációja egészen korrekt, a nagy plazmafegyverrel kifejezetten stílusosan írhatnánk biztos távolságból.

### INKVIZÍTOROK JÁTSZÓTERE

A hagyományos egyjátékos sztorimód mellett érkezik egy érdekes játékmód, egy amolyan sandbox játszótér az inkvizítoroknak. Ebben már a négyfős coop is elérhető, sőt, még saját inkvizitor-főhadiszállásunk is lehet. Ezt a bunkert a többi játékos persze megpróbálja majd elfoglalni, előfordulhat olyan helyzet, amikor nagy nehezen összeszedett értékeinket az ellenséges frakciók elcsaklazzák. Rengeteg lehetőség van ebben a játékmódban, kíváncsian várjuk, mit hoznak ki belőle a magyar fejlesztők.





## INTERJÚ JUHÁSZ VIKTORRAL (NARRATIVE DESIGNER, LEAD WRITER)

**GameStar:** Mi az oka annak, hogy pont egy Warhammer akciójátéknál kötöttetek ki?

**Juhász Viktor:** Mindig is szerettünk volna ezt a játékot fejleszteni. Az egész csapat tele van olyan emberekkel, akik imádják a világot, sokan már a kilencvenes években elkezdtek falni a regényeket, de van olyan kollégánk is, aki a szabadideje a nagy részében Warhammer-bábukat fest. Az akció-RPG stílus a Van Helsing miatt különösen kedves a szívünknek, így hamar felmerült bennünk, hogy milyen jó lenne egy akció-RPG a Warhammer világában. Szerencsére a Games Workshop is így gondolta, a nagy találkozás elkerülhetetlen volt.

**GS:** Hogyan épül fel a játék, milyen játékmódokat kapunk?

**JV:** Klasszikus akció-RPG rengeteg újdonsággal. Két játékmódot különböztetünk meg. A történetmesélés kizárólag egyjátékos üzemmódban él; ez olyan, mint egy izgalmas regény, tele horrorral, ármánnyal, klauszrofóbiás rettegéssel és csavarral. A másik lehetőség az inkvizitori hadjárat lesz, ami egy „nyitott sandbox, lezárt szektorban”. Ezt választva szabadon kalandozhatunk inkvizitorunkkal, több száz csillagrendszer számtalan bolygóján elvállalhatunk küldetéseket. Ezzel gyakorlatilag végtelenítjük a játékot, a véletlenszerűen generált pályáknak és küldetéseknek köszönhetően soha nem fogyunk ki a tennivalókból. Bizunk benne, hogy nagyon sokáig elszórakoztatjuk majd a játékosokat.

**GS:** Lesz benne coop mód?

**JV:** Az inkvizitori kampányban igen: négyen mehetnek harcolni egyszerre. A sztorimódot azonban úgy építettük fel, mint egy sci-fi regényt, azt egyedül van értelme végigtolni.

**GS:** Mikorra várhatjuk a megjelenést, és milyen platformra?

**JV:** 2016-ban, de csak akkor, ha már mindent alaposan kicsiszoltunk. Ez a legfontosabb szempont. PC-re, PS4-re és Xbox One-ra érkezik a játéks.



” A HAGYOMÁNYOS EGYJÁTÉKOS SZTORIMÓD MELLETT ÉRKEZIK EGY ÉRDEKES JÁTÉKMÓD, EGY AMOLYAN SANDBOX JÁTSZÓTER AZ INKVIZITOROKNAK



Pre-Alpha build



A NeocoreGames standját ugyan jól eldugták, de amikor a közelébe értünk, egyszerűen nem tudtuk eltéveszteni;

# Előzetes

CALL OF DUTY: BLACK OPS III



Nem halott, még mozog

## CALL OF DUTY: BLACK OPS III

### INFO

Kiadó **Activision**  
Fejlesztő **Treyarch**  
Platform  
**PC, Xbox 360, PlayStation 3, Xbox One, PlayStation 4**  
Röviden A kampány után az Activision végre bemutatta a Black Ops III zombis játékmódját is. Megjelenés **2016. november**  
PEGI 18+

**L** EGYÜNK TELJESEN ŐSZINTÉK. A BLACK OPS III KAMPÁNYÁNAK LELEPLEZÉSE MIATT SENKINEK SEM SZALADT HOMLOKKÖZÉIG A SZEMÖLDÖKE. A legtöbben egy hanyagul odavetett „meh” kíséretében konstatáltuk, hogy megint a jövőbe megyünk robotokkal harcolni, és mostantól már a kampány is kooperatív. Ezzel együtt bizonyossá vált, hogy idén sem a történet lesz az, amiért érdemes végigülni azt a pár óracskat az egyjátékos mód előtt, pedig a *Call of Duty* szerkerét fáradhatatlanul toló stúdiók közül a Treyarch az egyetlen, amelyik eddig egyáltalán próbálkozott a történetmeséléssel. Persze lehet, hogy ez igazából már csak nekem fontos. Ettől függetlenül biztosítottak minket arról, hogy rengeteg energiát fektettek a sztoriba, sőt, ez lesz az eddigi legösszetettebb *Call of Duty*-kampány. Nem tudom, ti emlékeztek-e olyan kooperatív játékokra, amelyek narratívája nem esett darabokra a többjátékos miatt, de nekem hirtelen egy sem jut eszembe.

A *Black Ops III* egy kicsit olyan, mintha három játékot kapnánk egyben. Az Activision szerint pedig nem is kicsit olyan, hanem konkrétan erről van szó. Ez persze így nem teljesen igaz, de a hasonló marketingszövegeket, gondolom, már mindenki megtanulta a helyén kezelni. Volt rá időnk. A lényeg, hogy a Treyarch látszólag három, teljesen szeparált részre szedte a játékot, hogy mindenki megtalálhassa benne azt, amit a legjobban szeret. Akinek van pár szabad órája, és tudni akarja, hogy mi történt a világgal a *Black Ops II* drónháborúja után, az nyilván a kampánnyal indít, a sok százezer kánpékatonára pedig nekiláthat öldökölni a kibertérben. De ne feledkezzünk el arról a sok-sok játékosról sem, akiknek HP-hoz és hozzám hasonlóan még mindig nincs elégük a játékvilág zombiapokalipsziséből, és ugyanolyan széles mosollyal darálják az élőhalottakat, mintha nem minden második játékban ezt csinálnák. A Treyarch védjegyének számító *Zombies* a *Black Ops III*-ban is visszatér, ráadásul végre

annyi figyelmet fordítanak rá, amennyit megérdemel.

### A HALOTT, AMI MAJDNEM NEM TÁMADT FEL

A *Zombies* hatalmas siker lett, pedig az egész csak egy belső viccnek indult, amit az egyik dizájnér dobott be a közösbe. A stúdió feje, Mark Lamia nemrég egy interjúban mesélte el, hogy a *Zombies* eredetileg nem szerepelt a tervekben, a fejlesztők csak egymás között játszottak el az ötlettel, de végül annyira megtetszett mindenkinek, hogy az Activisionnek is megmutatták. A *World at War* volt a Treyarch első *Call of Duty*-ja, ezért természetesen megfelelően komolyan vették a fejlesztést, de a csapat azóta már többször is bebizonyította, hogy nem fél új ötletekkel kísérletezni. Pedig az Activision félelmetes partner. A *World at War* egyik pályája egy olyan szigeten játszódott, amit rendesen megszórtak bombákkal, úgyhogy a srácoknak egy csomó bicegő, sérült katonát kellett lemodellezniük.





## AZ UTÓBBI ÉVEK LEGJOBB GYŰJTŐJE

Egy pillanattal azt hittük, hogy a Fallout 4 Pip-boy-ának nem lesz már idén ellenfele, de az Activision előrántott egy olyan Black Ops III gyűjtői kiadást, amelyhez egy működő minihűtőt is adnak. A Juggernog Edition tartalmazza a szokásos extra ízeletet, a bónuszpályától kezdve a fémdobozon és a Season Passen át egészen a játékbeli kozmetikai cuccokig, de ezek aztán tényleg senkit sem érdekelnek, amikor ott van a Juggernog minihűtő, amely pont úgy néz ki, mint a Perk-a-Cola gép a játékban. Ráadásul zenél és világít is, ha kinyitod. Utáljuk imádni az Activisiont... Természetesen az ilyen menő cuccokat általában nem adják ingyen, a kiadó kicsivel több mint 80 ezer forintot szeretne érte.



## HA TE MONDOD

**Dan Bunting játékrendező, Treyarch: „Az első játékban a közösség rengeteg rejtett apróságot talált: voltak olyan easter eggek, amiket direkt raktunk bele a játékba, de sok olyan véletlen is, amely köré ők maguk húztak fel összeesküvés-elméleteket.”**

Ekkor támadt az egyik fejlesztőnek az az ötlete, hogy ez mennyivel vicesebb lenne zombikkal. A Treyarch megegyezett az Activisionnal, hogy egyfajta easter eggként beleszúrják a játékba, de nem lesz a marketingkampány része. A dolog olyannyira bejött, hogy a *Black Ops* első részében már kiforrottabb formában tértek vissza a zombik, a méltán sikeres *Black Ops II*-ben pedig még nagyobb hangsúlyt fektettek rá, sőt, a DLC-kben dedikáltak foglalkoztak a játékmóddal. Az Infinity Ward idegenes és a Sledgehammer zombis próbálkozásai meglehetősen felejthetőre sikerültek, de most a Treyarch a *Black Ops III*-ban külön kampányt szentel az általa teremtett kooperatív mókának, és az első információk nagyon biztatóak.

### JEFF GOLDBLUMMAL MINDEN JOBB

Az Activision és a Treyarch a San Diego Comic-conon leplezte le a *Black*

*Ops III* Zombiest, ami ezúttal saját nevet is kapott. A nem túl eredeti nevű *Shadows of Evil* különálló kampány lesz saját történettel, külön fejlődési rendszerrel és persze világsztárok által életre keltett mókás karakterekkel. A történetről egyelőre csak annyit tudunk, hogy az 1940-es évek Amerikájában játszódik majd, tehát a hangulata meglehetősen noir lesz, és főszereplői – a *Black Ops II*-es *Mob of the Dead*hez hasonlóan – nem jófiúk. A bejelentés szerint minden karakter valamiféle sötét titkot rejtget, és számukra ez az egész zombiapokalipszis dolog inkább csak a megváltáshoz vezető út egyik állomása. Feltehetően az egész ügy hátterében Robert Picardo Shadow Man nevű karaktere áll, aki látszólag segíti „hőseinket”, de ahogy a prezentáció maga is mondta: „egy szavamam sem érdemes elhinni.”

Az Activision persze gondoskodott arról, hogy a Star Trek sztárja mel-

lett a karakterek között egytől egyig olyan nevek szerepeljenek, akiket a legtöbb videójáték külön-külön sem tudna megengedni magának; az A pokolból és az Austin Powers filmek főszereplője, Heather Graham egy sztriptíztáncost alakít, akihez csatlakozik Neal McDonough – ő egyelőre még karakterének nevét sem volt hajlandó elárulni, annyit viszont elmondott, hogy sokat kell majd káromkodnia. Az Ellenség a kapuknál Koulikovja, Ron Pearlman egy bokszoló játsszik a *Shadows of Evil*-ben, és természetesen ott lesz Jeff Goldblum is, aki már az első – nagyrészt semmitmondó – trailerben is annyira jeffgoldblum volt, hogy könyvek szöktek a szemembe. Az már most biztos, hogy a *Zombies a Black Ops III*-ban is megtartja azt a végtelenül beteg báját, amiért évek óta szeretjük.

A játékménetről egyelőre nem árultak el túl sokat a fejlesztők; igazá-

ból csak annyit tudunk, amennyit a trailerből sikerült leszűrni. Az biztos, hogy ezúttal lesznek repülő ellenségek, illetve a szokásos buffok mellett egy rágóautomatából vehetünk majd különböző különleges képességeket, amelyek egy rövid időre megkönnyítik az életünket. Abban biztosak vagyunk, hogy a Treyarch készülő számunkra pár meglepetéssel; az előzetesben úgy látszott, hogy minden karaktert felruháznak speciális képességekkel, illetve a pályák is lényegesen összetettebbek lesznek, mint a korábbi epizódokban. Reméljük, hogy lapzártánkig befut egy rövidke gameplay is, de úgy látszik, hogy az Activision még tartalékolja a puskaport a megjelenésig hátra lévő hónapokra.

daev

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/call-of-duty-black-ops-3](http://gamestar.hu/jatek/call-of-duty-black-ops-3)



Úszunk az árral

## EXKLUZÍV INTERJÚ DAN BUNTINGGAL ÉS DAVID VONDERHAARRAL

**GameStar:** Látszik, hogy ismét rengeteget dolgoztatok a pályákon; több szintjük van, és például lehet már úszni is. Mit tudtok mondani a még egy fokkal örültebb pályákról?

**David Vonderhaar:** Nagyon szeretjük a harc közbeni mozgást. Dannel már egy ideje szeretnénk betenni az úszást a Treyarch-féle Call of Dutykba, hiszen több pályán is adott volt a víz. Én például azért imádom az úszást, mert egy egész más univerzumot nyit meg a pálya alatt, amit eddig nem tudtunk felfedezni. Az egész harci mozgásrendszert a gyors és egybefüggő élményhez igazítottuk, de ezek a mozgásfajták elég rizikósak. A sprint, a strafe-elés, az ugrások, a power slide és az úszás mind együtt kell, hogy működjenek ahhoz, hogy a rendszer is jól működjön.

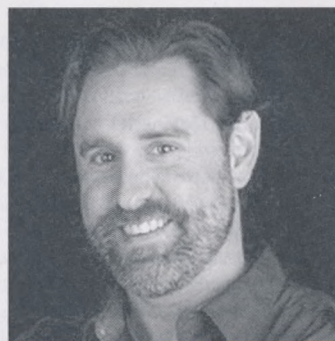
**Dan Bunting:** Az úszás egyszerűen király. A víz alatt 360 fokban folyik körülöttem a harc, miközben minden kicsit máshogy viselkedik. Például a gránátnak más a fizikája: lassabban dobod el, de gyorsabban esik le, a robbanások is máshogy néznek ki a víz alatt. Rengeteg dolgot tanultunk

az úszásról a fejlesztés közben is, ami segít a pályák kialakításában; például sokan használták a vizet egyfajta menekülőútként – ha hátrányban vagy a felszínen, a víz alatt akkor is magadhoz ragadhatod a vezetést, hiszen több idő van a megfelelő helyre mozogni. Szóval rengeteg járulékos újdonságot hozott az úszás.

**GS:** Az úszáson kívül mit tartotok a legnagyobb újításnak a Black Ops III-ban?

**DV:** Mindenképpen a specialist-rendszert. Ez egy egészen új dolog: valahol a score streakrendszer magasabb szintű jutalmi és a hagyományosabb karakterosztályok között helyezkedik el. De ez tényleg valami egészen új dolog. Dan és én imádjuk, ha ránézésre is fel tudod mérni, mire képes egy adott karakter. De azért nem váltunk classalapú rendszerre, hiszen ott van a tíz elosztható pont, és persze a score streakok. A specialisteknél izmos képességek és fegyverek közül választhatsz, ráadásul akkor is közelebb kerülsz egyhez, ha éppen meghalsz. Mindenki számára adott a lehetőség, hogy specialistként övé legyen a főszerep,

de nyilván nem ingyen, mert ha meghalsz, akkor bukod a specialist fegyverét vagy képességét. Ez a rendszer nekünk is nagyon szórakoztató, és a



**Dan Bunting**  
(a többjátékos mód rendezője)

játékosok is jól fogadták. Nagyon érdekes, hogy ebből a kilenc emberből melyiket választom, milyen fegyverrel és képességgel ruházom fel.

**DB:** Szeretném azt mondani, hogy előre megterveztük a specialist-rendszert, de inkább a fejlesztési fo-

lyamat közben alakult ki, hogy mind-egyik képesség és fegyver az adott karaktert tükrözi valahogy. Ahogy egyre többet és többet játszol velük, te is felveszed az adott karakter személyiségét, és emiatt megváltozik a játéktílusod az adott meccs során. Outrider például egy vision pulse képességgel rendelkezik, ami a falakon keresztül is megmutatja az ellenségek helyzetét, fegyvere pedig a Sparrow nevű íj, amivel robbanó nyílveszőket lő. Ha vele játszom, általában lelassítok kicsit; olyan érzésem támad, mintha vadásznék, mert az ő személyisége egy vadászéra hasonlít. Lassabban, taktikusabban mozogok a pályán, megpróbálok magasabbra kerülni, mert a Sparrow használatakor a nagy távolságok előnyösebbek. Szóval érdekes, hogy a kedvenc specialistánk mennyire megváltoztatja, hogyan játszunk a játékkal.

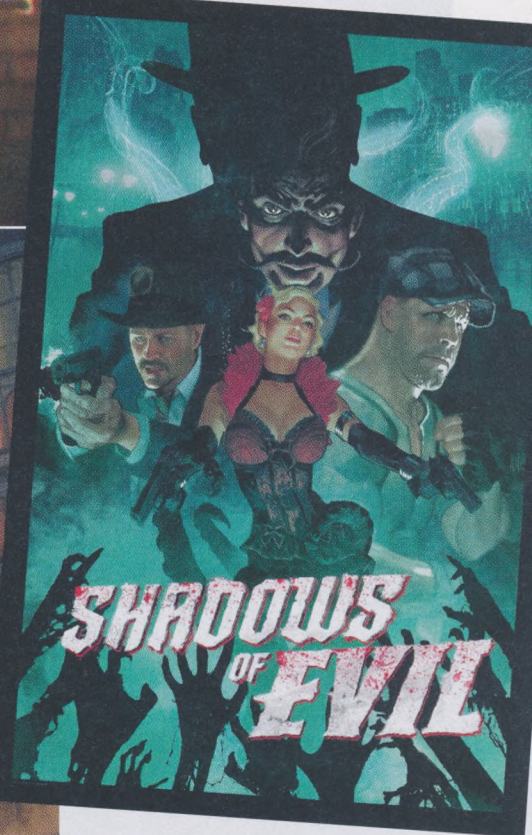
**GS:** Tehát a Black Ops III-ban meglesz a szokásos CoD-hangulat, és lesznek új játékszerek és felszerelések, amelyek közül válogathatunk, például a hányósugár-fegyvert.



## THE GIANT

A gyűjtői kiadáshoz jár egy extra Zombies-pálya is, a The Giant. A bejelentéshez csatolt trailerben láthatjuk Takeo, Dempsey, Nikolai és Richtofen karakterét, és az Activision azt ígérte, hogy a Black Ops II-ben félbehagyott történetet is folytatják. Nem akarnám spoilerezni a dolgot, de előljáróban annyit azért elmondanék, hogy az előző játékban a történet egy nagy csattanó előtt ért véget, emiatt kapott is rendesen a Treyarch a játékosoktól.

## A TREYARCH VÉDJEGYÉNEK SZÁMÍTÓ ZOMBIES A BLACK OPS III-BAN IS VISSZATÉR, RÁADÁSUL VÉGRE ANNYI FIGYELMET FORDÍTANAK RÁ, AMENNYIT MEGÉRDMELEL



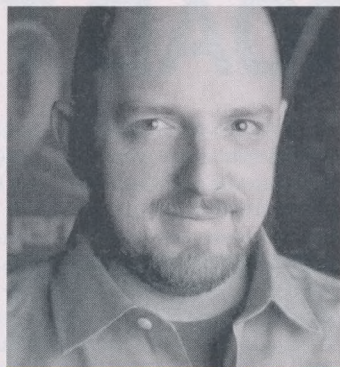
**DV:** Igen, a cyber core-képesség, amittől az emberké, nos... hánynak.

**DB:** Kezdeképpen rengeteget kutatjuk a való világot, aztán beindul a fantáziánk, és elképzeljük, hova juthatnak el a mai úttörő technológiák húsz, harminc, negyven év múlva. A Black Ops II-ben is ugyanígy jártunk el; ott például használtuk a Guardian score streaket, ami egy mikrohullámú ágyú, amely ma már a valóságban is létezik, csak nagyobb, és járművek tetjére szerelik fel. Tömegoszlatásra használják: a mikrohullámok hányingert okoznak, általános rossz közérzetet, viszketést, égő érzést a bőrön... úgy tudom, ezek most be vannak tiltva. Ehhez hasonló dolgokat keresünk a valóságban, és kitaláljuk, hogyan tudunk belőlük szórakoztató játékelemet csinálni.

**GS:** Rengeteget fejlődött az utóbbi időben a VR-technológia. Ti hogy álltok a témával, tervezitek a használatát?

**DV:** Remélem... Az a helyzet, hogy két és fél éve dolgozunk ezen a játékon. Belevágunk majd a VR-be is, ha látjuk értelmét, de egyelőre be kell fejeznünk, amit elkezdtünk. Klassz cuccok vannak; engem

is nagyon izgat a Project Morpheusban és az Oculusban rejlő potenciál, de ez inkább személyes rajongás. Próbáltam megnézni már ezeket a cuccokat, de még nem volt rá alkalmam.



**David Vonderhaar**  
(vezető játékdizájnér)

**DB:** Mi a konzolos és PC-s FPS-ek specialistái vagyunk. Szerintem a VR jelenleg még nagyon új technológiának számít; szeretnénk kívánni és látni, mit tudnak kihozni belőle azok, akik a specialistái lesznek. Mind lát-

tuk a demókat, amelyekben megmutatták, hogyan működik, és amittől az emberben beindulnak a kreatív folyamatok. De ahogy Von is mondta, most erre a játékra koncentrálnunk, és persze nem tudni, mit hoz a jövő. Alig várjuk, mit tudnak belőle kihozni.

**GS:** Jó volt látni, hogy a map packek nem egyszerűen új pályákat tartalmaztak, hanem kiváló, sőt, örült ötleteket is megvalósítottatok bennük. Van esetleg egy határ, amin nem akartok túllépni, vagy ilyenkor jöhet a teljes agyrém?

**DB:** A Newtownt próbáltad, ugye?

**GS:** Igen, imádtam.

**DB:** Hát igen, szóval, lehet, hogy nincs határ... Ami az alapjátékot illeti, arra koncentrálnunk, hogy a pályák egy egységes univerzum részének tűnjenek, amit a kampány története is alátámaszt. De ahogy a DLC-khez érünk, sokkal többet szórakozhatunk, mert a rajongók is tudják már, milyen a játék, és akik a DLC-k megjelenéséig tartottak mellette, a kiegészítőkből szeretnének valami mókásat látni, és

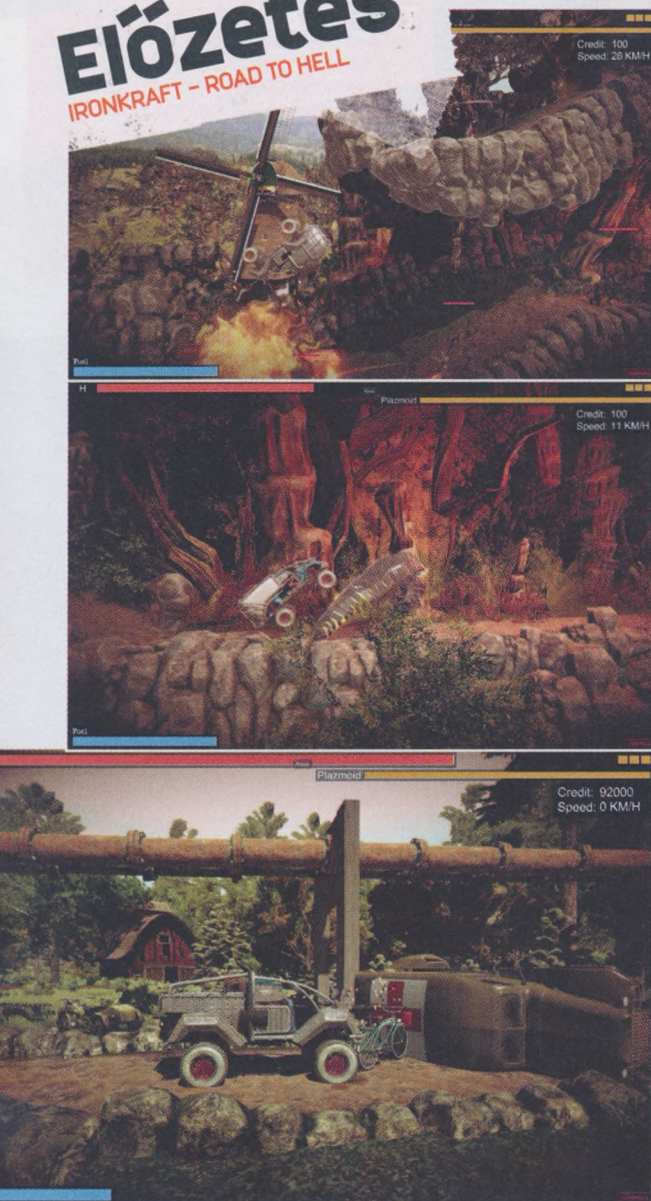
ezért nyitottabbak az örültebb megoldásokra is.

**DV:** Még több örültséget csempészünk már az alapjátékba is, mégpedig a történetbeli csavar miatt, amit az égvilágerő sem rontanék el azzal, hogy elárulom, mi az. De rengeteg lehetősége van a játékosoknak; vannak hagyományos és kevésbé hagyományos pályák, több úszással és úszás nélkül. Meg kell lennie annak, amit portfóliónak hívunk; Dan és én sokat dolgoztunk azon, hogy kialakuljon a tökéletes egyensúly a nagy és a kis, a normál és az örültebb pályák között, hogy legyenek három útvonallal rendelkező és öt útvonal kereszteződésében elhelyezkedő pályák is stb. Szóval, igen, a DLC-knél kicsit elengedjük magunkat.

**DB:** Igen, kicsit olyan ez, mintha minden DLC-nek saját portfóliója lenne, a kicsi-közepes-nagy és a hagyományos-örültebb skálán is. A változatoság nagyon fontos nekünk; szeretnénk, ha mindenki találna valamit, ami tetszik neki. Nem szeretheti mindenki az összes pályát, de mindenkinek kell valami, ami nagyon tetszik; hiszen a közönségünk igen széles körből kerül ki.

# Előzetes

## IRONKRAFT – ROAD TO HELL



Nácik, idegenek, autók és pöttyös labdák

# IRONKRAFT – ROAD TO HELL

**E**GY JÁTÉK CSAK ANNYIRA LEHET JÓ, AMENNYIRE A FEJLESZTŐI SZERETNEK DOLGOZNI RAJTA.

A nullák és egyesek között még akkor is átszivárog a játékon dolgozó emberek lelkesedése – vagy éppen elégedetlensége –, ha egy multimilliárdos stúdió áll köztük és a játékosok között, egy független stúdió esetében pedig még egyértelműbb a helyzet. Pár héttel ezelőtt volt szerencsém néhány órát eltölteni a magyar Invoker Studios nagyon hangulatos főhadiszállásán, ami inkább emlékeztetett egy '90-es évekbeli sitcom forgatósi helyszínére, semmint egy irodára. Az újságíró az ilyen situációkban általában a beépített ellenség, akit tartózkodó, erőltetett mosoly-

## INFO

Kiadó **Invoker Studios**  
Fejlesztő **Invoker Studios**  
Platform **PC, Mac, Linux**  
Röviden Egy kis magyar stúdió, tele nagy magyar fejlesztőkkel és elborult ötletekkel.  
Megjelenés **2015/2016**  
PEGI **N/A**

lyal fogadnak, de az Invoker barátságos, laza légkörében idegenként is úgy éreztem magam, mintha egy rég nem látott barát lennék. Később rájöttem, hogy ez a szokatlan atmoszféra nagyrészt a két vezető, Grób „Phelan” Attila és Masa Richárd személyiségének köszönhető, akiknél az open-door-policy lényegében azt jelenti, hogy nincs is ajtó – szokatlan, de örömteli ilyen látni egy fejlesztőstúdióban. Először Orsi – a cég közösségi és PR-menedszere, akit még neocore-os pályafutása alatt ismertem meg – végigvezetett az irodán, és bemutatott mindenkinek, majd első kívülállóként eltölthettem egy kis időt az *Ironkraft* akkor még vérlázítóan alfa verziójával.

### ÚT A POKOLBA

Amikor ezeket a sorokat írom, az *Ironkraft – Road to Hell* már a Steam Greenlighton várja a játékosok szavazatait. Elkészültek

az első trailerek, és Orsi hathatós közreműködésével mindenki egy kicsit teljesebb képet kaphat a készülő játékról. Eleinte egy kicsit nehezemre esett összegegyeztetni a náci zombikat, a földönkívülieket, az autózást és a piros, pöttyös labdákat, de mostanra már egy unikornissóhajtásnyival közelebb kerültem az igazsághoz; nem mintha az kevésbé lenne kaotikus. Az *Ironkraft* történetében a németek nyerték a második világháborút, elpusztítva ezzel az egész világot. Mad Max-szerű poszt-apokaliptikus jelenében az emberek egymástól elzárt kolóniákba tömörülve élnek, egymással pedig csak a roadtradereken, a városok között utazgató „szállítókon” keresztül érintkeznek. Az idegenek jelenléte egyelőre pontosan annyira megmagyarázhatatlan, mint a pöttyös labdáké.

Az *Ironkraft*ot meglehetősen nehéz kategorizálni. Alapvetően egy 2,5D-s, fizikaalapú

## KÖZTÜNK JÁRUNK

Masa Richárd, az Ironkraft rendezője és a stúdió egyik tulajdonosa a játékfejlesztésen kívül szobrászkodik is. A játékban szereplő mechanikus idegenek dizájnait például az ő szobrai ihlették.



autós brawler, amit leginkább az apró finomságok tesznek különlegessé: az egyszerűségében szórakoztató játékmenet, a rengeteg easter egg és a gyönyörű hátterek. A legnagyobb hangsúly természetesen magán az autón van, amit a játékmenet során amolyan *Mad Max*-esen fejleszthetünk; az összegyűjtött pénzből vásárolhatunk új alkatrészeket, figyelve a páncél, a lóerő és a teherbírás törékeny egyensúlyára. Természetesen a fegyverzet is ugyanolyan fontos lesz, hiszen az utakon a zombik mellett idegen mechanikus lények hemzsegenek, amelyeket egyébként maga Masa tervezett (bővebben a dobozban).

### PASSZIÓBÓL FEJLESZTENEK

Az *Ironkraft* egy passion projekt. Ez látszott már az általam kipróbált

bált alfán és a rajta dolgozó fejlesztőkön is, nem beszélve a vezetőkről, akikkel a stúdiótúra után órákat beszélgettünk a játékról és a játékvilág jelenéről. Phelan és Masha, mindketten hatalmas fejlesztői múlttal rendelkeznek, világhírű játékokon dolgoztak, de most láthatóan nagyon élvezik, hogy az *Ironkraft*tal egy olyan projektbe foghattak, amiben teljes egészében szabadok lehetnek. A játékkal kapcsolatban még mindig nagyon sok a kérdőjel, de az *Ironkraft* egy érdekes – és vicces – koncepció, amiben rengeteg a kiaknázásra váró potenciál. Ezúton is sok sikert kívánunk a játékhöz, és izgatottan várjuk a fejleményeket.

dae

## INTERJÚ GRÖB „PHELAN” ATTILA KREATÍV RENDEZŐVEL ÉS MASA „MASHA” RICHÁRD JÁTÉKRENDEZŐVEL

**GameStar:** Mesélnétek egy kicsit magatokról? Milyen projekteken dolgoztatok korábban?

**Phelan:** Ketten együtt több mint harminc év fejlesztői gyakorlattal rendelkezünk (főként több mint 15-tel); 2000-ben kezdtünk aktív játékfejlesztésbe más-más területen. Én körülbelül ötven tripla A-s címen dolgoztam grafikusként, supervisoroként, art direktorként – mikor mire volt szükség. A teljesség igénye nélkül az alábbi címekben: *Silent Hill*, *Witcher*, *Gothic*, *Heroes of Might and Magic*, *Van Helsing* sorozat és az Xbox One startjára a *Ryse*.

**Masha:** A képzőművészeti egyetem befejezése után belesodródtam a játékfejlesztésbe, azóta minden területet kipróbáltam (kivéve a programozást), az Invoker a második játékfejlesztő cégem, és szenvedélyem egyre nagyobb.

**GS:** Miért döntöttetek úgy, hogy saját stúdiót alapítottok?

**Masha:** Szerettem volna megint a saját ötleteimen dolgozni, és adódott egy lehetőség, hogy pályakezdeket tanítva összehozunk egy szabadon választott játékot.

**Phelan:** A 80-as évek végén gyerkőcként elsősorban maga a fejlesztés érdekelt, aztán fokozatosan a dolog művészi oldala felé fordultam, de hardcore gamerként (1985 óta játszom) végig ott motoszkált bennem, hogy egy magasabb szintről többet tehetnék a játék egészségéért. Így lassan vissza is kanyarodtam a saját fejlesztések útjára. Dolgoztam gyakorlatilag az összes nagy kiadónak (Ubisoft, Sony, Microsoft, Disney, Grasshopper), de közben leginkább magamnak szerettem volna. Jó tapasztalatszerzés volt, és 2014 elején barátommal és fejlesztőtársammal úgy döntöttünk, hogy közös stúdiót alapítunk. Kettőnk eltérő irányú, de azonos célú megközelítésének ötvözete az *Ironkraft*.

**GS:** Az *Ironkraft* első látásra meglehetősen kaotikus. Honnan jött a játék ötlete?

**Phelan:** Mi is meglehetősen kaotikusak vagyunk. Az volt az alapötlet, hogy egy, a

második világháború idején játszódó, *Mad Max*-szerű játékot csináljunk. Elsődleges inspirációnk az *Earn to Die* első része és a *Trials* sorozat volt. Mindketten szeretjük az ilyen jellegű játékokat, de úgy éreztük, többet is ki lehetne hozni belőlük. Ehhez jött az agyament „B” sci-fi sztori és rengeteg „élő” összeesküvés-elmélet, Masha szobrai és az én mechanical dizájnóm. Aztán ahogy egyre többet dolgoztunk rajta, az egész elkezdett önálló életet élni. Egy kezdeti örült ötlettől vezérelve a lineáris játékmenetet felváltotta a többszintes platformpályákon akrobatikus ügyességgel ugráló autó koncepciója. Ettől fogva a felfedezés és a szolid sandbox jelleg a játékmenet fontos részévé vált.

**GS:** A sztorimódon kívül milyen játékmódokat terveztek?

**Masha:** Tervezzük a megjelenésre egy Newgame+ módot is, amelyben újrakisítható az egész sztori feltáptolt járgányokkal. Levezetésnek, gondoltuk, jól jön majd egy kis agyament henteselés spéci kocsikkal és fegyverekkel.

**GS:** Gondoltatok azon, hogy valamilyen kompetitív játékmódot is integráltok?



GRÖB „PHELAN”  
ATTILA

**Phelan:** Hogyne, természetesen megfordult a fejünkben – gondolkodtunk verseny- és deathmatch módokban is. De valószínűleg csak a játék megjelenése után tudunk majd a kompetitív játékmód gyártásával foglalkozni.

**GS:** Azt láttuk, hogy Unityben dolgoztok. Miért döntöttetek e mellett a motor mellett?

**Phelan:** Ehhez a játéktílushoz és a multiplatform alapokhoz jól illik a Unity, és a legújabb változat már vizuális lehetőségeiben sem marad el a nagyoktól (Unreal, CryEngine).

**GS:** Örömmel láttuk, hogy nagyon játékosközeli formában kommunikáltok. Hogyan tervezitek bevonni a közösséget a fejlesztésbe?

**Masha:** Mi a fejlesszünk együtt a communityvel fejlesztési stílusra esküszünk. Ahhoz, hogy egy szórakoztató, vicces és jó játékot hozzunk létre, szerintem mindenképp szükség van a játékosok visszajelzéseire, hiszen ők fognak rámutatni olyan dolgokra, amikre mi talán soha nem is gondoltunk volna; és ezzel gazdagítjuk az egész *Ironkraft* világot.

**Phelan:** De először is várjuk az építő

kritikákat Greenlighton, és a Steam-csoportunkban is bármikor elő lehet állni javaslatokkal. Ezen kívül szeretnénk majd összeállítani egy magyar játékosokból álló csoportot, akik szívesen elfönnének a stúdiókba személyesen tesztelni – de még az sem kizárt, hogy otthon is lesz erre lehetőség. Jelentkezni közösségi menedzserünknel lehet gépspecifikációkkal az [orsolya.toth@invokerstudios.com](mailto:orsolya.toth@invokerstudios.com) e-mail címen. Írjatok neki bátran, nem harap.

**GS:** Ha egy dolgot kellene mondanotok, amiért a játékosok szeretni fogják az *Ironkraft*ot, akkor mi lenne az?

**Phelan:** Szerintem az egészen egyedül „B” sci-fi atmoszféra a legvonzóbb az *Ironkraft*ban.

**Masha:** A gyerekkori matchbox feeling. Nekem folyton ez ugrik be, amikor az *Ironkraft*tal játszom.

**GS:** Mi volt eddig a legnagyobb kihívás a fejlesztés során?

**Phelan:** A rengeteg szuper és kellően elborult ötletet egy konzisztens működő, lélegző világgá összefogni. Semmit sem akartunk kihagyni. No meg persze a fizika.

**GS:** Mikor számíthatunk az *Ironkraft* megjelenésére?

**Masha:** Ha minden igaz, még idén.

**GS:** Terveztek más platformokra is kiadni a játékot?

**Phelan:** Igen, idővel mindenképp szeretnénk, hogy az *Ironkraft* megjelenjen Xboxra és PS-re is. Sőt, a mobil- és tablet piacot is el akarjuk érni, de egyelőre a PC-s verzióra koncentrálnak.

**GS:** Milyen rendezvényeken találkozhatnak majd veletek a játékosok?

**Masha:** Ezt egyelőre nem tudjuk. Minden attól függ, mikor tudunk megjelenni a játékkal a Steamen.

**GS:** Köszönjük, hogy meghívtatok a stúdióba, sok sikert a játékhöz! Köszönjük!



MASA „MASHA”  
RICHÁRD

# Előzetes

NINTENDO POST E3 TOUR



Óvodás korom óta nem kötött le ennyire a nyomdázás



Ezekre az amiibókrá számíthatunk a közeljövőben

## Mario és barátai Lengyelországban

# NINTENDO POST E3 TOUR

**L**ASSAN MÁSODIK OTTHONOMMÁ VÁLÍK LENGYELORSZÁG; AZ ÁPRILISI WORLD OF TANKS VILÁGBAJNOKSÁG DÖNTŐJE UTÁN MOST AZÉRT LÁTOGATTAM LEGENDÁSAN JÓ BARÁTAINK HAZÁJÁBA, HOGY KIPRÓBÁLJAM A NINTENDO E3-ON BEJELENTETT ÉS BEMUTATOTT JÁTÉKAIT. Ezúttal az úti cél nem Varsó, hanem a Miskolcra kísértetiesen emlékeztető Katowice volt. Firkászokból és youtuberekből álló díszes társaságunk már egy nappal korábban elindult a rendezvényre, hiszen legalább nyolcórásra becsülték utunkat. Kényelmes busszal utaztunk, és mindenki jutott egy kétfős ülés, így a helytel nem volt gondunk. Ezek után Katowice külvárosában tölthettünk egy éjszakát; a hely nem tűnt túl lélegzetelállítónak, de minket ez nem zavart, igazán jó hangulatban telt az esti csapatépítő ső... limonádézás.

### NEM NAGY, NEM SZÍNES, DE LEGALÁBB NINTENDO

Másnap kezdődött a rendezvény, ahol semmi extra körítés vagy pompa nem várt minket, a játékokon volt a hangsúly. A katowicei rendezvényközpont egyik épületében voltunk, ahol három terem pihenésre és evés-ivásra volt berendezve, de ha kedvünk szottyant, itt is játszhattunk, hiszen pár Nintendo 3DS azért elért a rágcsa mellett, így két játék közötti kikapcsolódásként beiktattunk egy kis Mario Kart 7-et. A főteremben körbe a falaknál Wii U és 3DS konzolokat helyeztek el, a saját képviselői összesen 11 játékot próbálhattak ki. Azt hiszem, nem is kell mondanunk, a Just Dance 2016-nak nagyon nagy sikere volt, gondolom, az új számok és nem az üresjáratokban táncoló, igen dekoratív hoszteszholgy miatt. Akinek sikerült mindet kipróbálnia, jutalmat zsebelhetett be egy harmincadik évfordulós póló és egy matrica képében. Én a sokak által ismert és kedvelt

Szalay Istivel szaladtam neki a játékoknak, hiszen minden jobb coopban. A 11 kipróbálható játék között ott volt a már jó ideje megjelent, de idén több DLC-vel is frissült, zseniális Super Smash Bros. for Wii U vagy a Skylanders SuperChargers, amiben most először Nintendo-karaktereket is irányíthatunk, nevezetesen Donkey Kongot és Bowsert.

### A JÖVŐ MÁR A JELENBEN

Számomra az egész esemény nyertese és egyben legnagyobb meglepetése a Yoshi's Woolly World volt. Látványvilága gyönyörű, hangulata magával ragadó, pedig egy „szimpla” platformer. Elsődleges fegyverünk és használati eszközünk a nyelvünk, amivel összegyűjthetjük a világban található pamutgombolyagokat, majd azokat kilöve kiüthetjük ellenfeleinket, vagy platformok vázait tölthetjük fel pamuttal, hogy azok használhatók legyenek. Mintha a klasszikus

Yoshi-világot LittleBigPlanet-szósszal öntötték volna nyakunk. A legviccesebb mégis az, amikor megesszük egymást, hiszen ekkor vagy kiköpjük a másikat, vagy lenyeljük, amit követően természetes módon távozik belőlünk bajtársunk, és pamutgolyóként gurul utánunk egészen addig, amíg el nem engedjük. Szegény hoszteszlaný pedig hallgathatta az erre tett vicsebbnél vicsebb megjegyzéseinket; természetesen ezeket angolul fűztük hozzá, hogy ő is értse.

A Mario Tennis Ultra Smash is abszolút megadja a közösségi élményt. Egyszerre négyen is játszottunk, és amikor a játéktérre bedobált gombok hatására mindenki óriási méretű lett, akkor kezdődött az igazi móka. A labdát nem nagyon láttuk, de nagyon lelkesen próbáltuk átjuttatni az ellenfél térfelére. Sajnos csak négy karaktert próbálhattunk ki, Mariót, Bowsert, Peachet és Toadot; reméljük, lesznek még sokan, és kapnak valamiféle különleges ké-

Hatalmas spanok lettünk az öreggel



## YOUTUBEREK VÉLEMÉNYE

Megkérdeztünk pár ismert YouTube-videóst, nekik melyik játék tetszett a legjobban.



### Kiss Imi (GameDayIroda)

Őszinte meglepetésemre a Legend of Zelda: Tri Force Heroes (3DS) tetszett a legjobban. Olyan oldalról közelíti meg a kooperatív játékot, amivel eddig még nem találkoztam. Klasszikus célkitűzések nélkül vezet rá téged és két társadat teendőkre. Először ki kell találni, hogy mi az adott puzzle megoldása, majd le kell osztani a részfeladatokat, és mehet is az akció. Fura volt, hogy milyen könnyen, természetesen alakulnak ki a szerepek. Van, aki csaliként elhúzza a szörnyet, a másik addig meg tudja útni a gyenge pontját, a harmadik pedig életerőt gyűjt – a csapatnak. Merthogy ugyanabból az életeréből gazdálkodtok mind. Nem megoldás, hogy ha valaki elesik, akkor majd a másik kettő így-úgy végigszenvedi a pályát. Közös a siker, közös a kudarc. Remek felfogás!



### Viktória (Victoria's Games)

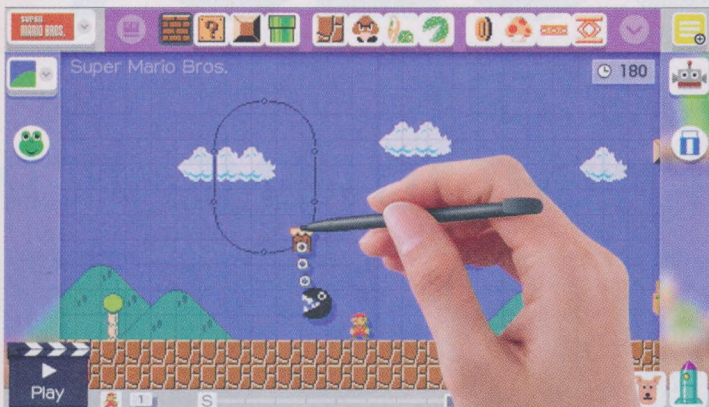
Leginkább a Super Mario Maker tetszett. Mivel a Super Mario Bros. és a Super Mario Bros. 3 nevelt fel anno a NES előtt, nosztalgikus érzés fogott el, amikor elkezdtem építeni első pályámat; egyszerűen visszahozza a gyerekkoromat, és még dob is egyet rajta azzal, hogy most már én magam alkothatom meg a világokat és a pályákat. Teljesen elvarázsolt, úgyhogy mindenképp meg kell majd szereznem.



### Szalay Isti (Isti Szalay)

Nekem a Triforce Heroes tetszett a legjobban a coop miatt. A közös életcsík remek ötlet benne, mindenkinek van dolga a játék közben.

## A SUPER MARIO MAKERREL MARIO TÉNYLEGESEN ELÉRI A HALHATATLANSÁGOT, HA EDDIG EZ NEM KÖVETKEZETT VOLNA BE



pességet, mert ezt egy kicsit hiányoltuk a játékból.

Nem mehetünk el szó nélkül a *Super Mario Maker* mellett sem, amivel mi magunk készíthetünk el teljes pályákat és világokat. A lehető legegyszerűbb és legérthetőbb módon van ez megoldva, így láttunk olyan embert, aki 10-15 perc alatt készített el egy igencsak nehéz vízi pályát, majd tesztelgették, hol kellene rajta változtatni, hol vannak benne lehetetlen kihívások. Egyedül és közösen is időrabló móka – talán ez a Nintendo-felhozatal legeredetibb darabja jelenleg. A *Super Mario Maker*rel Mario ténylegesen eléri a halhatatlanságot, ha eddig ez nem következett volna be.

Az új *Star Fox* játék, a *Star Fox Zero* nyilván sok rajongó régi álma. Eből egy demópályát vihettünk végig, ami először igen élvezetesnek tűnt, illetve hozzá a *Wii U* giroszkópos kontrollere. Az irányításon kívül mást nem nagyon ismertünk meg; nyilván sokkal több múlik majd a sztorin és a hangu-

laton, de eddig minden rendben, lehet reménykedni.

### KÉZI KONZOLOK FELHOZATALA

Természetesen 3DS-játékokat is kipróbálhattunk, többek közt például a *Metroid Prime Blast Ballt*, amely azon kívül, hogy teljesen feleslegesen viseli a *Metroid* nevet, igen élvezetes móka. Ez egy 3v3 sportjáték, amiben egy gigantikus labdát kell fegyvereinkkel az ellenfél kapujába tenni. Értjük persze a rajongók elégedettségét, de azért maga az élmény megér egy próbát. Mi nagyon jól szórakoztunk, az egész teremben azt figyelték, melyik játék vált ki ekkora örömet a saját neves képviselőiből. Bevallom, én voltam a lehangosabban éljenző. Gólt lőttem. A kézi konzolos játékok közül a legjobb mégis az új *Zelda*, a *Tri Force Heroes*. Ebben három játékosnak kell összedolgozva eljutnia minden egyes pálya végére, szörnyeket legyőzve és akadályokon átkelve. A játék egyik legérdekesebb aspektusa az volt, hogy egyetlen

egy életcsíkot használ mind a három játékos; ha ez elfogy, mindenkinek vége, így tényleg oda kell figyelni a csapatmunkára. Már a demóverzióban is szembe jött olyan ellenség, akit csak hárman, tökéletesen összedolgozva lehetett legyőzni. Abszolút ígéretes darab, érdemes figyelni rá, főleg a multiplayer címek kedvelőinek. Nem hagyhatom ki a felsorolásból a *Mario & Luigi Paper Jam Bros.* és a *Chibi-Robo! Zip Lash* játékokat sem, igazán könnyű és élvezetes alkotásoknak tűntek. Az előbbiben Mariót, Luigi-t és Paper Mariót kell irányítanunk. Maga a mozgás egyszerre történik, de külön lehet velük ugrani, a játék harcrendszere pedig körökre osztott. Ha beleütközünk egy ellenfélbe, elkezdődik a csíki-puhi, és itt már mind a három karaktert külön-külön kellett utasítani, kiket és hogyan támadjanak meg. A *Chibi-Robo* pedig egy könnyed kikapcsolódást nyújtó platformer játék, amiben egy kedves kis robotot irányí-

tunk. Elsődleges fegyvere egy kábellel a testéhez erősített villásdugó, amivel hozzá tud csatlakozni különböző tereptárgyakhoz, és elhúzhatja, leránthatja vagy kinyithatja azokat.

### AFTERPARTI

A rendezvény vége felé megnyitották a sörcsapokat is, és eléggé ízletes sült hússal, kolbászokkal és hurkákkal látta vendégül mindenkit, aki részt vett a Nintendo Post E3 túráján. A vacsora után várt még ránk egy több mint nyolcórás buszút, de a szervezők voltak olyan kedvesek, hogy megajándékoztak minket két karton seritallal az útra. Valamivel jobban örültünk, mint Frodók a lembaskenyérnek, mikor elhagyták Lothlórient. Végül hajnali fél háromkor megérkeztünk a Hősök terére, ahonnan még valahogy haza kellett jutnom az éjszakai buszok szövevényes hálózatát kihasználva, de e cikkemmel jelentem, épségben megérkeztem.

Gócsa

# TESZT

A legújabb játékok bemutatói

## BÖNGÉSZDE

- 48 KING'S QUEST: CHAPTER 1 - A KNIGHT TO REMEMBER
- 52 GOD OF WAR III REMASTERED
- 54 F1 2015
- 56 VICTOR VRAN
- 58 RARE REPLAY
- 59 KYN
- 60 ANNA'S QUEST
- 62 Q.U.B.E: DIRECTOR'S CUT
- 63 SORCERER KING
- 64 TOUR DE FRANCE 2015
- 65 DREAMFALL CHAPTERS - BOOK THREE: REALMS
- 66 TALES FROM THE BORDERLANDS: EPISODE 3 - CATCH A RIDE
- 67 GOAT SIMULATOR NIGHTMARE EDITION
- 68 GODZILLA
- 69 GAME OF THRONES: A NEST OF VIPERS
- 70 LIFELESS PLANET: PREMIER EDITION
- 71 ROCKET LEAGUE
- 72 HATRED
- 74 LEGEND OF KAY ANNIVERSARY
- 75 GUILD OF DUNGEONEERING
- 76 FARMING SIMULATOR 2015
- 76 ARCANIA: THE COMPLETE TALE
- 77 CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE - SUPREMACY
- 77 CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE - RECKONING
- 78 THE EVIL WITHIN: THE EXECUTIONER
- 78 NEVER ALONE: FOXTALES
- 79 THE RED SOLSTICE
- 80 LIFE IS STRANGE: EPISODE 4 - DARK ROOM
- 82 ANGRY BIRDS 2
- 82 PRUNE
- 83 WARHAMMER 40,000: DEATHWATCH - TYRANID INVASION
- 83 THE EXECUTIVE
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ



## INFO

Kiadó **Sierra Entertainment**  
Fejlesztő **The Odd Gentlemen**  
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**  
**Röviden** Egy kultikus kalandjáték-sorozat újragondolása fergeteges humorral és bosszantó hiányosságokkal.  
**PEGI 12+**

Éljen a király!

# KING'S QUEST

## CHAPTER 1: A KNIGHT TO REMEMBER



Így jár, aki mókusokkal kezd



Tükröm-tükröm...



# 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 enged el őket.

1-59%

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

## SOK MINDENRE SZÁMÍTHAT AZ EMBER JOGGAL AZ ACTIVISIONTÓL, ÁM ARRAL ALIGHA, HOGY MERNE KOCKÁZATOT VÁLLALNI.

A stúdió, amelyik hosszú évek óta biztonsági játékokat játszik olyan megingathatatlan alapon álló franchise-okkal, mint a *Call of Duty*, a *Skylanders* – a hozzá tartozó Blizzard pénznyomdájáról nem is szólva –, tavaly úgy döntött, visszahozza a köztudatba a Sierra brandet. Az egykor patinás kiadóra 2008-ban tette rá a kezét az Activision, majd azt követően, hogy kiválogatta a rentábilisnak tűnő franchise-okat, egyszerűen felszámolta, majd sóval hintette be a helyét. Most pedig ott tartunk, hogy a *Geometry Wars 3: Dimensions* után már a második játék jelenik meg az új-jászületett Sierra égjsze alatt. Ráadásul a leányt úgy pozicionálták, hogy elsősorban indie-projektek karoljon fel, saját régi címeinek életre rugdosása mellett.

### KI A KIRÁLY?

A fejlesztők számtalan alkalommal leszögezték, hogy a *King's Quest* nem folytatás, nem remake, de még csak nem is reboot. Sokkal inkább a sorozat újraértelmezése, amely elképzeléseik szerint bátran merít majd az elődökből, utóbbiakat továbbra is a kánon részének tartva. Erre már az *A Knight to Remember* című első fejezetben is számos példát találunk, kezdve a sárkány barlangjába egy kúton keresztül leereszkedő Grahamtól a hidakat őrző

– pontosabban helyettesítő – trollokon át a varázstükröig.

A játék cselekményét az öreg Graham (Christopher Lloyd szinkronszínészként is nagyszerűen helytáll) és unokája, Gwendolyn beszélgetése foglalja keretbe. Megismerjük, hogy lett az egyszerű vándorlegényből Daventry uralkodóaspiránsa. Az ugyanis a helyzet, hogy a regnáló király már nagyon a végét járja, ám nem rendelkezik utóddal, kire trónját hagyományozhatná. Éppen ezért bajnokot keres, aki egy embert próbáló küldetés sikeres végrehajtásával bizonyítja alkalmasságát, ám előtte még valahogy szűrni kellene a jelölteket. Mégis mi lehetne alkalmasabb erre egy lovagi tornánál? Csak-hogy arra sem egyszerű bejutni, előbb minden jelöltnek be kell mutatnia egy szörny szemét. Nagyjából ezen a ponton válik végérvényesen egyértelművé számunkra, hogy csúnyán megvezettek bennünket a fejlesztők, ugyanis a korábban mutatott lineáris prológustól (QTE-k és egy railshooter keveréke) eltérően az új *King's Quest* jóval nyitottabb, cselekménye pedig szerteágazóbb, mint hittük volna. Örömteli fejlemény ez, minek következtében morális döntésekkel találjuk szembe magunkat, valamint többféle lehetséges megoldást ötlölhetünk ki egy-egy feladvány megoldására, ami a történetekre is rányomja bélyegét. Amikor Gwendolyn rákérdez, hogy ez vagy az valóban úgy történt-e, ahogy elhangzott, akkor egyértelműen elágazáshoz érkezünk, melynek lehetséges következményei-

vel a későbbi epizódokban találkozunk. Ilyen például a sárkány esete, akit megvakíthatunk, továbbra is fogságban tarthatunk, vagy akár szabadon eresztethetünk. Csak emlékezzem, hogy nem bánom meg döntésemet, és emlékezni fog nagylelkűségemre, ha a jövőben keresztezik egymást útjaink.

Ott tartottam tehát, hogy Graham, aki kezdetben még öt méterre sem képes elnyilazni, maga is megpróbál bejutni a lovagi tornára, ahol egy bivalyerős melák, egy piperkőc sprinter, egy titokzatos íjász, valamint egy ravasz intrikus lesz a riválisa. Egytől egyik remekül megírt karakterekről van szó, mintha egy tündérmese paródiájából léptek volna elő (Shrek üdvözlét küldi), de a király lovagjai is kiérdemelték a helyüket a Gyalog galopp Arctúrjának ke-rekasztala mellett. Itt ragadnám meg az alkalmat, hogy megje-



## Fura urak

Roberta Williams helyett már a Los Angeles-i The Odd Gentlemen srácai egyengetik Graham útját, akik a *The Misadventures of P.B. Winterbottom* című, kedvező fogadtatásban részesült plarformer-puzzler-keverékkel tették le névjegyüket 2010 tavaszán. Lényegesen rosszabbul sült el a tavalyi *Wayward Manor*, amit Neil Gaiman regény- és képregényíróval közösen készítettek.



Vicces mellékszereplők gondoskodnak a szórakoztatásunkról

Oh, it's just a boy.

## Egy király krónikája

### Wizard and the Princess (1980)



Eredetileg Apple II-re jelent meg a világ első színes kalandjátéka, amit két évvel később IBM PC-re is portoltak. Noha Graham még a kanyarban sem volt, a király lányát elraboló varázsló legyőzésére irányuló történetben már szerepelt Daventry városa. Mellesleg Roberta Williams is a széria részének tekinti, nem pedig az előfutárának.

### King's Quest: Quest for the Crown (1983)



Egyike volt az első kalandjátékoknak, amelyben a grafikus elemek már animáltak jelentek meg. Ugyanakkor még jóval a point & click irányítási metódus korszaka előtt jött ki, ezért a játékos által begépelte szöveges utasításokkal lehetett csak Grahame (a későbbi kiadásokban már Graham) lovatot rábírní a királyság csalárd módon elröszött kincseinek visszaszerzésére.

### King's Quest II: Romancing the Throne (1985)



Története erősen emlékeztet a Wizard and the Princess sztorijára azzal a különbséggel, hogy az immáron királyi koronázott Graham nem küld semmilyen lovatot maga helyett a varázstülkörben látott szépség megmentésére, hanem személyesen veszi kezébe az ügyet. Ellenfele ezúttal Hagatha, minden boszorkányok leghatalmasabbika.

### King's Quest III: To Heir is Human (1986)



A gonosz Manannan varázsló elrabolja Graham újszülött fiát, Alexandert, hogy megmentse apja életét. E technikailag is előremutató folytatás valós időben számolta a rendelkezésünkre álló 24 órát (a játékban is beesteledt). Magas felbontású (160x200 helyett 320x200 pixel) grafikáját az egekbe dicsérte a sajtó, miközben azzal is történelmet írt, hogy az első olyan, kereskedelmi forgalomba került PC-játék volt, amely támogatta a hangkártyákat.

### King's Quest IV: The Perils of Rosella (1988)



Graham haldoklik, ezért lányára, Rosellára – Alexander még nem került elő – hárul a feladat, hogy megmentse apja életét. E technikailag is előremutató folytatás valós időben számolta a rendelkezésünkre álló 24 órát (a játékban is beesteledt). Magas felbontású (160x200 helyett 320x200 pixel) grafikáját az egekbe dicsérte a sajtó, miközben azzal is történelmet írt, hogy az első olyan, kereskedelmi forgalomba került PC-játék volt, amely támogatta a hangkártyákat.

### King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder! (1990)



Végre kukában landolt a szöveges irányítás, így már kattintással vezérelhettük Graham királyt, miközben megkísérelte kiszabadítani családját Manannan bosszútűtő fűtött fivére, Mordack fogságából. Hőstünk egy társat is kapott Cedrick, a beszélő bagoly személyében, akinek hangját – és persze a többi szereplőt – csak a CD-s verzióban hallhattuk.

### King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow (1992)



A műfaj két nagyasszonya, Roberta Williams és Jane Jensen együttműködéséből született meg az újabb epizód, amely szereteágazó történetvezetésével, open world jellegével, alternatív befejezésekkel és többféle módon megoldható feladányaival varázsolta igazán emlékeztetéssé a szívserelme után loholó Alexander herceg történetét. Megjelenése első hetében laza 400 ezer kópiát sikerült eladni belőle.

### King's Quest VII: The Princeless Bride (1994)



Disney-rajzfilmek ihlette látványvilága kétségtelenül illett a család női ágát, azaz Valanice királynőt és Rosella hercegnőt előtérbe toló folytatáshoz, ám a sajtó nem szerette különösebben. Még a Phantasmagoriával elhíresült Lorelei Shannon hatására bekerült erős szöveges hangulathoz, de az intelligens kurzor (megváltozott a manipulálható objektumok felett) sem hatotta meg a szórós szívű ítéseket.

### King's Quest: Mask of Eternity (1998)



Graham király helyett Connorra, egy parasztleányre nehezedett a világ megmentésének terhe ebben a komor és borongós hangulatú, önmagát végig komolyan vevő alkotásban. Kaland-, szerep- és akciójátékos elemek keveredtek benne, támogatta a 3D-gyorsítókártyákat (bár nem lett tőle szebb), mindent összevetve fura szerzet volt, csodálatos soundtracktel megáldva.

## A KING'S QUEST SOKKAL INKÁBB NEVEZHETŐ JÁTEKNAK, MINT BÁRMI, AMIT A TELLTALE AZ UTÓBBI ÉVEKBEN PRODUKÁLT

gyezzem, hőstünk imádni való karakter. Sokszor húzza a rövidebbet, nem túl ügyes, nem igazán erős, de helyén van a szíve, és megvan a magához való esze. Öregkori kiadása pedig, ha lehet, még túl is tesz rajta; olyan agyzsibbasztó poénokkal és szöviccekkel felfegyverkezve látja el narrátori feladatát, aminek láttán még BZ is összetépné a diplomáját. Irdatlan mennyiségű szöveg került a játékba, hosszú percekig lehet hallgatni, ahogy ránk fittyet hányva beszélgetnek egymással a szereplők. A kovács csajszi és a puffók cukrászt kissé haloványan tartom, míg a hálózóval és a mágikus kelleket áruló házaspárral szívesen találkozónék a jövőben is. A játékmenet a mostanság divatos epizodikus kalandjátékokéhoz képest szép számmal tartalmaz fejtröket, rengeteg tárgyat használhatunk (még inventorynk is van). Ezáltal a *King's Quest* sokkal inkább nevezhető játéknak, mint bármi, amit a Telltale az utóbbi években produkált, és külön dicséretes, hogy a nettó öt-hat óra hosszúságú első epizódban mindössze néhány percet töltünk jó reflexeket igénylő gombnyomogatással.

### A KIRÁLY ÚJ RUHÁJA

A sorozat korábbi részeit bemutató dobozra pillantva a kisméretű képek ellenére is látható, milyen grafikai fejlődésen ment végig a sorozat. Tekintve, hogy a *Mask of Eternity* debütálása óta majd' két évtizednyi vízhozam lefolyt a Dunán, égbekiáltó sértésnek vennék, ha nem történt volna semmilyen előrelépés ezen a területen. Az új *King's Quest* már a harmadik generációs Unreal motorra épül, de elég valószínűtlen, hogy avatatlan szem kiszűrnie ezt a mesekönyves illusztrációit utánzó ábrázolásmód miatt. Nyilván ízlés dolga, de nekem tetszik, mégsem lehettem vele teljesen elégedett, mert olyan durva képtöréseket produkált a játék bizonyos helyszíneken (leginkább a Daventry falain kívüli tökföld érintett), hogy nem hittem a szememnek. Másképpen zavaró, hogy a kelleténél jóval többször bámuljuk a töltőképernyőt. No nem mintha különösebben sokáig tartana a folyamat, pusztán arról van szó, hogy képernyőről képernyőre sétálunk, és ezek között gyakran töltöget a játék. Természetesen megkerülhető lett volna ez a probléma, ha veszik a srácok a fáradságot, és beraknak egy térképet, ami egyfelől megkönnyítené a navi-

gációt, és nem esne meg a játékkal az a csúfság, hogy az ellenkező irányba indul el pusztán azért, mert rosszul emlékezett valamire. Másfelől egy teleport funkció rengeteg felesleges böklészástól kímélne meg bennünket. Megjegyzem, még korántsem késő megfontolni további kényelmi funkciók implementálását. Már csak azért sem, mert egyelőre halvány hupilila gőzünk sincs arról, mikor érkezik a következő fejezet. Az egyetlen fogódzónk az, hogy az opcionális játszható epizódus 2016-ban jelenik meg, azaz a legrosszabb esetben másfél évre elnyújtva kapjuk kézhez az öt teljes fejezetet felölelő történetet. Bárhogy is alakuljon, nem bánám, ha a frame rate-problémák mellett a térképpel, a baktatás kiiktatásával, valamint az elnyomhatatlan átvezetőkkel is foglalkoznának. Minden hiányossága – melyek jórészt abból fakadnak, hogy megszoktam a kényelmet, és szeretem, ha egy játék királyként kezel – ellenére a *King's Quest* az utóbbi évek egyik legeredeményesebb próbálkozása egy rég halottnak hitt franchise feltámasztására. Érződik rajta, hogy a *The Odd Gentlemen* srácai nemcsak ismerik, hanem szeretik is Roberta Williams halhatatlan klasszikusait. A köszönetnyilvánításban külön kiemelik, mennyire hálásak neki és társainak a gyerekkori élményekért. Sikerült megragadniuk a sorozat szellemiségét, és a mai (konzolos) standardoknak megfelelően modernizálták azt. Korántsem tökéletes a végeredmény, de több mint biztató a folytatást illetően.

Chavalier

### HARDVER

Windows XP/Vista/7/8; Intel Core 2 Duo E6300 @ 1,86 GHz/AMD Athlon 64 X2 4800+ @ 2,4 GHz; 1 GB RAM; GeForce 8800 GT/Radeon HD 4770 (512 MB); DirectX 9.0c; 13 GB HDD

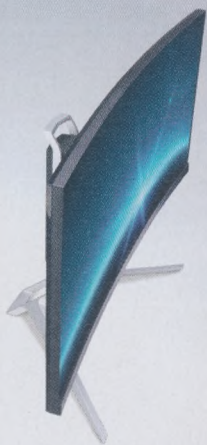
- ✦ ragyogó humor
- ✦ hibátlan szinkron
- ✦ korrekt játékidő
- ✦ többször újrajátszható
- ✖ hiányzó kényelmi funkciók
- ✖ zavaró képtörések
- ✖ gyakori töltögetés

CHAVALIER  
Csak így tovább!

83

# acer

Kérj egy hajlított  
monitort, amely elrepít a  
szórakoztatás világába.



## Acer Predator XR341CK

### Egy új nézőpont a szórakoztatásban

Ez a 34" hajlított, 21:9 QHD monitor igazi panoráma képélményt nyújt, legyen szó játékról, vagy egyéb szórakoztatásról.

Az IPS technológia kiváló betekintési szögeket biztosít, a DTS® Sound rendszer pedig kivételes audio hangzással biztosítja a felhőtlen szórakozást.

Kijelző: 34", Maximum felbontás és frissítési ráta: 3440x1440 @75Hz, Csatlakoztathatóság: HDMI (v2.0) + MHL + DisplayPort + miniDisplayPort + DisplayPort out + USB Hub 3.0x4, Kijelző: In-Plane-Switching (IPS) technológia, Hang: 2x7W (DTS™ Sound), Válaszidő 4ms, Fogyasztás: 42.5w



Görög válság

# GOD OF WAR III REMASTERED



## INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**  
 Fejlesztő **Sony Santa Monica (eredeti), Wholesale Algorithms (remaster)**  
 Platform **PlayStation 4**  
**Röviden** A PlayStation-exkluzív God of War sorozat legjobb és leglátványosabb része, öt évvel a PS3-as változat után most PS4-en.  
**PEGI 18+**

**ÖT ÉVE JELENT MEG PS3-RA A GOD OF WAR III, LEZÁRVA EZZEL A PLAYSTATION TÍZ ÉVE KEZDETT, A TANKÖNYVINÉL KICSIT VÉRESEBBRE HANGOLT ALTERNATÍV GÖRÖG MITOLÓGIÁJÁT** (ahonnan

a sorozat később még visszatáncolt az előzményeket feldolgozó *God of War: Ascension*nel, de mindegy is). Ha senki sem bánja, akkor a dögunalmas „brühü, már megint egy ultimate-remastered-definitive edition” kukát most nem rúgnám fel, elvégre egy PS3-exkluzív címről van szó, és akik annak idején Xbox térfélen játszottak, de váltottak a PS4 miatt, nem baj, ha nem maradnak ki belőle. Ettől függetlenül öt év hosszú idő, közben – nahát-nahát – bizony sok víz lefolyt a Styxen, valami pedig időközben megváltozott. Rejtély, hogy míg az eredeti *God of War III* értékeléseinek átlaga 90 százalék fölött volt, addig a felújított változat a 80-at sem éri el (legalábbis lapzártánk idején). Azért is érthetetlen ez, mert a trilógia záródarabja játékmekanikailag még ma is megállja a helyét, a *Remastered* verzió pedig látványban is feledteti az eltelt időt. Akkor mégis, mi lehet a gond?

### MI VÁLTOZOTT ÖT ÉV ALATT?

Ehhez egy kicsit hátrébb kell lépnünk. Először is, aki nem találkozott volna vele PlayStation 2-n, illetve később Sony PSP-n,

az ismerkedjen meg most minden idők egyik legbrutálisabb játékhősével. Kratos egykori spártai harcos, aki a halál torkában a saját és emberei életéért cserébe a háború istene, Árész szolgálatába szegődött. Árész nagyon komolyan vette kiképzését, és hogy tökéletes harcost neveljen belőle, illetve minden földi kötöttségétől „megszabadítsa”, csellel ráveszi, hogy saját feleségét és gyermekét is lemészárolja. A terv részben sikerül is, hiszen Kratos válaszul mindennél elszántabb gyilkológépként kezdi felszántani a teljes görög mondavilágot, Árész szempontjából viszont mindez csak részleges sikerként könyvelhető el, mivel a bosszúhadjártnak ő maga válik első számú célpontjává. Kratos sikerrel jár, így ő lesz a háború új istene – és még csak az első *God of War* játék sztorijánál járunk a hétből. Később az is kiderül, hogy Kratos apja maga Zeusz, tehát ő egy felisten, és a gyorsan eszkalálódó események fényében nem meglepő, hogy a *God of War III* elején már Gaia hátán ülve találjuk, amint az Olümposzt rohamozza. Aki tehát itt kapcsolódik be a történetbe, és csak kapkodja a fejét, azt ugyan meg tudjuk érteni, de tartás, hamar fel fog zárkózni.

### A LÉNYEG ÜGYIS: A HARC

A *God of War* sorozat igazi vonzereje azonban nem ez, hanem az elképesztően látványos és véres harc: nem szabadon felfedezhető, hanem aprólékosan megszerkesztett, alapvetően lineárisan bejárható (ám elágazásokkal és rejtett zugokkal gazda-

gon tarkított) arénák sorozatát járjuk be, ahol néhány fejleszthető fegyver és mágikus képesség vagy tárgy használatával vágnunk utat magunknak brutális kombókkal. A „kombó” persze szokás szerint rögtön kétfajta játékost idéz: azokat, akik lelkiismeretesen betanulják a karakterük adta lehetőségeket, és azokat maxra járatva elkápráztatják ellenfeleiket szármalmas életük utolsó pillanataiban, míg a másik csoportba tartozók nyomnak mindent, amit érnek, és remélik a legjobbakat – persze tudták ezt a készítő is, úgyhogy terem itt babér mindenkinek. Ennek kapcsán mindeképp jár az elismerés az irányítás miatt, mert feszes és pontos, a sorozat sikeréhez valószínűleg nagymértékben hozzájárult. A kombók egyszerű sémákra épülnek, és bár minden fegyver más egy kicsit, könnyű őket kitapasztalni, később pedig már szituációktól függően változtatni. Amíg nem érezzük őket, nehéz is választani közülük, de a játék végére úgyis felfejlesztjük majd mindet – szintezésükkel ugyanis nő a sebességük, és több kombót kapunk hozzájuk, emellett mindegyikükhöz tartozik egy adott, szintén erősödő varázslat. Az új fegyverek mellett extra tárgyakat is szerzünk; ezek, ha fegyverként nem is túl hatékonyak, de stratégiailag a harcok során értékesek lehetnek (az egyik például egy olyan íj, amellyel lángra lobbanthatók az ellenfelek, a másikkal pedig rövid időre elvakíthatjuk őket), de még fontosabb, hogy segítségükkel bejutunk a játéktér addig gondosan elzárt pontjaira. Úgyhogy ha nagyon



Mindennek tetejébe már az állatvédőket is felbőszítettük



Poszeidón felbőszítésével lőttek a last minute tengerparti nyaralásnak is



elakadnánk, mert utunkat állja egy vörös tövisekkel benőtt susnyás, egy kék kristályformáció vagy egy meredek fal, akkor ne feltétlenül erőltessük, lesz rá célszám, amivel később bevehetjük az akadályt.

### PATAK VÉR FOG FOLYNI

A játék alapvetően kétfajta érzésre hajt: az egyik a grandiózus, emberfeletti méretek érzékeltetése – elvégre istenek és titánok harcáról, az alvilág és az Olümposz sorsáról van szó most –, a másik az öncélú, kéjes öldöklés. Az előbbi még rendben is van, a *God of War* valószínűleg ezzel írta be magát igazán a játéktörténelem nagykönyvébe, elvégre nem kis mutatvány hitelesen érzékeltetni, hogy milyen megküzdeni egy titánnal. A *Shadow of the Colossus* mellett nem is nagyon volt játék, ami igazán meggyőzően tudta megmutatni egy egymáshoz képest pöttöm és gigantikus teremtmény csatáját. Amikor ráadásul a kamera diszkrétan távolodni kezd, mi azonban továbbra is kétségbeesetten küzdünk egy halom elleneséges rém gyűjűjében, miközben látjuk magunk körül a lángoló horizontot és az áldatlan tevékenységünk következtében is felperzselt világot, nos, az valóban grandiózus. Ami viszont az öldöklést illeti, senkinek ne legyenek illúziói, a *God of War III* – ahogy a sorozat többi része is – rettentően brutális játék. Nem is csak a non-stop kaszabolás,

a karok-fejek letépése, a különféle szörnyek csonkolása-belezése-felhasogatása miatt, hanem mert Kratos egy végtelenül kíméletlen alak; nem kegyelmez senkinek, aki az útjába kerül, még a kétségbeesetten menekülő ártatlanoknak sem. Emiatt pedig a *God of War III* idegenebb most, mint öt éve. Akkoriban még valahogy kontextusában érkezett a trilógia záródarabja, időközben viszont a játékok igyekeznek az Anita Sarkeesian és a többi önjelölt, hüppögő játékmoralista polkorrekt igényeinek megfelelni. Kihat ez a változás ránk is, úgyhogy jobban zavar már ez az öncélú belezés, és mentgetni is egyre nehezebb – szerencsére nem tisztünk. Szólni azonban időben szólunk róla.

### BOSSZÚ, FELMELEGÍTVE

A sztori talán a leggyengébb pontja a *God of War III*-nak, és hiába próbálja Kratos „érzékenyebb” oldalát is megvillantani, ezt még az újak sem veszik be, sőt – mire odáig eljuttunk a játékban, az iszonyatos vendetta közvetlen és közvetett áldozatai beláthatatlanok. Úgyhogy hadd ne vegyük komolyan Kratos, amint meg-megáll és visszaemlékszik néhány gyilkosságra, amit esetleg tényleg megbánt, miközben felegette a világot. Ez már öt éve is necces volt, és most sem lett jobb. Viszont a *Remastered* verzióban valóban látványos a Wholesale Algorithms csapatának köszönhető 1080p felbontás és

## AZ ISTENEK PÉNZE SEM...

Bár a közmondás óva int a csárdák esetleges dudás-túlkínálatától, a *God of War III* zenéjét nem kevesebb mint öt zeneszerző írta (Ron Fish, Gerard K. Marino, Mike Reagan, Jeff Rona és Chris Velasco) – ebből rakták össze végül az igen impresszív, autóban hallgatásra viszont inkább nem ajánlott soundtracket. Ha már hangok, a 44 millió dolláros büdzséből jó szinkronokra is futotta, néhány sornyi szövegre berángatták Elijah Woodot, Herkulest pedig maga a tévésorozatból jól ismert, isteni Kevin Sorbo alakítja (és most tényleg kétségbeesetten nézek körbe, hogy akad-e valaki, akivel jelentősegteljesen össze lehetne nézni).

a szinte folyamatosan tartott, másodpercenkénti 60 frame. A játék főleg az átvezetőket, illetve a közelebbről is megmutatott modelleket elnézve nem igazán képes elhitetni, hogy eleve PS4-re készült, de ettől függetlenül szép és látványos, és nemcsak azoknak ajánlható, akiknek kimaradt az eredeti, hanem azoknak is, akik öt év után újra nekiugranának – szerencsére a *God of War III* tényleg olyan jó, hogy nem kell majd csalódnunk benne.

mazur

### HARDVER

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

- még ma is látványos képi világ
- feszes és pontos irányítás
- szépen felhúzott grafika
- változatlanul gyenge sztori

### MAZUR

Ha elsőre tetszett, megéri újra végigjátszani. Ha kimaradt, pótdol!

89

**A JÁTÉK ALAPVETŐEN KÉTFAJTA ÉRZÉSRE HAJT: AZ EGYIK A GRANDIÓZUS, EMBERFELETTI MÉRETEK ÉRZÉKELTETÉSE – ELVÉGRE ISTENEK ÉS TITÁNOK HARCÁRÓL, AZ ALVILÁG ÉS AZ OLÜMPOSZ SORSÁRÓL VAN SZÓ MOST –, A MÁSIK AZ ÖNCÉLÚ, KÉJES ÖLDÖKLÉS**

„Így jársz, ha az istenek kovácsa vagy, mindenki le akar húzni egy új fegyverre

„K. Ratos spártai lakos a kora esti órákban szöváltásba keveredett a helyiekkel, majd láncos pengéit kihívóan suhogtatta

### HA TE MONDOD

Cory Barlog creative director, Sony Santa Monica: „Az új fotómód révén legkedvesebb *God of War*-pillanataidat megoszthatod barátaiddal és szeretteiddel – mint például amikor arcon szúrsz egy kib... minotauruszt.”

Épphogy pontszerző helyen

# F1 2015



## INFO

Kiadó **Bandai Namco**  
 Fejlesztő **Codemasters**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Röviden Az F1 sorozat a következő generációba lépett, ennek viszont ára van. **PEGI 13+**

**NEM IRIGYLEM A CODEMASTERT, MINT AHOGY IGAZÁBÓL SEMELYIK OLYAN FEJLESZTŐCSAPATOT SEM, AMELYIK EGY ALÁÍRT SZERZŐDÉS ÉRTELMEBEN KÉNYTELEN MINDEN ÉVBEN KIADNI UGYANAZT A JÁTÉKOT VALAMI ÚJÍTÁSSAL.** Hatalmas teher lehet ez, miközben azért mással is kénytelenek pénzt termelni. Nem maradhat ki egy év akkor sem, ha az elképzelésüket nem tudják megvalósítani a megadott határidőig. Szükség van a termékre, mert eredményt akar látni a licenc tulajdonosa, a kiadó és a játékosok is; ennek következtében muszáj prioritizálni a tennivalókat, el kell dönteni, hogy az adott évben a grafikán javítanak, a mesterséges intelligenciát finomítják, vagy új játékmódokat tesznek a játékba. A Codemasters idén már hatodik éve birtokolja az F1-licenct, de az utóbbi két évben inkább visszafelé haladt vele, mintsem előre; ugyanakkor van okunk bízni abban, hogy a következő rész tényleg elindítja a széria jövőjét. Nem jelen tesztünk alanya, hanem a következő.

### 2014 MEG SEM TÖRTÉNT

A konzolos generációúgrást már tavaly meg kellett volna ejteni, de a fejlesztőcsapat bizonytalan volt a tekintetben, vajon ez lett volna-e a helyes döntés. Így az F1 2014 végül

csak alibiből született meg: fel lehetett mutatni a megrendelőnek, de nem volt az sem új generációs port, sem pedig valódi tartalmi újítást bevezető alkotás. Az autóverseny szezonjának közepére előrehozott idei megjelenés (az F1 játékok eddig általában az évad végén, október környékén jelentek meg) is mutatja, hogy a Codemastersnek tavaly halasztásra lett volna szüksége. Csakhogy nem jelenhetett meg az F1 2014 fél évvel később (vagyis most), és nem maradhat ki egyetlen év sem a sorozatból, mert... nos, mert ez a megállapodás. Ugyanakkor az F1 2015-be bekerült a teljes tavalyi szezon minden versenyzője, pályája, csapata és autója – teljesen ingyen. Nem ám külön DLC-ben – ami 2015-ben, a gigantikus első napi frissítések és DLC-tengerek korában nagy szó. Belépéskor választhatunk, hogy a tavalyi vagy az idei évadot szeretnénk-e betölteni, de bármikor válthatunk a kettő között.

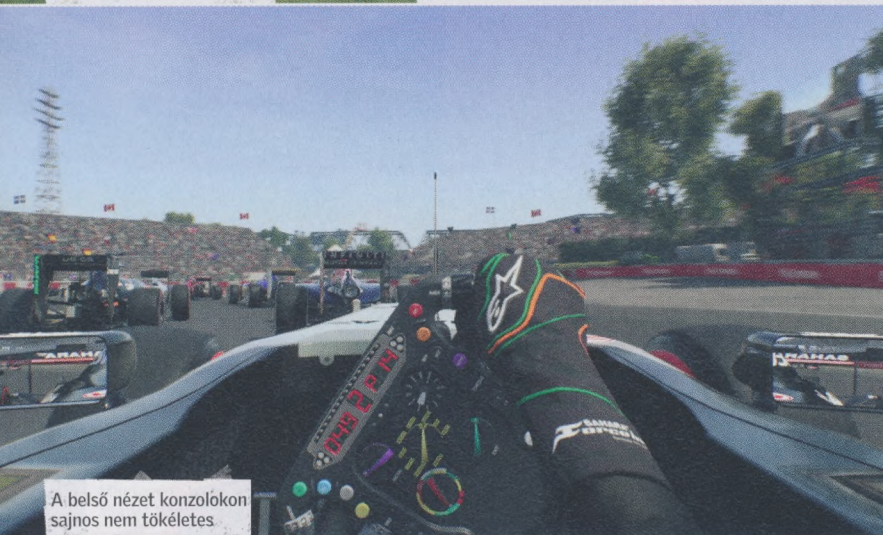
### AMATŐRÖKNEK ITT NINCS HELYE

Minden tartalmat, amit csak találunk, meg kell becsülni, mert sajnos igen kevés jutott belőle a játékba, és mivel a fejlesztőcsapat már a jövő évi részre koncentrálna, nem is várható, hogy egy-két DLC-vel bármilyen játékmódot vagy egyéb tartalmat hozzáadnának a játékhoz. Gyakorlatilag mindent kivettek az autóversenyből, csak a legalapvetőbb lehetőségek maradtak meg. Végyajtszhatunk ugyan egy bajnokságot, de nem készíthetünk saját versenyzőt, csak a

tavalyi és idei szezon pilótái közül választhatunk, és velük is csak abban a csapatban versenyezhetünk, amelyikbe eleve tartoznak. Az F1 2015 persze azért enged némi teret az álmódóznak, de a marussias Will Stevens (aki jelenleg a rangsor utolsó helyén áll) szerepében csak a második helyig tudtam jutni, hol Hamilton, hol Rosberg nem engedte, hogy győzzek. A McLarenet vezetve viszont lényegesen egyszerűbb a dobogóig küzdeni magunkat. Sima szezont háromféleképpen játszhatunk, három különböző terjedelemben; a minimum tizenöt perces szabadedzés után jön egy egykörös kvalifikáció, majd a 15 körösre szűkített verseny, ezek egyben körülbelül fél óra időbefektetést igényelnek (ebből 22-25 perc maga a verseny). Aki nem tud ennyi időt feláldozni a napjából, az kénytelen beérni a további játékmódokkal. Itt jegyezném meg, hogy létezik egy úgynevezett Pro Season mód is, ami a legkeményebb kihívást keresőknek kedvez: nehézség a maximumon, segítség nulla (automatikus váltást sem lehet választani), és muszáj minden versenyt az elejétől a végéig valós időben lenyomni. A bajnokság mellett játszhatunk még gyors versenyt, időmérőt, vagy kereszthetünk játékosársakat online, de ennyi; sehol egy különleges kihívás, és ahogy már írtam, nem kreálhatunk saját versenyzőt sem. Ha online játszánk, azt kell megadnunk, hogy mennyire vagyunk tapasztaltak, ügyesek, és a játék olyanokkal sorsol



Ha McLarennel mész, szinte garantált a győzelem



A belső nézet konzolokon sajnos nem tökéletes



A kamerán megtapadó esőcseppek nem zavaróak, sőt, fokozzák az élményt



Az elmaradhatatlan pezsgőbontás

össze, akikkel azonos szinten játszunk. Szerencsére az online összecsapások többségében tényleg méltó ellenfeleket találtam, akik sem agresszívak nem voltak, sem nagyon ügyetlenek – ami a mesterséges intelligencia irányította autósokról nem mondható el, többször is keményen belém jöttek és kiperdítettek, és gyakran még én kaptam büntetést emiatt. És ha már ütközések: a törésmodell minden beállítás mellett borzalmas, ez az egyik olyan terület, ami a jövőre – vagy ha nagyon megengedőek vagyunk, 2017-re – a sorozatnak sokat kell fejlődnie.

### JÓ BARÁTOD, A BUKÓTÉR

Mivel az *FI 2015*-öt teljesen a nulláról kezdték el készíteni, néhány változás azonnal érezhető. Abszolút pozitív irányba ment a kezelhetőség: már közepes beállítások, minimális segítség mellett is ügyesnek kell lenni, de aki elég profi, megpróbálhatja a legnehezebb fokozatokon megszelídíteni a vad paripákat. Egy rosszul adagolt fékezés, egy szűken vett kanyar után a bukótérben kötünk ki, de ha ráérzünk, idővel minden gördülékenyen megy. Egyáltalán nem árkádos, de tanulható.

Az egész játék alatt két dolog fogott meg igazán. Az egyik a csapatrádió, amelyen keresztül viszonylag gyakran kommunikálnak velünk: szólnak, ha túlhevült a fék, és kicsit óvatosabban kell vele bánnunk, vagy túl hideg, és meg kell próbál-

ni keményebben használni; ahogy akkor is, ha fogy az üzemanyag. PlayStation 4-en egy mikrofonnal, Xbox One-on pedig például a Kinectet használva hangutasításokat is adhatunk, megkérdezhetjük a várható időjárást, vagy jelezhetjük, ha az adott körben bemennék a boxba. Külön jópofa, hogy PS4-en alapbeállításként a controller hangszóróján keresztül halljuk a beszédet, így a többi hangszóróból csak az autók zúgása hallatszik.

A másik a látvány. Persze lehetne még szebb, de a fejlődés az előző részhez képest azonnal látható, és nem túlzás kijelenteni, hogy a *2015* az eddigi legszebb *FI*-es játék. Esőben az egész elképesztően hangulatos, a kamerára tapadt vízcseppektől kezdve a kasztnira hulló esőn át az aszfalton maradt tócsákig minden bámulatos, és nem zavart, hogy többször csúsztam ki, az élményért megérte, én meg legalább megtanultam csúszós úton autózni. Konzolokon is 1080p-ben, 60 fps-sel fut – kivéve belső nézetben, akkor instant 30-ra zuhan, némelyik pályán pedig az alá. Ez rombolja az összképet, de a játék ettől nem lesz játszhatatlan; köztes megoldásként a pilóta mögé szerelt közvetítőkamerát tudom javasolni, azzal minden stimmel.

### A KÖVETKEZŐ SZEZON

Az *FI 2015* tökéletesen elfogadható lenne, ha ez volna az első *FI*-játék. A játékosokat nem igazán érdekli, hogy idén történt a



## ELHUNYT JULES BIANCHI

Bár a balesetek általánosok, haláleset utójára 1994-ben történt az *FI*-ben. Most, Ayrton Senna halála után húsz évvel elhunyt Jules Bianchi, aki a tavaly októberi Japán Nagydíjon elvesztette uralmát autója felett, és olyan erővel csapódott az Adrian Sutil autóját mentő traktornak, hogy a többtonnás gép a levegőbe emelkedett. Súlyos sérülésekkel kórházba szállították, kilenc hónapig feküdt kómában, majd július 17-én életét veszítette. Sajnos nem ez az egyetlen, a Marussiahoz kapcsolódó haláleset a közelmúltból: 2012-ben a csapat tesztpilótája, Maria de Villota szenvedett balesetet, amit ugyan túlélt, de valószínűleg az akkor szerzett sérülései miatt egy évvel később elhunyt.

generációváltás, és kicsi a csapat, ez ugyanis nem mentséget a kevés játékmódra és lehetőségre, a fapados hatásra. Őszintén hiszek abban, hogy az *FI 2016* már tényleg jó lesz, pótolnak benne sok mindent, ami most kimaradt, csiszolnak rajta itt-ott, és ha feljebb nem is, a 80-as pontszám aljáig eljut. Sokat dobna rajta az is, ha további szériákat tennének elérhetővé, de ne legyünk telhetetlenek; jövőre beérjük azzal, ha legalább *Forma 1*-játékként megállja a helyét.

Paca

#### HARDVER

Windows 7 64 bit; Intel Core 2 Quad @ 3,0 GHz/AMD Phenom II X4 @ 3,2 GHz; 4 GB RAM; AMD HD5770/Nvidia GTS450; 20 GB HDD

- ✦ esőben gyönyörű
- ✦ látvány terén látható az előrelépés
- ✦ ingyen jár a 2014-es szezon
- ✦ kevés játékmód
- ✦ túl agresszív MI
- ✦ belső nézetben a 30 fps-sel is küzd

#### PACA

Kezdsétek jó, de jövőre ennél több kell.

72

A KAMERÁRA TAPADT VÍZCSEPPPEKTŐL KEZDVE A KASZTNIRA HULLÓ ESŐN ÁT AZ ASZFALTON MARADT TÓCSÁKIG MINDEN BÁMULATOS



HA TE MONDOD

Lee Mather principal game designer, Codemasters: „Szerencsénk van ezzel a generációval, mert egyáltalán nem probléma az autókat módosítani – a valós karakterisztikát gyorsan és hatékonyan átadhatjuk.”

A karaktermodelleken még van mit csiszolni, ezt a Codemasters is elismerte



Esőben a legjobb vezetni, még ha nehezebb is

Démondom, hogy levadászom

# VICTOR VRAN



## INFO

Kiadó EuroVideo Medien  
 Fejlesztő Haemimont Games  
 Platform PC  
 Röviden Egy izometrikus nézetű akció-RPG szabadon fejleszhető hőssel, démoni erőkkel, sorskártyákkal és tengernyi felszereléssel.  
 PEGI 12+

**H**A EGY BANÁNKÖZTÁRSASÁG ÖNJELÖLT DIKTÁTORÁNAK ÚTJÁT EGYENGETNÉM ÉVEKEN ÁT, BIZONYÁRA ÉN IS BESOKALLNÉK A MILITARISTA TRÓPUSOKTÓL, SŐT, A HÁTAM KÖZEPÉRE SEM KÍVÁNNÁM A CASTRO-IMITÁTOROKAT. Persze a Haemimont Games ezzel az eshetőséggel is számolt, így két *Tropico* epizód között, „szusszanás” címszó alatt előhozakodott más stílusú projektekkel is. A *Grand Ages: Rome*-mal a stratégiákat, a *The First Templar*ral a középkori akciók szerelmeseit, az *Omerta: City of Gangsters*szel pedig a gengszterjátékok rajongóit szólította meg, míg a *Tropico 5*-tel szimultán valami olyasmibe kezdett bele, amihez hasonlót a hazai NeoCore tett le élénk az asztalra a *The Incredible Adventures of Van Helsing* széria képeiben. A *Victor Vran* sajátos megoldásaival pedig éppenséggel Van Helsingnek és társainak kíván megfizethető alternatívát nyújtani, avagy szörnyvadászat után következzenek egy démonvadász kalandjai.

aki eltűnt társa, Adrien után kutat, és ha már úgys itt van, egyúttal felszabadítja Zagoraviát is. Megszokhattuk már, hogy a hősöknek annyit jelent a világmegmentés, mintha leugornának a közértbe parizerért, éppen ezért a Haemimont sem ragozta túl a démonokra ráhúzott történetet: ellenfeleket ki, fordulatokra rá, kincseket fel, hercegnőt meg. A sablonsztori pontosan arra jó, hogy okot adjon nekünk a lehetőleg minél változatosabb és dinamikusabb mészlárlásra, miközben a dungeonökre osztott térképen előre haladva szépen lassan kibontakoznak előttünk karakterünk démonokat is megszügyenítő képességei. Az első lépés egy tökéletesen a kedvünkre szabott hős felé az irányítás beállítása, amelyet már akkor ki kell választanunk, mielőtt még bakancsunk talpát Zagoravia földjének kénköve perzselné. A megoldást üdvözölni fogják a műfajjal most ismerkedő és a tapasztaltabb játékosok is, elvégre rábökhetünk a billentyűzetet és egeret is használó kombóra, vagy ha a tenyeres csih-puhi jobban fekszik, akár utóbbi felé is orientálódhatunk (jó hír, hogy akár játék közben is válthatunk). Noha alapjaiban véve egyik módszer sem tér el gyökeresen a másiktól, mégis hasznosak lehetnek a közöttük lévő apró nüanszok a *Victor Vran* kvintesszenciáját jelentő, gondosan összerakott harcrendszer során. Miközben összecsapásokra szomjazó vadászunk Ríviai Geral hangján (lásd keretes írásunkat) beszél hozzánk, a rajzolt bevezetőt követően fokozatosan megtanítja az alapokat. Ez egyfelől hi-

hetetlenül szájbarágósra sikerült, másfelől viszont gyorsan megtapasztalhatjuk általa, hogy az izometrikus nézetű játékmennyel nem csak arra az ősi ösztönre korlátozódik, hogy suhogtassuk a suhogtatnivalót.

### A GONOSZSÁG SZELLEME Ő

A Haemimont mindent bevet annak érdekében, hogy sokadszorra is élvezettel adjuk át magunkat a cséphadarásnak, így hát speciális mozdulatok, a fegyverek egyedi képességei és a csatákat könnyedén megfordító felszerelések képezik eszköztárunkat. A vetődés-ugrás-kitérés hármasa nyilván senkit nem ér újdonságként, viszont Victort irányítva megvan az a kiváltságunk, hogy a levegőbe felugorva lecsapjunk, továbbá a falakat is használhatjuk taktikázásra (karakterünk elrugaszkodva róluk a magasból is bekapcsolódhat a küzdelmekbe, elérhet egy feljebb elhelyezkedő platformot, vagy éppen megmenekülhet a kutyaszorítóból). Mit sem érnének azonban különleges mocorgásaink, ha nem kísérné őket halálos eszközök garmadája, amelyek között megkülönböztetünk kardokat, kaszákat, puskákat, kézi ágyúkat, vívőtőröket és pörölyöket. Mindegyik fegyvernemhez három saját támadási képesség és egyedi animációk járnak, ráadásul ha felfejlődünk egy bizonyos szintre, akkor akár kettőt is használhatunk, egyetlen gombnyomással váltva közöttük, amivel újabb szint adhatunk a *Vran*-féle palettához. A legnagyobb mókát mégis a *Victor Vran* olyan – roppant hasznos – fejlesztései jelen-

### ÖRÖKÖS KÜZDELEM

Zagoravia valaha virágzó birodalom volt, ma már csak élőhalottak, természetfeletti lények és még ennél is rosszabb bestiák játszótere. A hely, ahol az élőket a túlélők, a fejlődést az enyészet, a reményt pedig a kilátástalanság váltja fel. Ekkor érkezik a messi földről híres démonirtó, Victor Vran,



Szintlépéskor választhatunk három drágaság közül



Ha Victort elkapja a gépszíj, effekt legyen a talpán, amely lépést tud tartani vele

### INGYEN DLC-T IDE!

A Haemimont műhelyében javában készül az első nagy kiegészítő, viszont jön három ingyenes DLC is: a *Tome of Souls* új fegyvertípus hoz, a *Highlander Outfit* új kinézetet ad hőseinknek, míg a *Cauldron of Chaos* többek között egy további, napi kihívásokkal ellátott pályával bővíti a kínálatot.



Ha rajzolt átvezetőt látsz, akkor már tudod, hogy valamerre halad a történet





tik, mint a spéci kosztümök, a démoni erők és a végzetkárták alkalmazása. A jelmezek változtatása a játékkézüre és a kinézetükre egyaránt pozitív hatással van, így többek között nagyban befolyásolja a démoni erők élítéséhez szükséges nafta gyűjtését („overdrive meter”) és azt, hogy távolsági, közelre ható, képességekkel vigékedő vagy éppen ezeket egyszerre begyűjtő harcossá válunk. Ha overdrive-csíkunk már szépen gyarapodik, akkor bevethetjük a szörnyekből potyogó démoni erőinket, melyek képesek egy pillanat alatt felénk billenteni a győzelem mérlegét, persze csak ha okosan használjuk. Rendszerint területi sebzéseket, tulajdonságainkat felerősítő aurákat, erőteljes koncentrált támadást és ehhez hasonló huncutságokat oldhatunk fel velük, mi több, ezeket fokozhatjuk is a bizonyos megkötésektől függően variálható végzetkártákkal. Ha mindez még nem szabaddítana fel benneteket elég boldogsághormont, akkor ott van a tárgyak előállítás (bármit létrehozhatunk, ha tudjuk a kombinációt), a rontások bekapcsolása (egy-egy, a játékot nehezítő hatásért cserébe több XP-t vagy aranyat kapunk), a titkos területek felfedezése és a térképen elhelyezett dungeonok saját kihívásai is, melyekben bizonyos feltételeket teljesítve kincs és/vagy tapasztalati pont utheti demongyöző markunkat.

#### MATT, DÉMON

A magányos farkasoknak talán nem, de a társasági lelkeknek nagyot dobhat az élve-

zeti faktoron, hogy egy hibátlanul és gyorsan működő, pofonegyszerű kooperatív mód is helyet kapott a játékban, mellyel akár egyszerre négyen is nekifuthatunk az embert próbáló kihívásoknak és Zagoravia megtisztításának. Barátainkkal vagy néhány ismeretlennel együtt hangulatos, sötét tónusú, részletes és törhető környezettel bíró pályákon bizonyíthatunk, amelyeken könnyen megkülönböztethető, változatos szörnyek és démonok állják utunkat. Az ilyesfajta címeknél elvárható magabiztos, de a gyönyörű kategóriát nem sűrű grafikai szintet látványos effektek és atmoszferikus dallamok egészítik ki, és mivel jól optimalizáltak, mellékzöngék nélkül élvezhetjük a pörgős hepajokat maximális beállítások mellett is.

A *Victor Vran* a remek harcrendszernek, az elképesztő kombóknak és a sokszínű karakterfejlesztésnek köszönhetően kiemelkedik az akció-szerepjátékok műfajából, csak hogy elhanyagolható sztorival, könnyen monotonná váló játékmennel és – csak a fő történeti szálát tekintve – nem túl hosszú játékidővel bír (ami lecsökken, ha többemagunkkal játszunk). Mivel ár-érték arányát tekintve a játékosok kevés ráfordítással sok tartalmat kapnak a pénzükért, ajánljuk a beszerzését, ellenben ne várjatok többet tőle, mint egy *Van Helsing-Torchlight* kereszteszéstől a már említett hiányosságokat hozzátevé.

Szada

## EGY WITCHER ITT?

Bár az IMDb nem jelzi, de az EuroVideo Medien kiadó megerősítette a PC Gamernek egy e-mailben, hogy Victor Vran szinkronját az a Doug Cockle vállalta, aki a *The Witcher* játékokban Ríviai Geraltnak kölcsönözte a hangját, de ő volt a *The Book of Unwritten Tales* epizódok Nate Bonnettje is. Ilyen minőségi narrációval mindjárt kellemesebb a démonirtás, nemde?

#### HARDVER

Windows Vista SP2/7/8; 2 GHz Dual Core CPU; 4 GB RAM; Nvidia GeForce 8800/AMD Radeon HD 4000/Intel HD 4000 512 MB VRAM; 4 GB HDD

- ✓ változatos harcrendszer
- ✓ sokrétű karakterfejlesztés
- ✓ ötletes szörnyek
- ✗ rövid
- ✗ könnyen monotonná válik
- ✗ gyenge történet

#### SZADA

Ha nincs Victor, van Helsing.

75

## A HAEMIMONT SEM RAGOZTA TÚL A DÉMONOKRA RÁHÚZOTT TÖRTÉNETET: ELLENFELEKET KI, FORDULATOKRA RÁ, KINCSEKET FEL, HERCEGNŐT MEG



### HA TE MONDOD

**Bisser Dyankov producer, Haemimont Games:**  
 „Arra számítunk, hogy a játékosok kizárólag a sztorira fókuszálva körülbelül 15-20 óra alatt játsszák végig, míg ha úgy döntenek, hogy teljesítik az összes melléktartalmat, akkor valahol 40 óra környékén lyukadnak ki.”

A táncoló élőhalottak a tökéletes bizonyítékai annak, hogy a Victor Vran sötét tónusa ellenére képes humoros is lenni. Nem is beszélve arról a folyton viccelődő hangról, amely a hős minden mozdulatát kommentálja



Mielőtt belépünk egy új térképre, még átnézhetjük egy külön ablakban, hogy a területhez fűződő kihívásokból mit teljesítettünk. Ezt egyébként a Tab gombbal bármikor megtehetjük a pályán belül is

# Teszt

» RARE REPLAY

Szerencsére megmaradt a bűbajos Viva Piñata magyar szinkronja



A legtöbb játéknak lokális coop, az újabbaknak online multi is jutott

RARE REPLAY



Hírhedten nehéz játék volt a Battletoads



RARE REPLAY

Játszd újra!

# RARE REPLAY

## LAJSTROM

Atic Attack, Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie, Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, Battletoads, Battletoads Arcade, Blast Corps, Cobra Triangle, Conker's Bad Fur Day, Digger T. Rock, Legend of the Lost City, Grabbed by the Ghoulies, Gunfricht, Jet Force Gemini, Jetpac, Jetpac Refueled, Kameo: Elements of Power, Killer Instinct Gold, Knight Lore, Lunar Jetman, Perfect Dark, Perfect Dark Zero, R.C. Pro-Am, R.C. Pro-Am II, Sabre Wulf, Slalom, Snake Rattle 'n' Roll, Solar Jetman: Hunt for the Golden Warship, Underwurld, Viva Piñata, Viva Piñata: Trouble in Paradise

**KIS TÚLZÁSSAL EGY KEZÜNKÖN ÖSSZE TUDNÁNK SZÁMOLNI AZOKAT A FEJLESZTŐSTÚDIÓKAT, AMELYEK A '80-AS ÉVEKBEN KEZDTÉK, ÁM MÉG MINDIG ITT VANNAK KÖZTÜNK.** Egyikük, a Rare idén ünnepli fennállása harmincadik évfordulóját egy meglehetősen macskós játékkollekcióval. Stílszerűen 30 játék (lásd keretes írásunkat) kapott helyet a válogatásban, ám őszinte bánatunkra jogi bonyodalmak és licencproblémák miatt több kultikus közönségkedvenc (*Donkey Kong Country*, *Diddy Kong Racing*, *GoldenEye 007* stb.) távol maradt, és pótlásukra a jövőben sem látunk sok esélyt. Ugyanakkor a fejlesztők nem rejtették véka alá abbéli szándékukat, hogy az előttünk álló hónapok folyamán további címekkel gyarapítsák a gyűjteményt.

### VEGYES KÖRET

Részben a fent vázolt okok miatt is olyan érzése támad az embernek, mintha találmolra, becsukott szemmel válogattak volna a száznál is több címet felölő portfólióból a *Rare Replay* összeállításakor. Az 1983 és 1985 között megjelent klasszikusok még abból az időszakból maradtak ránk, amikor Tim és Chris Stamper, a stúdió alapítói megfelelően találták az Ultimate Play The Game elnevezést egy cég számára. Ezeket, valamint a pre-Nintendo 64 érába tartozó további játékokat egy opcionálisan választható tévés filterrel (a kijelző felveszi egy katódsugaras tévéképernyő alakját), valamint a könnyítésként vagy csalásként is felfogható viz-



## INFO

Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Rare Platform Xbox One**  
Röviden **Harminc** válogatott játék három évtized terméséből egy legendás brit fejlesztőstúdiótól.  
PEGI **16+**

szatekerés (puszit dob a jó öreg VHS) lehetőségével. Bevallom, utóbbi nélkül ma már képtelen lennék átverekedni magam gyerekkori kedvencem, az 1991-es *Battletoads* legendásan szívatós Turbo Tunnel pályáján. Az is üdvözlendő, hogy a kilépéskor aktivizálódó automatikus mentés lehetővé teszi, hogy onnan folytassuk ezeket a régi játékokat, ahol abbahagytuk őket. Tetszetős az egész csomagot színes pántlikaként körülölelő filmszínház körítés, valamint az opcionális kihívások, illetve a számtalan feloldható extra (dokumentum- és werkfilmek, látványtervek, leállított projektek stb.). Igazán kár, hogy utóbbiakat előzetesen fel kell oldanunk ahhoz, hogy egyáltalán megtekinthessük őket.

A válogatás második jól megkülönböztethető halmazába azokat a Nintendo 64-es címeket sorolhatjuk, amelyek később sem jelleme meg valamelyik Xbox-konzolon. Ilyen a legjobb veredősk játékok között számon tartott *Killer Instinct Gold*, a *Jet Force Gemini*, a *Blast Force* és a *Conker's Bad Fur Day*. Utóbbi jelenléte teljesen érthetetlen, amikor xboxos remake is készült belőle kényelmesebb irányítással és lényegesen szebb grafikával. Ennek ellenére meg-megdöcöcsen a frame rate, miközben megkísérünk hazajutni az alkoholista mókussal. Sajnos a képfrissítési ráta más játékok esetében is hagy némi kívánnivalót maga után. Leginkább az Xbox 360-ról (a harmadik halmaz) szalajtott *Perfect Dark Zero* és a *Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts* szenved ettől. Az ok a visszafelé kompatibilitásban keresendő, amit emulátoros megoldással tesz lehetővé a Microsoft, ám ennek az a következménye,

hogy az érintett játékok rendre kevesebb fps-t produkálnak Xbox One-on. Sokat kell még dolgozniuk a mérnököknek azon, hogy ne érje további csalódás a játékosokat a visszafelé kompatibilitás novemberi rajtjakor.

### HOGYAN TOVÁBB?

Úgy fest, lassan elvonnak a viharfelhők a Rare feje fölé, és a Microsoft végre rádöbben, mekkora kincset tart a kezében. Hosszú évek óta most először dolgozik olyan játékon a csapat, amelynek semmi köze a tetszhalott állapotba került Kinecthez. Az E3-on megvillantott kalózos *Sea of Thieves* ígéretes többjátékos mókának tűnik, a megjelenésig hátralévő egy-másfél év pedig tökéletesen alkalmas arra, hogy azok is megismerkedjenek a stúdió munkásságával, akik eddig a Kinect Sportsszal azonosították. De előre szólok, az első találkozás a játéktörténelem fossziliáival egyesek számára kiábrándító lehet.

Chavalier

- ✦ kiváló ár-érték arány
- ✦ hónapokra elég tartalom
- ✦ stílusos tálalás
- ✖ nem újították fel a játékokat
- ✖ az idő megszépíti az emlékeket
- ✖ frame rate-problémák

**CHAVALIER**  
Harminc ok az ünneplésre.

# 79



Ez itt a kert



Gyanús nekem ez a banda



Ilyenkor nem árt lelassítani az időt

## Ízig-vérig indie RPG érkezett Hollandiából

# KYN



**ÉRDEKES KIS JÁTÉK EZ A KYN; A MANAPSÁG NAGYON DIVATOS INDIE KATEGÓRIA EGYIK JELESEBB KÉPVISELŐJÉVEL ÁLLUNK SZEMBEN, AMIT NAGYRÉSzt KÉT HOLLAND ÜREMBER ÁLMODT MEG, ÉS TÁKOLT ÖSSZE HŐSIESEN.**

Ennek folyománya, hogy a hangulata magával ragadó, és biztosan sokakat azonnal elkap a nagybetűs „feeling” játék közben, viszont sajnos az is látszik, hogy nagyobb volt a fejlesztők lelkesedése, mint a költségvetés. A *Kyn* ugyanis – bár érdekes ötletekkel operál – több sebből is vérzik. Mégis megérdemli a figyelmet.

### IRÁNY ÉSZAK

A *Kyn* egy teljesen új, meglepően komplexnek tűnő világba kalauzol el bennünket. A történet alapvetően két fiatal harcosról szól, akik éppen átestek valamiféle beavatási ceremónián, így most már valódi szuperharcosként szerepelnek a történelemlapok lapjain. Szerencsésükre éppen zajlani kezdenek az események, ezért vérszomjas hőseink nem arra lesznek kárthatva, hogy a kocsmában tengessék napjaikat. A sztori sajnálatos módon nem Oscar-gyanús, pedig egy RPG sava-borsát motivációink magyarázata adná, vagyis hogy tisztán lássuk, miért is kell levágnunk a sok rosszarcú pimaszt. Az alapszitu érdekes: gyakorlatilag egy rabszolgaladás történetét mesélik el nekünk a holland srácok, csak épp mi vagyunk a rabszolgatartók... nem feltétlenül voltam lelkes. Sajnos azonban a grandiózus csavarokról le kell mondanunk, arra vagyunk kárthatva, hogy egy kissé szürke világban mészároljunk néhány órán keresztül. Nem valószínű, hogy

## PONTOZD ÚJRA

Karakterünket sokféleképpen fejleszthetjük, de ne féljünk kísérletezni: két küldetés között bármikor újraoszthatjuk pontjainkat, teljesen ingyen. Használjuk ki a lehetőséget.

sokszor újrajátszanánk a játékot – a sztori miatt legalábbis biztosan nem.

### HOL A FEJSZÉM?

Szerencsére van jobban sikerült aspektusa is a játéknak, ez pedig a harc. A *Kyn* alapvetően egy taktikai akció-RPG, és mint olyan, egészen jól működik. Kis csapatunk igazán nagy katyvaszba kerül a történet előrehaladtával, minden pályán ellenfelek tömkelege próbál minket kivonni a forgalomból. Karaktereink három ágon fejlődhetnek: body, mind és control. Az ütéseikért felelős csávókat természetesen body irányba fejlesszük, a control részen a zsványok keresgéljenek, míg a mind ágon a mágusok találnak igazán pöpec kis varázslatokat. Persze lehet hibrideket is gyártani – sőt, kell is –, mert például a gyógyítás is a mind részen lakik. Ha esetleg úgy tünne, hogy ledarál bennünket a söpredék, le tudjuk lassítani az időt és taktikázni egy kicsit. Rutinosabb játékosok például elugorhatnak a nyilvesszők elől, és a gyanús nagy hatású varázslatok hatóköréből is kiszaladhatnak. Aztán nem árt használni is a skilljeinket, amelyek kiválasztása szintén egyszerűbb lassított üzemmódban. Vigyázzunk azonban, mert a lassítás nem örökös, egyszer csak beindul a hepaj magától is, ha esetleg túl sokat pepecselünk. Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy igazi taktikázásra csak nehezebb fokozaton lesz szükség; alapból elég egy sima jobb klikk, aztán már csak nézni kell, ahogy embereink szétszedik az ellenséget.

### ÉSZAK JÓ HELY

Indie játékhöz képest kifejezetten szépnek mondható a *Kyn*; bár az animációk csak kő-

zepesek, a táj maga igazán gyönyörűre sikeredett. Kissé szögletes hőseink meglepően jól kidolgozott vidéken randalíroznak, miközben a háttérben fülbemészó dallamok csendülnek fel. Két küldetés között visszatérünk otthonunkba, ahol az ellenségből kipofozott alkatrészekből új felszereléseket gyárthatunk, és felszintezhetjük csapatunk tagjait. Sajnos a craftolás elég bonyolult, ráadásul olyan jó kis cuccokat találunk a pályákon, hogy sok értelme nincs is. Persze csak akkor jön a phat lewt, ha az egyes térképek minden zegét és zugát bejártuk, és megoldottuk a néhol igen nehéz fejtörőket. Mint mondtam, érdekes játék a *Kyn*, de szerintem várjatok vele egy steames leárazásig.

Gulius

## INFO

Kiadó **Versus Evil**  
Fejlesztő **Targus Entertainment**  
Platform **PC**  
**Röviden** Taktikai RPG vikinghangulattal fűszerezve, indie stílusban.  
PEGI **N/A**

### HARDVER

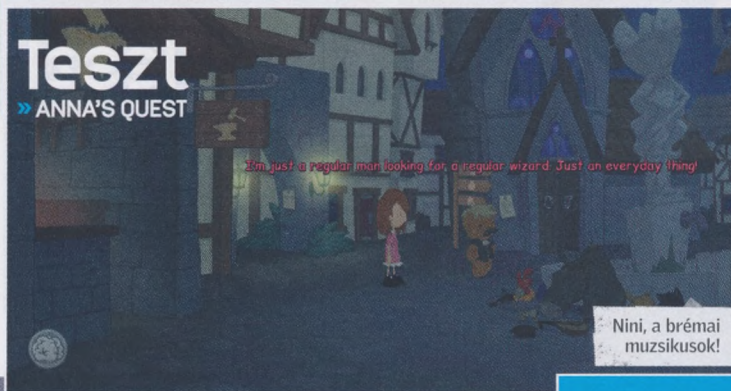
Windows 7; AMD Athlon 64 X2 6000+ vagy egyenértékű Intel CPU; 4 GB RAM; AMD Radeon HD5750/Nvidia GS 250; DirectX 9.0c; 10 GB HDD

- szép tájak
- jó harcrendszer
- nagyszerű zene
- rövid
- buta lootrendszer
- gagyi sztori

### GULTUS

Kicsit rövid, kicsit sántít, de RPG.

76



I'm just a regular man looking for a regular wizard. Just an everyday thing!

Nini, a brémai muzsikuskok!



Ahh... "ahem"... good evening, sir's...

Nagyon megy a buli Wunderhorn kocsmájában



Megsúgom, nem a fodrászhoz ültünk be

## MINDEN FELNŐTT GONOSZ?

Az Anna's Questben az összes felnőtt női karakter utálja a gyerekeket, vagy megesi őket. Emlékezzünk csak vissza a régi mesékre: gonosz mostoha anya, nővér, boszorkány. Nem találunk a játékban olyan női szereplőt, aki önzetlenül segíteni akar nekünk, mindenféle hátsó szándék nélkül.



I wanted to help her - really, I did. I just...

Anna furcsa küldetése, nem csak gyerekeknek

# ANNA'S QUEST

**KISGYEREKNEK ÉREZTEM MAGAM, AHOGY ANNA ÁRTATLANUL RÁCSODÁLKOZOTT SZINTE MINDENRE, MAJD HAMAR FELNŐTTKÉNT NEVETTEM EGY OLYAN BIZARR, VICCES SZÖVEGEN, AMINEK AZ ÉRTELMÉT ÉGY NYOLCÉVES NEM IS ISMERHETI.**

Az Anna's Quest grafikája, története és egész világa gyermeki. Grimm- és Andersen-mesék szolgálták alapjául, viszont ezek a történetek eredetileg mind ijesztőbbek voltak, mint ahogyan gyerekként megismertük. Ez a kettősség jellemzi a játékot is. Olyan fekete humor van, amire nem számítottam, és néha én éreztem magam kényelmetlenül, amiért időnként a párbeszéd és Anna tettei nem elég gyermekiek. A Daedalic Entertainment nem végzett rossz munkát, de hogy fura elképzeléseik vannak, az is biztos. A kezdetek egyszerűek: karakterünk Anna, aki nagyapjával él egy farmon, valahol nyugaton, a sötét erdő végében. A tízéves forma kislány soha nem hagyta el otthonát, mert nagyapja meg szeretne volna óvni a világban található temérdek rossz dologtól. Egy nap azonban a lány nagyapja megbetegszik, ő pedig bátran nekiindul a sötét erdőnek, hogy gyógyszert hozzon egyetlen rokonának.

### ZÁRJUK KI A BOSZT

Még egy lépést sem teszünk meg az erdei úton, máris elkap minket egy boszorkány, aki valamilyen oknál fogva nem pincébe zár, hanem egy torony legfelső szobájába, ami úgy néz ki, mint bármelyik kislány vágyálma. Plüssállatok mindenhol, ha-



## INFO

Kiadó **Daedalic Entertainment**  
Fejlesztő **Krams Design, Daedalic Entertainment**  
Platform **PC**  
Röviden Egyszerű feladványokkal teli, fekete humorú és közben aranyos point and click játék.  
**PEGI 7+**

talmas Teddy maci, unikornis, ami csak kell. Pár dolog viszont szemet szúr: a hatalmas komputer, a fodrászoknál látható, fejre húzható bubu és egy ipari megfigyelőkamera. Ezen a technikai felszereltségen kicsit meglepődtem, eddig nem találkoztam olyan fantáziavilággal, amelyben a vasorrú bába számítógépet használt volna. A Grimm- és Andersen-mesékből építkező játék ilyen további furcsaságokkal lesz tele, de lassan hozzá lehet szokni.

A point and click játékméneten nem újíított a stúdió, viszont kapunk egy fix képességet, amit végig használhatunk, ez pedig a telekinézis: tárgyakat alakíthatunk át, vagy messze lévő dolgokat is elérhetünk, de nem korlátlanok a lehetőségeink. Anna még ebben a világban is egyedülállónak számít, és az őt bezáró boszint kívül még sokan meg akarják kaparintani erejét. Első feladatunk, hogy megszökjünk az öreglánytól. Társként csatlakozik hozzánk Ben, aki plüssmackó alakjába zárva várja a végítéletet. A szabaduláshoz egyszerű logikai feladványokon keresztül vezet az út, de nem kell ezen a téren sokra számítani. A feladványok egyszerűek, a tárgyak és Anna telekinetikus erejét kombinálva oldhatjuk meg őket, pedig néhány esetben barkácsolási képességünk Mekk Mesteréhez hasonlít. Az olyan logikai buktatókról már nem is beszélünk, hogy a boszorkányt egyetlen ajtócsapással kizárhatjuk a saját házából. Biztos elhagyta a pótkulcsot.

### ARANYOSAN FURCSA

Anna olyan gyermek, akinek személyiségében nemcsak az ártatlanság és az őszinte-

ség, de a brutalitás is egyesült. Tudjuk jól, hogy a legkíméletlenebb lények a gyerekek. Anna – talán pont ezért – szerethető karakter, annak ellenére is, hogy viccesnek tartja, ha ollóval szétszabdál egy rongybabát, vagy ki kell tépni egy plüssunikornis szarvát (az ehhez hasonló dolgokon picit megütözköztem). Az Anna's Quest ugyan aranyos, de van benne valami bizarr; nem egyszerű eldönteni, hogy kinek szól igazán. A feladványok felnőtteknek túl könnyűek, a mondanivaló és a poénonk viszont nem gyerekeknek való. Rengeteg dologra ébreszti rá felnőtt éniünket, és visszaemlékezve néhány mesére mint a Hófehérke vagy csak a Jancsi és Juliska, máris más szemmel fogunk tekinteni azokra is.

Somi

### HARDVER

Windows XP 32 bit; 2 GHz Dual Core CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 205/AMD Radeon HD 3400; 256 MB VRAM; 1400 MB HDD

- + műfajához képest hosszú
- + sok utalás Grimm- és Andersen-mesékre
- + remek karakterek
- nem tudni, kinek szól
- könnyű feladványok

### SOMI

Csak elkezdni nehéz, utána már érdekelni fog Anna bizarr küldetése.

# 77

3

www.pegi.info

Nintendo



# SUPER MARIO MAKER™

## EGY VÉGTELEN MARIO JÁTÉK!



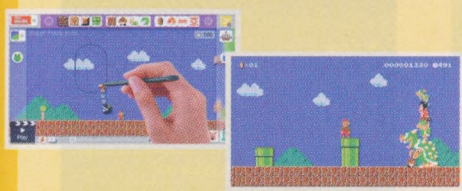
ÁLMAID MARIO PÁLYÁIN



SAJÁT MARIO PÁLYÁKAT



ALKOTÁSÁID A VILÁG TÖBBI JÁTÉKOSÁVAL



MEGJELENÉS  
2015/9/11



MŰVÉSZETI KÖNYVET TARTALMAZ



BÁRKI JÁTSZHAT  
VAGY KEDVÉRE ALKOTHAT

LIMITÁLT  
KIADÁS



ALAP  
KIADÁS

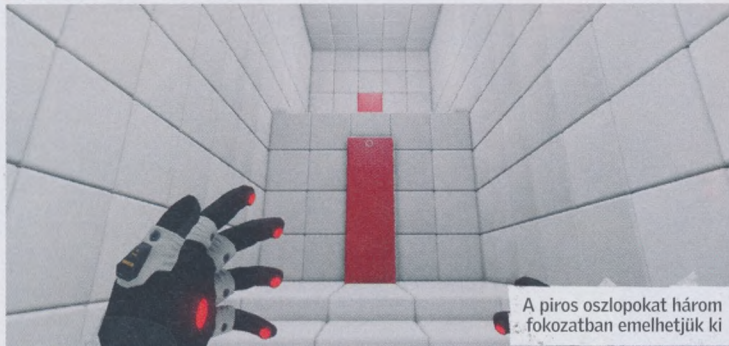


© 1985 - 2015 Nintendo. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2015 Nintendo.

#SuperMarioMaker  
www.nintendo.hu

CONQUEST  
entertainment

Wii U



A piros oszlopokat három fokozatban emelhetjük ki



A sárga oszlopokból lépcsőt csinálhatunk



## MI AZ A FORRÁSKÓD?

Érdekesség, hogy a háromfős Toxic Games csapatából senki nem tud programozni, és a játék készítésének egyetlen pontján sem kellett forráskódhoz nyúlniuk. Egyedül az Unreal Development Kitet és a Kismetet használták. Ez néhol azért meglátszik, de az eredmény így is bámulatos.



Gyakran nemcsak logikára, de ügyességre is szükségünk lesz

## Kockák a kockában

# Q.U.B.E. DIRECTOR'S CUT

**VAN EGY NŐI HANG, AMI AZT MONDJA, CSAK MENJ ÉS MENJ ELŐRE, ÉS EGYSZER KIJUTS AZ ÉPÍTMÉNYBŐL, AMELYBE BE VAGY ZÁRVA.** Van egy férfi hang is, ami viszont ennek ellenkezőjét állítja, azt, hogy átvernek, és a halálobda rohansz. Te melyiknek hiszel? A *Q.U.B.E. Director's Cut*ban végül is mindegy; a játék lineáris, így is, úgy is ugyanahhoz a befejezéshez jutunk el, és valójában nem is a sztori a lényeg. A négy éve megjelent alapjátékban még igazi sztori sem volt, és meglepő, hogy a *Director's Cut* kiadásba bekerült narráció mennyire feldobja az egyébként egészen egyszerű és rövid játékot.

### QOCKA

Az egész azzal kezdődik, hogy névtelen hősünk felébred egy kockából álló teremben, nem tudjuk, ki ő és miért került oda. A női hang elmondja, hogy az űrben vagyunk, de ő csak a Nemzetközi Űrállomásról tud nekünk segíteni, mindent magunktól kell csinálnunk. Ébredés után feltűnik, hogy van rajtunk két kesztyű, segítségükkel, mint később kiderül, különböző színű kockákat (többnyire inkább téglatesteket) tudunk manipulálni. A pirosakat például kihúzzhatjuk a falból/padlóból, a lilákkal forgathatjuk a falakat, a kékek egyfajta rugók: magasra vagy messzire löknek minket, a sárgák pedig hármával járnak, és ha egyet kihúzzunk, a többi is mozdul vele. Ezekkel machinálva kell megoldanunk a fejtörőket, és továbbjutni a következő szekcióba. Minden szekció egyedi fejtörőket kínál, van, hogy tartózkodási helyünk, a szoba, teljesen ső-



## INFO

Kiadó **Toxic Games**  
Fejlesztő **Toxic Games**  
Platform **PC**  
**Xbox One,**  
**PlayStation 3,**  
**PlayStation 4**  
Röviden A pár éve megjelent belső nézetes puzzler, a *Q.U.B.E.* kibővített kiadása erősen ajánlott mindenkinek, aki szereti a stílust.  
PEGI 12+

tét, és kapcsolókat nyomogatva váltogathatjuk, hogy melyik színű objektum világitson. Ami nem világít, az attól még nem tűnik el, észben kell tartanunk, mi hol található. Egy másik kihívás során fénynyalábokat kell terelgetnünk tükrökkel, hogy azok a megfelelő színű kockákon áthaladva olyan színnel érkezzenek meg a végső, nagy kockába, mint amilyen ő maga. Remélhetőleg mindenki emlékszik még, milyen szint kap, ha pirosat késsel vagy sárgával keresztesz. A hétből öt minimális gondolkodást igényel, viszont az utolsó kettő olyan rettentő nehéz, hogy sokaknak valószínűleg elmegy a kedve a végigjátszástól. Az egyik már csak azért sem egyszerű, mert a kockák el tudnak forogni; látszik, hogy fejlesztők a motor realisztikus fizikájára bíztak mindent, de itt hasznosabb lett volna, ha minden kocka csak kötött pályán mozoghat. Az egyes szekciók között épp annyit sétálhatunk, hogy a hangoknak legyen idejük befejezni mondanivalójukat.

### EDDIG OKOSAN, INNENTŐL GYORSAN

A *Q.U.B.E. Director's Cut* kvázi sztirimódja nagyjából két-három óra alatt teljesíthető (az utolsó két szekció miatt négy is lehet), de az *Against the Qlock* módban tíz extra kihívást találunk, melyeknél nem az eszünket, inkább az ügyességünket kell használnunk. Attól függően, milyen gyorsan érünk be, háromféle medált kaphatunk. A jobb teljesítmény elérése érdekében felvehetünk különböző power-upokat is, amiktől magasabbra tudunk ugrani, gyorsabbak leszünk, vagy kinyitnak egy átjárót, melyet használva ha-

marabb juthatunk el a pálya egyik pontjáról a másikra. Bár végig adrenalinfokozó zene szól, sajnos a főhős alapjáraton olyan lassan fut, hogy nincs meg a kellő pörgés. Ettől függetlenül ezek a kihívások jópofák, és épp annyival töldják meg a játékidőt, hogy tényleg, egyáltalán ne sajnáljuk érte a mindössze kb. 3000 forintos árat. A Toxic Games játéka nem tökéletes, elég sok elemet kölcsönöz a *Portal*tól, és még érezhetően kiforratlan. Azt is kihagyott ziccernek érzem, hogy PS4-en a narrátorok hangja nem a kontrollerből jön, de ez nyilván nem róható fel negatívumként. A *Q.U.B.E. 2*, ha elkészül valaha, ahogy a *Portal 2* is, sokkal jobb lehet elődjénél. Érdemes lenne folytatni.

Paca

### HARDVER

Windows XP SP2/Vista /7; 2,0 GHz (Dual Core) CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8000 sorozat (Shader Model 3, 128 MB); DirectX 9.0c; 1100 MB HDD

- ★ a narráció
- ★ ötletes fejtörők
- ★ hangulatos
- az utolsó két szekció túl nehéz
- néhol túl pontosnak kell lenni
- hajlamos összeomlani

### PACA

Egy korrekt belső nézetes puzzler, tele érdekes ötletekkel.

# 74



## TÁRSAK A BAJBAN

A játék során felfedezünk majd kisebb királyságokat. A diplomácia segítségével ezeket a magunk oldalára állíthatjuk, de vigyázzunk, mert a gonosz kedvéért egy pillanat alatt képesek felrúgni a szövetséget.

Minden hős egyedi képességekkel és fejlesztésekkel bír



Mindig álljuk körül az ellenfelet, hogy több sebést vihessünk be



Olykor hatalmas túlerővel kell szembenéznünk

Napjaid meg vannak számlálva

# SORCERER KING

**MÉG SZERENCSE, HOGY A GONOSZT SZOLGÁLOM, ÍGY NEM ESHET BAJOM, AMIKOR LEIGÁZZA AZ EGÉSZ VILÁGOT. HOGY MICSODA? NEM LEIGÁZZA, HANEM ELPUZTÍTJA? IDE A KARDOM, HÁBORÚBA MEGYÜNK!**

A Stardock letett már néhány játékot az asztalra a csak 4X néven emlegetett műfajban, így várható volt, hogy az *Elemental* sorozat legújabb tagja, a *Sorcerer King* sem okoz majd csalódást a zsáner rajongóinak. A világok persze összekapcsolódnak, így ha valaki játszott a *Fallen Enchantress*-szel, az értékelni fogja a kétszáz évvel később játszódó történetet, de ha valakiért kihagytuk volna a szériát, akkor sem kell kétségbe esni, mert a cselekmény egyébként nem valami eget rengető. Elég annyit tudnunk, hogy a *Sorcerer King* el akarja pusztítani az egész világot, és bár mi eddig őt szolgáltuk, nem nagyon szeretnénk még feldobni a pacskert, így szembeszállunk a zsarnokkal.

### HARC AZ IDŐVEL

A 4X-es hagyományokhoz híven most is egyetlen városkával és mindössze néhány egységgel vágunk neki a kalandnak, a tekóns módjára haladók, mindent kimaxoló játékosok jobb, ha felkötik a gatyájukat, mert a gonosz nem fogja tétlenül nézni, ahogy mi sereget toborzunk. A játékban az első pillanattól kezdve harcban állunk az idővel, ugyanis ha a *Sorcerer King* befejezi a mindent elpusztító varázslatot, nekünk végünk. Ha túl hamar ugrunk neki, egyszerűen eltapos minket, de ha nem figyelünk oda, lehet, hogy már túl késő lesz. Az RPG-



## INFO

Kiadó **Stardock Entertainment**  
Fejlesztő **Stardock Entertainment**  
Platform **PC**  
Röviden Szerepjátékelemekkel tarkított, körökre osztott stratégiai játék, amely új szintet visz a már jól bejáratott formulába.  
PEGI **N/A**

elemek remekül kiegészítik a játékot, köszönhetően a jól megírt dialógusopcióknak, valamint az ügyesen elhelyezett humornak és popkulturális utalásoknak. Bár maga a történet nem a játék legerősebb pontja, a számos mellékküldetés nagyon feldobja a hangulatot. A váratlan döntéshelyzetek miatt folyamatosan meg kell változtatnunk stratégiánkat, így a játékmenet nem laposodik el.

### KI A LEGÉNY A GÁTON?

A játék elején kiválaszthatjuk a játéklevelelnek megfelelő karakterosztályt, amely nagyban meghatározza, miként játszunk. A műfaj sci-fi-alapokra építő játékaival szemben itt nem technológiákat fejlesztünk, hanem hősünk képességeit, de az elképzelés nyilvánvalóan nagyon hasonló: extra egységeket, új képességeket oldhatunk fel. A játék során különböző varázslatokat is felkutatathatunk, ezek közt azonban van néhány használhatatlan, így hősünk kasztjától függetlenül általában ugyanazokkal a varázsigékkel dobálunk majd. Apróság ugyan, de nagyon örültem neki, hogy gyakorlatilag minden egységet személyre szabhatunk és átnevezhetünk, ez pedig sokat dob az élményen, különösen akkor, ha a csata hevében hajlamosak vagyunk szabadjára engedni érzelmeinket.

Maga a harc kifejezetten izgalmas, és bár egyetlen gombnyomással túleshetünk rajtuk, érdemes végigjátszani a csatákat, különösen nehezebb szinteket, mert ez választja el a jó játékosoktól a született stratégiától. Az ütközetek során nemcsak tapasztalati pontot, hanem értékes lootot is gyűjthetünk, melyet később felhasználhatunk különböző fegyverek, páncélok vagy potionök elkészítéséhez.

### TETSZIK ÉRTENI?

Összetettségükből adódóan az ebbe a stílusba sorolt játékok általában nehezek, így kezdőként kifejezetten problémás kiteljesedni bennük; nincs ez másként a *Sorcerer King*-gel sem, sőt. Bár a játék elején elég szájbarágós a tutorial, a fejlesztők valamért kifejeztettek olyan lényegi pontokat és meghatározó mechanikákat, amelyek egyáltalán nem maguktól értetődőek, ezeket pedig sokszor csak akkor értjük meg, amikor visszatöltünk egy végzetes kimenetelű ütközetet után.

Ha ezt és a kisebb balanszproblémákat (mind az egységek, mind a varázslatok terén) sikerülne kijavítaniuk, az nagyon sokat dobna a játék színvonalán, de talán azon is érdemes lenne elgondolkozni a kiadónak, hogy megtartják-e a 40 eurós árat, mert egy kategóriával lejjebb már szinte kötelező vétel lenne a *Sorcerer King*.

Kaci

### HARDVER

Win Vista/7/8.1/10; 2,2 GHz Dual Core CPU; 2 GB RAM; 512 MB GPU; 5 GB HDD

- + egyedi játékmenet
- + remek hangulat
- + döntési lehetőségek
- nem mindent magyaráz el
- a diplomácia nem kidolgozott

**KACI**  
Vesszen a zsarnok!

82



Nem feltétlenül éri meg mindig vezetni a mezőnyt



Ilyen az, amikor beragadunk



A cél előtt már nagyon kiélezett a küzdelem

## AZ IGAZI VERSENY GYŐZTESE

Lapzártánk előtt néhány nappal ért véget az idei Tour de France, melynek győztese az a Chris Froome lett, aki 2012-ben másodikként zárta, 2013-ban pedig megnyerte a versenyt. Magyar versenyző idén sem volt.

Hajtsad, ha megvetted!

# TOUR DE FRANCE 2015

**H A VALAKI VERSENYJÁTÉKOT KERES, AZ NYUGODTAN LAPOZZON TOVÁBB. ITT BIZONY KEVESEBB AZ IZGALOM, MINT EG Y KÓMÁS BETEG ÁGYA MELLETT.** Bár eltelte már néhány év azóta, hogy utoljára biciklire ültem, még élénken él bennem az az izgalom, ami akkor járt át, amikor a falu leghosszabb utcáján versenyeztünk. Ez az emlék futott át az agyamon, amikor először elindítottam a *Tour de France 2015*-öt, de rá kellett jönnöm, hogy ez bizony más lesz. Nagyon más.

**AMIKOR AZ IZGALOM A TETŐFOKÁRA HÁGOTT**  
Ha valaki nem ismerné a Tour de France szabályait, de tekerne egyet a virtuális térben, annak ajánlom, hogy előbb nyálazza át az idevágó szócikket, mert ez a verseny nem csak arról szól, hogy ki ér át először a célvonalon. Az egyes szakaszoknak külön specialitái vannak, ezért már az indulás előtt fontos, hogy a csapatot megfelelően állítsuk össze. A sprinterek a hosszú egyenesekben jók, míg a hegyimenők értelemszerűen az emelkedőkkel tűzdelt szakaszokon hozhatnak pontot, az elsődleges pedig a csapat, nem az individuum dicsősége; de hát ki akar hosszú percekig a boly közepén tekeri, hogy előre hordja a kulacsot az élen menő sztárnak? Én biztos nem. Nagyon fontos, hogy verseny közben beosszuk az erőnket, mert bár a pályák nem méretarányosak, egy-egy szakasz simán megvan ötven perc, ilyenkor pedig jobb,



## INFO

Kiadó Focus Home Interactive  
Fejlesztő Cyanide Platform  
PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden A legendás biciklis versenyt feldolgozó játék nem annyira a tekerésről, inkább a stratégiáról és a csapat menedzseléséről szól.  
PEGI 3+

ha készülünk legalább egy sorozattal, amivel közben múltatjuk az időt. Ha esetleg elfradnánk (ami minden bizonnyal megtörténik majd), akkor sincs semmi gond, mert átválthatunk egy csapattársunkra, hogy belőle is kihajtsuk a lelket. Mire a 160 km-es szakasz utolsó pár száz méteres emelkedőjéhez értem, versenyzőim már csak tolni tudták a bringát, ez pedig elég gyorsan elveszi az ember kedvét. Persze nem kell végig erőlködni, beállhatunk egy másik versenyző mögé, majd a megfelelő gombot kitémasztva bekapcsolhatjuk a tempomatot, ezzel is megspórolva magunknak néhány mérföldet.

### A FEJLŐDÉS SZEMMEL LÁTHATÓ

A széria tavalyi darabja minden téren csúfos vereséget szenvedett, a fejlesztőknek azonban valamelyest sikerült kiküszöbölniük a csorbát. A fizikai motor javult ugyan, de hiába kacsáztam több száz bringás közt vagy próbáltam nyílegyenesen áthajtani a derékszögű kanyaron, a nyeregből nem lehet kiesni. Ugyanígy a többi versenyzőt sem lehet kiütni, ami így utólag beleadolva nem is rossz dizájneri döntés, mert biztosan sokan tennének rendet a tömegben. Fejlődött a grafika is, amelyet elsősorban a renderelésen veszünk észre. Végre nem mellettünk változik a zöld paca bokorra, és a frame-rate problémákat is sikerült minimalizálni. A pálya szélén álló tömeg (már ha lehet az ötszáz méterenként elhelyezett három embert tömegnek nevezni) jóval változatosabb, mint tavaly, már legalább egy tuat különböző arccal találkozhatunk. Mondjuk nem sokat

javít a helyzeten, hogy ők továbbra is csak bambulnak bele a világba, viszont amikor az út közepéről ugrálnak ki, az egész jópofa. A játék még mindig eszméletlenül sokat tölt, de hát ne legyünk telhetetlenek.

### MÁR KÖZEL A CÉL

Többjátékos mód ugyan van, de csak osztott képernyőn működik. Nem valószínű, hogy találunk majd valakit a környezetünkben, aki önszántából leülne velünk játszani, de ha egy elvesztett fogadás eredményeként ezt a büntetést szabjuk ki az illetőre, legalább válasszunk egy rövid szakaszt, mert ha valakinek semmi affinitása a dologhoz, az bizony eret fog vágni magát. Ez a játék nem mindenkinek szól. Azok a fanatikusok, akik hajlandók négy-öt órát állni az út szélén, hogy aztán két perc alatt elhaladjon előttük a teljes mezőny, biztosan jól ellesznek, de akik a nagybetűs szórakozást keresik, inkább tolják el a biciklit.

- taktikai lehetőségek
- a rajongók élvezni fogják
- unalmas
- nem túl szép
- csak rajongóknak szól

**KACI**  
Csak fanatikusoknak.

60





I'm singing and playing guitaraaa!

A világ legkellemetlenebb gyermeke

A kocsmadialógók meglepően őszinték.

GameStar

TESZTÜNKET  
AZ ELSŐ ÉS MÁSODIK  
EPIZÓDRÓL LÁSD A  
2014/11-ES ÉS 2015/04-ES  
GAMESTARBAN



Crow jött, látott, és megmentette a játékot.

## DE KI IS AZ A CROW?

Crow még a sorozat első játéka, a *The Longest Journey* idején csapódott akkori főhősünkhöz, April Ryanhez. Az erős személyiséggel rendelkező, beszélő varjú igazi nagydumás nőcsabász, aki azon túl, hogy April Ryant, később pedig a *Dreamfall* és a *Dreamfall Chapters* főhősnőjét, Zoë Castillót is segíti, leginkább emlékezetes, szarkasztikus hozzászólásairól ismert. Vitathatatlanul a játéktörténelem egyik legjobb sidekickje.

Igazi álmom: a készítőik felébredtek

# DREAMFALL CHAPTERS - BOOK THREE: REALMS

**M**EGTÖRTÉNT A LEGROSSZABB, AMI CSAK TÖR-TÉNHESETT A DREAMFALL CHAPTERS HARMADIK EPIZÓDJÁNAK ELSŐ PERCEIBEN. Adott volt egy

közepesen frusztrált játékujságíró (én), aki a játék mindkét korábbi részében csalódott, így eleve kicsit skeptikusan állt a folytatáshoz; és adott volt a *Dreamfall Chapters - Book Three*, ami rögtön a képmembe nevetett. Történt ugyanis, hogy újra feltűnt a még az első epizódban egy rövid közjáték erejéig megjelent Saga, akinek mindössze két ismertetőjegye van: valószínűleg ő a világ legkellemetlenebb gyermeke, és amikor feltűnik, akkor a játékos beleragad egy frusztrálóan hosszúnak tűnő, bugyuta miniepizódba. Korábban bébiformában kaptuk meg felette az irányítást, és végig kellett totyognunk a lakáson, hogy a hétköznapi családi jelenetek mellett egy természetfeletti élményben is részünk legyen. Ezúttal sajnos újra őt irányíthattuk, immár kicsit nagyobb változatban, célunk pedig az volt, hogy összegyűjtsük a kislány rajzait a lakás különböző pontjain, majd sorba rendezzük azokat. A feladat nem tűnt nehéznek, ám Saga rettenetes szinkronhangja miatt minden egyes vele eltöltött perc kinszenvedésnek tűnt. Az irritáló bejártások, amelyek akkor jöttek elő, amikor valamelyik berendezési tárgyra kattintottunk, nem győztek emlékeztetni arra, hogy miért csalódtam a *Dreamfall Chapters* előző két részében – de aztán szerencsére véget értek Saga aktuális kalandjai, és Kian Alvane, valamint



## INFO

Kiadó **Red Thread Games**  
Fejlesztő **Red Thread Games**  
Platform **PC**

Röviden A *The Longest Journey* és a *Dreamfall* kalandjátékok folytatása, amely epizodikus formában tárja elénk Zoë Castillo és Kian Alvane történetét.

PEGI 16+

Zoë Castillo meglepő megnyugvást hoztak a rettenetes miniepizód után.

## KISEBB TEREK, NAGYOBB LEHETŐSÉGEK

Ahogy a korábbi részekben megszokhattuk, ismét felváltva irányíthatjuk Kiant és Zoét: amikor az egyik résztörténete véget ér, megkapjuk a másikat. A *Dreamfall Chapters - Book Three* látványosan közeledik a végéhez: bár pontosan ugyanazokon a helyszíneken járunk, mint korábban, a két szereplő élete egyre inkább kezd összefonódni, és úgy tűnik, talán a következő részben már találkozhatnak is. A lehangoló sagás kezdet után hatalmas felüdülés volt látni, hogy ugyan a történet ürügyén, de a készítőik végre megváltoztatták a játék egyik legrosszabbul kitálatalt részét, és végre lecsökkent a felesleges szaladgálással töltött idő. Az általam eddig vehemensen kifogásolt túl nagy, üres, használhatatlan terek eltűntek: mind a varázsvilágban, mint a modernben lezárták őket a „hatóságok”. Ennek köszönhetően minden küldetés fele- vagy talán negyedakkora térre koncentráldott, így sokkal nehezebb volt eltévedni, sőt, több esetben végre iránymutatót is kaptunk, ami hol egy pittyegő bross volt, hol pedig még a nagy elődből, a *Longest Journey*-ből megismert fantasztikus mellékszereplő, Crow.

## ÉRTE VÉGRE NEM KÁR

Crow visszatérését a *Dreamfall Chapters* eddigi legnagyobb pozitívumának tartom: a szószátyár varjúra már a *Book One*-ben és a *Book Two*-ban is utalgattak, de most vég-

re tényleg találkozunk vele. És talán az ő megjelenésének köszönhető, hogy a játékban végre minőségi humor van, és nemcsak minden három órára jut egy-egy erőltetett poén, hanem tényleg lehet kacarászni az el-més megjegyzéseken. És hogy mi a helyzet a játék többi részével? Kiannak és Zoének egyre kockázatosabb feladatokba kell belevágniuk: míg korábban inkább csak a helyszínek megismerése, az emlékek felidézése, a hétköznapi rutin teljesítése volt a cél, most már mindkét világban alaposan benne vagyunk a történések sűrűjében, és nem kisebb feladatot kapunk, mint hogy megmentjük a világo(ka)t. A *Book Three* még mindig messze áll a *Longest Journey* vagy az első *Dreamfall* minőségétől, de látszik rajta a fejlődés, ami remélhetőleg a két befejező epizódban még erőteljesebb lesz.

Sophiaso

### HARDVER

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

- + Crow
- + kisebb, használhatóbb terek
- + humor
- Saga ezerszer

### SOPHIASO

A mesebeli hármasszám újra győzött: a *Book Three* végre élvezhető.

# 70



A Borderlands-rajongók most is találkoznak majd ismerős-arcokkal és utalásokkal



Az életünkre törő Athenát teljesen új szemszögből ismerhetjük meg



GameStar  
TESZTÜNKET A JÁTÉK  
ELSŐ ÉS MÁSODIK  
EPIZÓDJÁRÓL LÁSD  
A 2015/01-ES ÉS 04-ES  
GAMESTARBAN

Gorthys egyértelműen az epizód csúcspontja



## TE HOGY DÖNTÖTTÉL?

A harmadik epizód teljesen máshogy alakul attól függően, hogy milyen döntést hoztunk a második rész végén, így ha valaki igazán kíváncsi, érdemes újrajátszania mindkét játékot, hogy megismerje a részleteket.

Ezt kapd el, ne a náthát!

# TALES FROM THE BORDERLANDS: EPISODE 3 – CATCH A RIDE

**HÁT EZ HIHETETLEN! VAN PO-FÁJUK ÍGY KEZDENI EZT A RÉSZT? – FUTOTT ÁT AZ AGYAMON, AMIKOR MEGHALLOT-TAM A HARMADIK EPIZÓD NYITÓ MONDATÁT.** „Hová ez a nagy sietség?” – kezdte a narrátor, miközben három hónapja vártam, hogy végre kiderüljön, hogyan is folytatódik a cliffhangerrel véget ért sztori. Értem én, hogy eddig a *Trónok harcára* kellett koncentrálni, a filmsorozat mégiscsak elad pár extra példányt. De azért én mégis abban reménykedtem, hogy azzal szemben ezt nem csapják össze, és megéri a várakozást. És hogy megérte-e? De meg ám!



## INFO

Kiadó **Telltale Games**  
Fejlesztő **Telltale Games**  
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Android, iOS**  
Röviden A Telltale Games kalandjátékának harmadik epizódja, amely a Gearbox teremtette univerzum egy lélegzetelállító történetét meséli el. **PEGI 18+**

### LEHET MÉG FOKOZNI?

A Telltale drámai sorozataiban mindig nagyon fájdalmas döntéseket kellett hoznunk, amelyek eredményeként így vagy úgy, de szívhattuk a fogunkat később, itt azonban most először történt meg, hogy valóban elgondolkoztam a helyzet súlyosságán. Persze csak azután, hogy a döntésemet követően az egyik szereplő krumpolis zsákként rogyott össze egy lyukkal a mellkasában. Mondanom sem kell, igen csak meglepődtem. A *Catch a Ride* több szempontból is zseniális. Először is ott van Ashley Johnson (ő szinkronizálta Ellie-t a *The Last of Usban*) karaktere, aki az összes szereplő közül (ide értve a Telltale többi játékát is) a kedvencem lett, gyakorlatilag három másodperc alatt lopta be magát a szívembe. Minden sorozatban (legyen az filmes vagy videojátékos) van egy rész, amelyre a rajongók azt mondják: „Ha valaki idáig megnézi a szériát, és nem sze-

ret bele, akkor ne is nézze tovább. De úgyis bele fog.” A *Tales from the Borderlands* esetében most jött el ez a pont. Húsz perc játékidő után megint jött az intró, az a zenés rövidfilm, amelyet végignézve tudtam, hogy fantasztikus másfél óra vár még rám.

### AZ ÉRZELMEK HÁLÓJÁBAN

Döntéseinkkel együtt a két főszereplő is most bontakozik ki igazán. Rhys karakterre végre érzelmileg is megnyílik, és ha nem is tudja igazán kifejezni az érzéseit, egyértelmű, hogy szinte vibrál a levegő közté és a kisasszony között, még ha nem is mondják ki nyíltan. Mindeközben Fiona is egyre jobban megismeri a vault hunterek mindennapjait, és bár nyilvánvaló, hogy ebben a szakmában is lehetne keresnivalója, ő maga sem tudja eldönteni, hogy valóban erre vágyik-e. Athena mindkét karakter jellemfejlődésében fontos szerepet tölt be, miatta azonban ezúttal jelentősen háttérbe szorul az előző epizódot domináló Handsome Jack, bár ebben minden bizonnyal közrejátszottak az óvatos döntéseim is. A humor a régi, a környezet viszont teljesen új, az epizód jelentős része ugyanis egy üvegházban játszódik, a már-már esőerdőket idéző növényzet pedig igencsak eltér az eddig látott sivatagos tereptől. Az ismeretlen viszonyok számos újdonságot rejtenek, amiket ezúttal is felderíthetünk Rhys röntgenszemével, de néhány vicces utaláson kívül most sem nyerünk sokat az egész epizódban összesen kétszer használható képességgel. Fiona még ennél is haszontalanabb, az egycsilliárd dollárt rejtő ládából ugyanis csak egyetlen köteg pénzt vesz el, így ha az előző epizódokban költe-

keztünk (és miért is ne tettük volna), akkor most még azt a teljesen értelmetlen, pusztán kozmetikai extrát sem vehetjük meg, amit korábban. Úgy látszik, a Telltale végleg elengedte ezt a lehetőséget, ami igencsak szomorú, hiszen bőven van benne potenciál.

### TOUCHGOAL!

Az utolsó képkockákat végignézve nem tudtam, hogy sírjak-e vagy nevessek, a következő rész előzetesét azonban azonnal leállítottam, mert tudtam, hogy csak még nehezebb lenne a várakozás. A *Catch a Ride* karakterei, fordulatos történetvezetése, poénjai olyan vegyületet alkotnak, amely egyértelműen a csapat egyik legjobb, ha nem a legjobb játékává teszi ezt az epizódot. Sírnivaló tehát csak egyetlen dolog miatt lenne okom: hogy valószínűleg a negyedik részre is sokat kell még várni.

Kac

### HARDVER

Windows XP (SP3)/Vista/7; Core 2 Duo 2,0 GHz; 3 GB RAM; 3 GB HDD; ATI/Nvidia 512 MB VRAM

- zseniális új karakterek
- érzelmi töltés
- remek hangulat
- haszontalan képességek

KACI  
FE-NO-ME-NÁ-LIS.

92



THE MICROWAVES ARE THE MOST EVIL. CONSTRUCTED IN THIS WORLD, THEY ARE PURE CHAOTIC EVIL, AND REVEL IN CHAOS AND DESTRUCTION, USING THEIR EVIL POWERS TO MAKE FOOD WITH ENTROPY.

THEIR PURPOSE IN THIS WORLD IS TO CREATE A BLACK HOLE TO DESTROY THE ENTIRE UNIVERSE, BUT SO FAR THEY'VE ONLY REACHED A POINT WHERE THE MOLECULES IN THE FOOD MOVE MORE RAPIDLY, CAUSING IT TO HEAT UP.

ONE DAY, THE MICROWAVES WILL CONSUME BOTH THE LIVING AND THE DEAD.

THE MICROWAVES WILL CAUSE THE OZZ AND EXPLOSION.

Nekem már itt végem volt



Teszt  
GOAT SIMULATOR  
NIGHTMARE EDITION

Egy kép többet ér ezer szónál



Én leszek Anglia királya

## A KECSKE, AKI MEGHÓDÍTOTTA A VILÁGOT

Manapság már bármit átélhetünk szimulátor formájában. Van fű-, kenyér- és mindenfajta szimulátor, de ennek az örületnek az egyik kiobbantója a Goat Simulator volt; ami a cikk megírásának pillanatában még nem, de mikor olvassátok, már megjelent PlayStation 3 és 4 konzolokra is, miután még idén áprilisban beférkőzött a Microsoft múlt és jelen generációs masináira.



Rémálom a Kecske utcában

# GOAT SIMULATOR NIGHTMARE EDITION

**ÉREZTEM AZ ATYAI SZERETETET MIND MOCSY, MIND CHAVA IRÁNYÁBÓL, MIKOR ELMONDTÁK, HOGY ÉN VAGYOK A SZERENCÉS, AKI TESZTELHETI A GOAT SIMULATOR ZOMBIS KIEGÉSZÍTŐJÉT.** Csak mikor a kezembe nyomták a játék dobozát, döböntem rá, hogy sokkal többről van itt szó, mint holmi DLC-ről. A teljes *Nightmare* kiadásról leírhatom a véleményemet, ami a mostanában kötelező zombiskodáson (remélem, van ilyen szó) túl még a *Goat MMO Simulator* is tartalmazza. A játék nagyon beteg és ijesztő módon fülbemászó zenéjéről nem is beszélve.

### OFFLINE MMO

Meglepődtem, mikor szemembe ötlött a játék dobozán az MMO felirat, de aztán leesett a tantusz, hogy ez egy szimulátor a szimulátorban, más szóval szimulátorception. Láttam fantáziát a koncepcióban, így nagy hévvel vettem bele magam, és már a karakterválasztó képernyő letaglózott, szerencsére a jó értelemben. A kötelező tank, rogue, hunter és magician kasztokat is megspékeltek egy kis *Goat Simulator*-os humorral, de az ötödik választható kaszt, a mikrohullámú sütő mindent vitt. Igen, mikrosütő, hagyom üledetni.

Maga az MMO Simulator játékmene- te már nem ennyire élvezetes. Minden egyes küldetés, amit felvettem, az átlagos MMO-k küldetéseit parodizálta. Menj el ide, beszélj vele, szerezd meg azt, öl meg x ellenséget és hasonlók. A karakte-



## INFO

Kiadó **Coffee Stain Studios**

Fejlesztő **Coffee Stain Studios**

Platform

PC

Röviden A teljes

kecskeélmény az alapjátékkal és zombis, valamint MMO-szimulátor kiegészítőkkkel.

PEGI 16+

rek persze vicces tálalásban adják a feladatok, de nem igazán tudott lekötöni ez a kamu multiplayer. Továbbá a játék még mindig iszonyatosan bugos, így fordulhatott elő, hogy egy küldetést nem tudtam megcsinálni a hibák miatt, de egy másik esetben csak azok segítségével tudtam befejezni. Viszont egy dolgot mindenképp ki kell, hogy emeljek. A chatbeszélgetések valami elképesztően ötletesek, sokkal inkább lekötöttek, mint a küldetések. Kedvencem, mikor hatalmas fps-háború indult, a következő gyöngyszemmel megspékelve: „ki az, aki ha 60 fps alatt játszik, nem kap rohant?” Ahogy ez egy normál kis megjegyzésből eszkálódott, tökéletesen tükrözte a világ összes kommentszekcióját. Meg persze nem hagyták ki a nélkülözhetetlen helyesírási hibákat.

### KÖTELEZŐ ZOMBULÁS

A zombimánia elérte a kecskék világát is, és kicsit odaszúrva a *DayZ*-nek és más indie horroroknak, a Coffee Stain Studios elkészítette a *GoatZ*-t, azzal a marketing kampánnyal, hogy ez az egyetlen nem early access-es túlélőjáték a Steamen.

A játékban egy könnyed tutorialal kezdünk, ezalatt elsajátítjuk, hogyan lehet embereket zombivá változtatni, majd hogy miként végezhetünk a zombikkal. Megtanuljuk a craftolás művészetét és azt is, hogy enni kell, ha élni akarsz. Miután a kötelező dolgokat a fejünkbe véstük, kezdődik a játék. Kikelünk a sírunkból, és meg kell fertőznünk elegendő embert, hogy kiobbanjon a zombiapokalipszis. A kiobbánás után a várost egyaránt járják megfertőzhető normál

emberek, és életünkre törő zombik. Mi pedig szabadon rombolhatunk, készíthetünk különféle tárgyakat, harcolhatunk zombikkal és emberekkel, vagy felfedezhetjük a város nyújtotta lehetőségeket, például a vízi csúszdázást, a plázázást vagy az úrlények keresését. A játék eközben különféle feladatokat ad nekünk, hol könnyebbeket, hol nehezebbeket, és ha teljesítjük ezeket, jutalmat kapunk étel és élet formájában. A játék a zombiapokalipszis kezdete óta eltelt napokat is számolja, és ha meghalunk, minden kezdődik előlről, akárcsak egy korábban már említett élőhalottas mókában. Az alapjáték szerelmesei, a *Nightmare Edition* nyújtotta újdonságokat is értékelni fogják, viszont ha valaki irtózik az efféle szimulátoroktól vagy az agyament humorától, az messziről kerülje el.

Gócza

### HARDVER

Windows Vista; Intel Core 2 Duo vagy AMD Athlon X2; 4 GB RAM; DirectX 9.0c, 512 MB VRAM; 4 GB HDD

- beteg humor
- rengeteg tennivaló
- a fizika még mindig egész jó
- beteg humor, nézőpont kérdése
- bug, Bug, BUG

### GÓCZA

Nem számít a körítés, csak az eredeti játék szerelmeseinek ajánlott.

73



Számos kaijuval találkozunk, Mechagodzilla és Jet Jaguar is szerepel a játékban



Godzilla a legjobb ivótárs: világít a háta, ha hányni készül



Van, aki erősebb Godzillánál... igazából majdnem mindenki

## BÁNATOS MAJOM

Van egy csomó kaiju, amelyik ilyen-olyan okból kimaradt a játékból. Nem került be például a Zone Fighter, a Hanna-Barbera-féle Godzooky, az 1962-es Godzilla, és sajnos a sorozat történetének egyik legizgalmasabb szörnye, King Kong sem.

Mindenki és minden ronda

# GODZILLA: THE GAME

**ÉVEK ÓTA TART AZ A TENDENCIA, HOGY ÉN TESZTELEM AZOKAT A JÁTÉKOKAT, AMELYEK MÁSOKAT EGYÁLTALÁN NEM ÉRDEKELNEK A SZERKESZTŐSÉGBEN, ÉS NEM IS VAGYOK ELLENELNEK**

– ha jó, akkor legalább én is jól szórakozom, ha rossz (és ez a gyakoribb), akkor tovább viszem a „Ki kapta idén tesztelésre a legrosszabb játékot” serleget. Három év után úgy néz ki, Kaci veszi át a gyakorlatilag semmilyen előnnyel nem járó díjat múlt havi *Alone in the Dark: Illumination* tesztjéért (az általam tesztelt *Motorcycle Club 21* pontja csak a második helyre lesz elég), de az őszi dömpingben jöhetnek még csalódások. Győzni ugyan nem győz, de a *Godzilla: The Game* is a negatív élmézőnyben végez.

A játékra nem azért nem csapott le senki, mert nincsenek köztünk Godzilla-fanok, hanem azért, mert már a videók alapján is silánynak nézett ki. Itt ne csak a grafikára gondoljatok, a játékmenet sem tűnt világmegváltónak, és előre sajnáltuk a csalódott rajongókat, hogy a Bandai Namco meg sem próbálta jobbnak feltüntetni a játékot, mint amilyen. Több óra játék után viszont úgy gondolom, lesznek, akik minden hibája ellenére szeretni fogják.

Az egész olyan, mintha a fejlesztőcsapat tudta volna, mi kell a rajongóknak, csak épp úgy gondolta, amit a játék kínál, az nekik elég, és egyébként is csak ők lesznek képesek értékelni. Benne van szinte az összes kaiju (avagy szörny), Godzilla több változata, mindegyikőjüket irányíthatjuk, egyediek, javarészt hasonlítanak filmbé-



## INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**  
Fejlesztő **Bandai Namco Entertainment Platform**  
**PlayStation 4, PlayStation 3**  
Röviden A Godzilla univerzum szinte minden szörnyével letarolhatunk néhány generátort, de összesen nagyjából ennyiről szól a játék.  
PEGI 12+

li önmagukra. Ha így nézzük, a legtöbb hiba nem is hiba, és tényleg lesz, akinek tet-szeni fog a játék úgy, ahogy van. Viszont objektíven nézve az egész sajnos rettenetesen gyenge.

### TÚL RÖVID A KARJA

A *Godzilla: The Game* alapját a God of Destruction mód adja, amiben nagy meglepetésre pusztítani kell. Kimászunk a vízből, legyűrünk néhány generátort, miközben a haderők a földről tankokkal és lövegekkel, az égből helikopterekkel tüzelnek ránk. A találatoknak gyakorlatilag semmi hatása, inkább csak a hangulatért próbálkozik a hadsereg. Mindeközben a G-Force-ot irányító japán hölgy és az épp aktuális miniszterelnök képe ugrál fel, akik olyan megjegyzéseket tesznek, hogy „Godzilla elérte az ötös zónát”, vagy „Muszaj lemondanom”. Semmi extra, de mégis; hiányozna, ha nem lenne. Minél több építményt és épületet pusztítunk el, az irányított szörny annál nagyobbra nő, ami a más kaijukkal vívott harcoknál fontos – állítólag. Lehet, hogy én voltam túl béna, lehet, hogy nekem van igazam, de vannak olyan kaiju, amelyeket lehetetlen megközelíteni, mert folyamatosan támadnak; Godzilla lehetőségei rövid karjai miatt még akkor is korlátozottak, amikor mindent elpusztítottunk, és száz méteresre nőtt, a sugárhányás pedig egyszerűen nem sebez olyan durván, másrészt csak akkor használható, ha újratöltődött. A King of Kaiju módban és a csak PS4-en elérhető, két-három játékost támogató online VS módban leginkább az ellenfél által választott szörnytől függ, hogy tudunk-e érvényesülni, vagy hi-

ábavaló minden próbálkozás. Gigan például könnyen bedarált, a közelébe sem tudtam menni, de a lárva Mothrát szinte sérülés nélkül legyűrtem.

### RÁJUK ISMERÜNK, DE MINEK?

Tényleg mellékesnek gondolom, de nem mehetünk el szó nélkül a környezet kidolgozatlansága és a bőven idejétmúlt grafika mellett. A játékmenet tök mindegy, úgyis a kaiju közti harc a lényeg, de mégis csak egy PS4-es játékról beszélünk, nem pedig egy PS2-esről. Még a kaiju kinézete sem kifogástalan; mindenki felismerhető, de legalább őket kidolgozhatták volna részletesebben. Azt gondolom, a *Godzilla: The Game* megtalálhatja a közönségét, viszont elég elvakult rajongónak kell lenni, hogy ne szájhúzás legyen a vége. 21 000 forintot biztosan nem ér meg, ennek harmadáért már talán jó vétel lehet, de csak ha nagyon akarjátok.

Paca

- + sok-sok kaiju
- + legalább valamennyire autentikus
- repetitív
- lassú
- csúnya
- némelyik szörny látványosan jobb, mint mások

**PACA**  
Rajongóknak erős talán, a többieknek őszinte nem.

# 39

GameStar

TESZTÜNKET AZ ELŐZŐ  
EPIZÓDOKRÓL LÁSD A  
2015/01-ES, 03-AS, 04-ES  
ÉS 06-OS GAMESTARBAN



## A FILMSOROZAT

Csak részben kapcsolódik a Telltale kalandjáték-szériájához, de kiderült, hogy az HBO jelenleg legalább nyolc évadra tervez a Trónok harca sorozattal, ráadásul a hatodik etaphoz két új és neves színész is csatlakozott: Ian McShane és Max von Sydow.

Sokkal komolyabb harcok várnak ránk!

Tyrian Mocsy kedvenc karaktere; vajon miért?

A kép festői, csak ne akard mozgásban is látni

Dramából most sem lesz hiány

Mindenkivel csak a baj van

# GAME OF THRONES: A NEST OF VIPERS

**OKÉ, JÖHET A VÉGJÁTÉK.** Nem akarok sokat várni, megfogott a Telltale, végighárfázta az idegeimet, felcsigázott, mentálisan pofán rúgott. Finomabban szólva már nemcsak figyelmet, hanem kíváncsiságomat is felkeltették. Lehet ezeket a sráccokat azzal vádolni, hogy egy kaptafára készítik játékosorozataikat (mert ez igaz is), lehet mondani, hogy az alapvetően lineáris történetmesélésben csak biodíszlet a játékos, akinek alig van szabadsága (ez is nagyrészt igaz), és persze szidható a bugos, akadozó játékelmény is (én is minden tesztet során külön kitérek erre, mert különösen idegesít), de összességében még mindig képesek olyan érzelmi hullámvasútra ültetni az embert, hogy csak szédül az élmény után. Az *A Nest of Vipers* kipróbálása után azt kell mondanom, hogy a Trónok harca feeling itt bizony csúcsra van járva, és minden hibájával együtt bőven érdemes ez a virtuális széria arra, hogy a rajongók minőségi módon üssék el az időt, amíg az új évad, esetleg az új könyv beköszönt. Oké, feltehetően hamarabb végeznek ezzel, de nem fogják megbánni.

## APRÓ FURCSASÁGOK

Nehéz úgy a történetről beszélni, hogy ne lőjek le semmi érdekességet, egy dolgot azonban muszáj megemlítenem. A sorozat karaktereinek szerepeltetése a játékban zseniális ötlet, de néhol kicsit elüt a viselkedésük attól, amit képzelnénk róluk a sorozat alapján. Cercei például sokkal békésebb, kedvesebb hangot üt meg, Daenerys



## INFO

Kiadó **Telltale Games**  
Fejlesztő **Telltale Games**  
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**  
Röviden **A Telltale már a Trónok harca kalandjátékának ötödik fejezeténél tart, melyben döntéseinknek minden eddiginél súlyosabb következményei vannak.**  
PEGI **18+**

pedig zavaróan rossz arc ahhoz képest, amit eddig megszokhattunk tőle. Egyáltalán nem tűnt számomra hitelesnek a játék sztorijában meghozott döntése ahhoz képest, ahogy a sorozatban megismertem, és bár érthető volt a történetvezetés szempontjából, hogy miért volt szükség Asher szivatására, azért én nem így oldottam volna meg a csavart. Ezzel együtt ez a történet szál volt a legérdekesebb, bár Gared találkozása a Másokkal is okozott néhány meglehetősen feszült pillanatot. Szóval most egyben volt minden, mocorgott a dráma rendesen.

## NEM UNATKOZUNK

Az ötödik epizód egyébként pörgős és izgalmas lett, Ramsay pszichopata pojacasága már az első pillanatban megadta a kezdő lökést, és kb. 80 perc izgalom sortört végig a cselekményen, gyakran változó, pörgős jelenetekkel, sok QTE-akcióval megspékelve. Ennek fényében az interaktív, tárgykeresős, gondolkodós részek szinte teljesen a háttérbe szorultak, pedig meggyőződésem, hogy ez a játék igazán akkor lenne erős, ha a point&click vonal több figyelmet kapna, ahogy egyébként ez a *The Walking Dead* első évadában még így is volt, lényegesen színesebb és interaktívabb volt a játékmenet, ebből aztán sokat feláldoztak a lineáris történetmesélés oltárán. Ha képesek vagyunk ezzel együtt élni, és amolyan gombnyomogató sorozatnézésnek felfogni az egész élményt, akkor viszont nem lesz okunk a panaszra. A nagy pörgés ráadásul nagyon kemény végkifej-

lethez vezet, és az ember alig várja a következő, évadzáró részt. A sorozathoz méltó fordulattal sokkalnak az írók, le a kalappal előttük, de sajnos a játékelmény nem nő fel ehhez. A fent említett monotonitás mellett a szokásos bugok, akadozások, a mobilos és előző generációs verziók optimalizálatlan teljesítménye is felróható a Telltale-nek, de ezen már meg sem lepődünk, ti is tudjátok, én is tudom, ez már nem változik – legalábbis a most ismert szériákban biztosan nem. De az élmény még így is annyira erős, hogy csak ajánlani tudom mindenkinek a *Game of Thrones* sorozatot, nem gondoltam volna, hogy ebből is képesek lesznek ilyen erős, drámai játékot összehozni. Szeretem, amikor így tévedek.

HP

## HARDVER

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

- + egyre drámaibb történet
- + egyre komolyabb választások
- + egyre erősödő feszítő
- szokásos bugok és problémák
- Daenerys szerepe a játékban
- minimális interakció

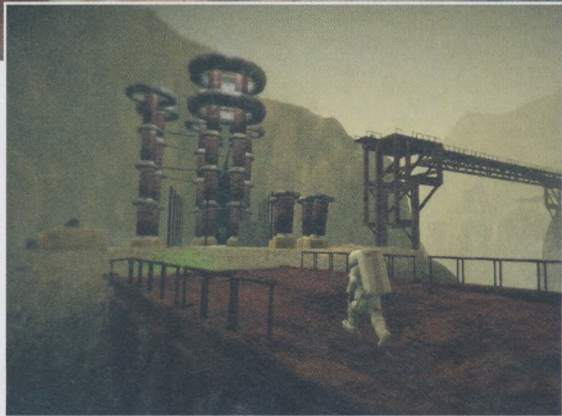
HP  
Szinte tökéletes felvezetés. Katarzis vajon lesz?

85



## PREMIER EDITION?

Az első, PC-s változathoz képest Xbox One-on a játék címébe egy „Premier Edition” toldalék is került. Nos, ez nem mást jelent, mint némi új zenét, vizuális csinosításokat (pl. normal mapping használata a talajon), illetve új szöveges- és audionaplókat. Némi rosszindulattal úgy is felfogható, hogy bár még mindig nincs kész, a Premier edition már egy előrehaladottabb állapota a játéknak.



Álmodtam egy bolygót magamnak

# LIFELESS PLANET: PREMIER EDITION

## A „LEHETETT VOLNA” JÁTÉKOK A LEGINKÁBB GYŰLÖLNI VALÓK.

A szimplán rossz címekre nem veszteget sok időt az ember, megpiskálja bottal, aztán odébbáll. De a „lehetett volna” rosszul esik; sajnáljuk az elvesztegetett időt és pénzt, az elvetélt jó ötletet, sőt, valahol mélyen még a fejlesztőket is. Főleg akkor, ha egy olyan kis, független csapatról van szó, amelyet még a „csapat” jelzővel is túlzás illetni, lévén, hogy a *Lifeless Planet* szinte egyetlen ember, David Board munkája. Hősünk alaskzakai otthonában üldögélve (legalább érthető, hogy honnan az ihlet) álmodott egy nagyot, és a Kickstarter segítségével össze is tudta szedni a pénzt a minimalista sci-fi kalandhoz.

## A LEGVÉGSŐ HATÁR

Egy, a hazai játékjárási történetének hajnalára datált legenda szerint a műfaj ikonikus alakja (egyesek szerint meghonosítója, mi több, ősatya), CoVboy egyszerű (?) egyetlen dobozkép alapján írt játéktervet. Hogy valóban így történt-e, azt nem tudom, de a *Lifeless Planet* borítójával ez nem is lett volna olyan nagy kihívás. Látszik rajta egy űrhajós, egy kietlen táj és – irgalom atyja, mindfuck imminent – egy villanyoszlop. Nos, ez a három dolog olyan, mint a gyors, olcsó és jó munka: bármely kettő még csak-csak elképzelhető együtt, de hármasával már science-fiction tartomány. A sztori szerint ugyanis az általunk terelgetett, névtelen űrhajósnak a célállo-



## INFO

Kiadó **Stage 2 Studios**  
 Fejlesztő **Stage 2 Studios**  
 Platform **PC Xbox One**  
 Röviden **Minimalista sci-fi kaland egyedi atmoszférával és ügyességi részekkel. PEGI 12+**

máson kényszerleszállást végezve nem elég, hogy a visszaút lehetősége és legénység nélkül kell nekivágnia az ismeretlen bolygónak, hamar kiderül, hogy bár életnek valóban van rajta nyoma, ahogy azt az otthoni tudósok állították, de ezek régies régiek. Na de milyen nyomok? Nemcsak villanyoszlopot találunk, hanem néhány faházat, megtépzott szovjet zászlót és audionaplókat orosz nyelven, melyekből lassacskán elkezd összeállni, mi is folyik itt.

## NINCS... ELÉG... ENERGIA

Illetve mégsem. Bár a játék rendkívül izgalmasan indít az 50-es és 60-as évek kis költségvetésű, de történetben erős sci-fi tévéjátékainak hangulatára utazva, és úgy tűnik, hogy hosszabb távon is fenntartható erősségeinek ügyes elegyítése (a fikció és a valóság összemosása, a történet naplótöredékeken keresztül csepegtetése, kihalt, de látványos helyszínek felfedezése, módjával adagolt ugrálós-ügyességi részek...), de a kényes egyensúly hamar felborul. Az elbeszélés tördeltsége hamar esetlegessé válik, és bár eleinte érdekesnek tűnik, hamar minden alternatíva ismerős lesz filmekből, könyvekből, és egyre inkább lemond az ember arról, hogy bármi épkezláb dolgot kihámozzon az egészből. Emellett túlsúlyba kerülnek az ugrálós-ügyességi puzzle-betétek, ami egyrészt kicsit „olcsó” megoldás, másrészt pontos és megbízható irányítás mellett még csak-csak elfogadható, de ha bugos a játék, akkor nagyon frusztráló.

## IZLÉKS DOLGA?

Szörnyű, szinte én érzem magamat kellemtelenül, hogy ennyire lehordom szegény David Board munkáját, aki ott kuksol Alaskzában, és várja, hogy kicsit kisüssön a Nap. Hiszen valahol igazságtalan ugyanolyan mércével mérni egy indie játékok között is aprónak számító projektet, mint egy olyat, amelyen komoly brigád dolgozott. Másrészt viszont a *Lifeless Planet* Xbox One-ra 3990 forintba kerül, és ez már az az árszint, ahol kiváló címekeket is találni.

mazur

## HARDVER

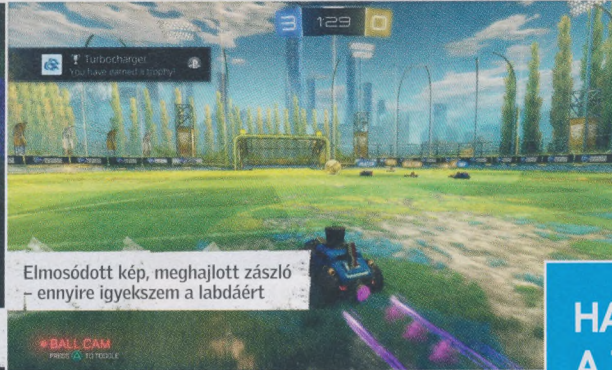
Windows XP: Core 2 Duo/AMD Athlon 64 X2; 2 GB RAM, GeForce GT 430/ATI Radeon X1900; 900 MB HDD

- + egyedi atmoszféra
- + néhány jól elkapott, hangulatos helyszín
- + (nem sok, de) gyönyörű zene
- pontatlan irányításhoz túl sok ugrálós puzzle
- szinte minden szempontból félkésznek tűnik

## MAZUR

Vannak jó pillanatai, de inkább csak a kihagyott ziccereket látja az ember.

# 62



Elmosódott kép, meghajlott zászló – ennyire igyeksem a labdáért

Ott a magyar lobogó! Teljes az életem



Első gólm igen látványosra sikeredett

## HA JÓ A TANÍTÓ

Sokszor feleslegesnek érezzük a tutorial kipróbálását, de ezt a játékot érdemes azzal kezdeni. Nemcsak az elsődleges mozdulatokat és kombinációkat tanítja meg alap- és haladó szinten, de van külön kapus, csatár és „aerial” (levegőben való játék) tutorial, ezek is az említett két szinten. Így már az első lépések megtétele alatt kikapaszthatjuk, melyik a számunkra legkényelmesebb poszt.

220 felett a gólt megszerezheted

# ROCKET LEAGUE

**M**IUTÁN ÉN ÍRHATTAM A ROCKET LEAGUE ELŐZETESÉT, ÉS MÉG A FEJLESZTŐKKEL IS KÉSZÍTHETTEM EGY INTERJÚT, NAGY ELVÁRÁSOKKAL ÉS IZGALOMMAL UGROTTAM FEJEST AZ AUTÓS LABDARÚGÁS VILÁGÁBA.

Először is a mozdulatok megtanulását tartottam a legfontosabbnak, hiszen az előző résszel nem játszottam, és nem tudom, ti hogy vagytok vele, de a valóságban sem nagyon szoktam autókkal labdákat kergetni. A játék tutorialja igen kimerítő, mindent megtanít, amit elsőre tudnunk kell; erről részletesebben olvashattok dobozos írásunkban.

### EGYEDÜL NEM AZ IGAZI

Az alapvető mozdulatok megtanulása után kipróbáltam magam a gép ellen, hogyan is megy ez az autós foci. Három nehézségi szint közül választhatunk, ha az unalmas, amikor az ellenfél több játékkal lép pályára, mint mi, nem számítjuk. Az autók számát illetően pedig 1v1-től egészen 4v4-ig terjed a beállíthatóság, utóbbi esetben egy autót irányítunk mi, míg a társaink, valamint ellenfeleink gép irányította botok. Persze ha vannak még plusz kontrollereink és barátaink, akkor beszálhatnak mellénk, hiszen coopban minden jobb.

Sajnos az egyjátékos mód hamar unalmasá válhat. A legkönnyebb fokozaton elképesztően bután játszik a gép, az egyetlen nehézséget az jelenti, hogy a társaink is ugyanolyan együgyűek, mint az ellenfél, így történhetett, hogy egy 4-3-ra megnyert meccsen csak az én csapatom tagjai szereztek gólt, amit mi kaptunk, azt is



## INFO

Kiadó **Psyonix**  
Fejlesztő **Psyonix**  
Platform **PC, PlayStation 4**  
**Röviden** Modifikálható szuperautókkal próbálunk beütni egy hatalmas labdát az ellenfél kapujába, magyarul: foci autókkal. **PEGI 3+**

mind a társaim hordták be. Nehezebb fokozatokon persze már más a helyzet, de ott túl sterilnek éreztem a játékot; az ellenfél ereje inkább abban nyilvánult meg, hogy mindig tudta, mi fog következni, és mindent tökéletesen hajtott végre. Mindenesetre gyakorlásnak megfelelő a magányos játék, tapasztalatot szerezhetünk és fejlődhetünk. Maguk a szintek csak a játékba ölt óráinkat mutatják, de a készítőik ígéretének megfelelően minden egyes meccs után kapunk valamit, lehet, hogy csak egy antennát vagy felnit, amivel díszíthetjük autónkat, de jobb esetben egy új járgányt szerzünk. Ez azért fontos, mert minden jármű más kaszinnal rendelkezik, másképp pattan le róla a labda, így ez az egyetlen olyan feloldható dolog, amivel befolyásolhatjuk a játékot – de a többi jóság is színesíti kinézetünket, így nem fogjuk feleslegesnek érezni őket.

### CSAK A MULTIPLAYERI

A szingli rész után kicsit leírtam magamban a *Rocket League*-et, de nekiugrottam az online többszemélyes mókának, habár jómagam inkább egyedül szeretek játszani, és próbálok elkerülni az internet kegyetlen népét. Az egyik igen pozitív része a multi-nak, hogy nagyon gyors a matchmaking. Itt már nincs unfair mód, és botot is csak akkor látunk, ha valaki rage quitel, és a játék feltölti az üresen maradt helyet addig, amíg nem érkezik más a helyére.

A netes játszótéren domborodik ki igazán, mennyire élvezetes játék a *Rocket League*. A gép elleni meccseken hiányolt kiszámíthatatlanság itt már jelen van, és rendkívül élvezetesek a pörgős, ötperces meccsek. A viszonylag rövid idő miatt nem fogunk be-

leenni egy-egy menetbe, de nem is annyira rövid ez az idő, hogy azt érezzük, nem történt semmi. A csapatok ereje pedig a természetes kiválasztódás útján mindig az egyenlőség felé tart. A játék nem cseréli a játékosokat, így ha egy játékban maradunk, minden egyes meccsen ugyanazok lesznek a csapattársaink, akikkel összeszokhatunk. Ha véletlenül túllontul erős lenne az egyik oldal, akkor a gyengébb csapatból úgyszólván ki-ki-ki két játékos, az üresen maradt helyekre új kalandorok jönnek, és mehet egy teljesen új meccs – remélhetőleg már kiegyensúlyozottabban.

Összességében a *Rocket League* egy pörgős, adrenalinindús játék, főleg ha kimereszkedünk az internet félelmetes világába, de aki ettől mindenképpen ódzkodik, az is találhat örömet a játékban. Főleg ha van pár plusz kontrollere.

Gócza

### HARDVER

Windows Vista SP2; 2 GHz Dual core; 2 GB RAM; Nvidia 8800/ATI 2900; Version 9.0c; 2 GB HDD

- + addiktív játékmélet
- + pörgős, változatos online meccsek
- + rengeteg feloldható tartalom
- kevés pálya
- kissé unalmas egyjátékos rész

### GÓCZA

Ezek után a foci már nem is az igazi autók nélkül.

85

A csatornában kommandósokra és hajléktalanokra lehetünk

Az életükért könyörgő fegyvertelek kivégzése legalább látványos lehetne, de nem az

Az állandó szűrkeség egy darabig hangulatos, utána zavaró

A választásokat gyorsabban el lehet dönteni lángszórával

Sok erőszak semmiért

# HATRED

## AMI EGYSZER BEJÖTT

Pár évvel ezelőtt robbant a botrány a több országban betiltott Postal 2 miatt, amiben egyáltalán nem volt kötelező bárkit is kinyírni, csak sokkal könnyebben végigjátszhattuk, ha nem fukarkodtunk az erőszakkal. Valószínűleg inkább az csapta le a biztosítékot, hogy macskát használhattunk hangtompítónak, lehetett vizelni, és leverhettük bárki fejét egy ásóval.

**M**ÁR AZ ELEJÉTŐL FOGVA NYILVÁNVOLT A DESTRUCTIVE CREATIONS SZÁNDÉKA: AZZAL PRÓBÁLTAK ISMERTSÉGET SZEREZNI (AZ MOST MINDEGY, HOGY POZITÍVAT VAGY NEGATÍVAT), HOGY EGY MEGBOTRÁNKOZTATÓ JÁTÉKOT CSINÁLNAK,

amiről nyilván mindenki ír, és nekik akkor is megéri, ha csak rosszakat mondanak. Következő játékukat, akármiről is szóljon, már bevezethetik úgy, hogy „a botrányos Hatred fejlesztőinek új játéka”. Lehet, hogy zombikat kell majd benne ölni. Lehet, hogy pónikat. Lehet, hogy elkészítik a Hatred 2-t, de biztos vagyok benne, hogy ha erre sor kerül, az már nem érheti el az első rész sikereit (az első rész eladásai is csak azért szöktek az egekbe, mert felkapta a média, és néhány lázadó lelkű fiatal úgy érezte, neki ez már csak a botrány miatt is kell). A Hatred ugyanis azon túl, hogy szinte tényleg nem szól másról, csak az ártatlanok lemészárlásáról, egy elég közepszerű, gyakran unalmas twin-stick shooter.

### GYŰLÖLJ AKKOR IS, HA JÓ VAGYOK

Van egy kertvárosi srác, akinek olyannyira nem jött be az élet, hogy egy nap úgy dönt, mindenkit kinyír a környéken. Meg kicsit messzebb is. Kilép kertés ház ajtaján, és elkezd lőni a buszmegállóban várakozókat, tönkretesz egy bulit, egy temetést, tüzel a shoppinglóokra egy szupermarketben, majd a rendőrkapitányságon is megtrágya az állományt, és megy tovább egy másik területre (a kertvárosból rögtön a csatornába, ahol néhány alvó hajlék-



## INFO

Kiadó Destructive Creations  
Fejlesztő Destructive Creations  
Platform PC  
Röviden A Destructive Creations csapata botrányosságával akarta érdekessé tenni játékát, de a végeredmény pont olyan gyenge lett, ahogy vártuk.  
PEGI 18+

talant lehet meggyilkolni, ami aztán tényleg a legalja). Mikor elkezd a mészárlást, még nem jönnek a zsaruk, csak magatehetetlen emberekre lő, akik az életüket próbálják menteni, de kis idő múlva megjön az ellenállás, és vele együtt az izgalom. Semmi kihívás nincs abban, hogy fegyvertelen célpontokra lövünk, de a rendőrség legalább megzasszt minket egy kicsit, visz némi izgalmat a játékba. Egy szint után már meglepően könnyű elfelejteni, hogy mi a játék alapja, csak az előre haladás miatt mészárolunk, nem magáért a gyilkolás örömeért. A küldetések egy darabig színesítik az „élményt”, de azok is kimerülnek anynyiban, hogy „nyírj ki X embert/rendőrt” itt meg ott.

### AMI EBBEN A VILÁGBAN ROSSZ

Ha túl vagyunk azon, hogy „hú, ez egy játék, amiben civileket kell ölni, de menő/de rossz”, csak a negatívum marad. A színron borzalmas, a beszólások kellemetlenek, az izometrikus nézet miatt ha valaki dél vagy nyugat (és a kettő közötti irányok) felől lő, nem látni őt, amíg elég közel nem megyünk, és mire odajutnánk, vagy elfogy a lőszer, vagy meghatunk. Gyakran akadtam bele egy-egy ajtóba, falba, az autóvezetés pedig szintén botrányos. Emellett a grafika harmatos, a kivégzések nem igazán látványosak, főleg ha a rosszul belőtt kameraállás miatt valami mindig kitarolja őket, és akkor erre még rájön az optimalizáció, ami ugyancsak nem sikerült. Az igazat megvallva egy dolog tetszett, de ez tényleg csak egy apróság: a civilek felvették a rendőrök elejtett fegyvereit, és hősként megpróbáltak elintézni.

Mikor számtalan sokkal jobb játék van a piacon, melyben kedvünkre darálhatunk le bárkit és bármit, a Hatred egyáltalán nem képes kitűnni közülük. Játékélmény szempontjából nincs különbség aközött, hogy embereket lehet vagy embereket kell ölni. Aki élvezi, más játékban is élvezheti, aki nem szereti, annak a Hatred egyáltalán nem való. Még a hangulata sem kapott el, pedig ez a fekete-fehér megjelenés illik a témához, és tényleg megpróbáltam ráhangolódni. Mostanra aki akarta, valószínűleg kipróbálta már, aki meg nem, el is felejtette; de még ha minden nap úgy keltek fel, hogy legszívesebben mindenkit kinyírnatok, akkor is ezerszer inkább egy Postal 2 vagy egy GTA, vagy bármelyik másik sandbox, mint ez.

### HARDVER

Windows Vista (SP2) 64 bit; Intel Core i5-750 @ 2,6 GHz/AMD Phenom II X4 955 @ 3,2 GHz; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 460/AMD Radeon HD5850 (1 GB VRAM); 4 GB HDD

- néhány apróság
- eleinte érdekes
- hamar megünthető
- kidolgozatlan
- optimalizálatlan
- az autók irányítása borzalmas

### PACA

Sok játék van, amelyekben élvezetesebb játszani.

35



"MÉG A FILMEKNÉL IS ÓRÜLTEBB ÉS EXTRÉMEBB!"

GAME INSIDER

# MAD MAX

## URALD A PUSZTASÁGOT!



2015/09/01



XBOX ONE



PS4



CENEGA



AVALANCHE STUDIOS



Mad Max © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Avalanche Studios. "B", and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.  
Mad Max and all related elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.  
WB GAMES LOGO, WB SHIELD,™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.  
(615)

MADMAXGAME.COM



FACEBOOK.COM/MADMAXGAME



TWITTER.COM/MADMAXGAME



Főhősünk, a kissé nagyképmű tinimacska, Kay

KAY

Yes, yes, I will do this for the grand imperial Ou Ba!

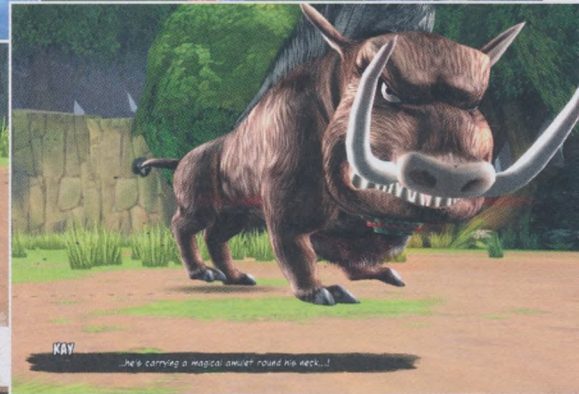


Már 5 perc után megpróbáltam vízbe fojtani a macskát (sikerült)



Macska-egér-gorillajáték folyik itt

I don't believe this...arcasm is wasted on these dawds.



KAY

...he's carrying a magical amulet round his neck...!

Amihez egy élet is sok, nemhogy kilenc

# LEGEND OF KAY ANNIVERSARY

## A NORDIC GAMES AZÉRT NEM OLYAN ROSSZ

A svéd cég bizonyára hozott még rossz döntéseket a Legend of Kay Anniversary-n kívül is, ám 1993 óta számos jó címet is köszönhetünk nekik. Az Alan Wake, a The Book of Unwritten Tales, majd később néhány felvásárlást követően a SpellForce 2 is az ő nevük alatt futott, nem beszélve a Darksiders első és második részéről.

### ELJÖTT AZ A JÁTÉK IS, AMELYBEN AZ ELSŐ ADANDÓ ALKALOMMAL MEGPRÓBÁLTAM MEGFÜLLASZTANI A FŐHÖST.

No nem azért, mert szadista vagyok (habár a Simsben is mindig végigpróbálok a különböző halálnemeket), hanem mert a Legend of Kay Anniversary névadója minden bizonnyal a játéktörténelem egyik legellen-szerveesebb főszereplője.

A szóban forgó Kay-nek idén ünnepeljük a születésnapját: 2005-ben PlayStation 2-re jelent meg a játék eredetije, a Legend of Kay, amely már akkor sem tartozott a platform legerősebb címei közé. Valamilyen furcsa okból kifolyólag a Nordic Gamesnél úgy döntöttek, hogy annak el- lenére, hogy számos sokkal értékesebb, ráadásul nagyobb rajongói bázissal rendelkező PS2-es játék van, ebből a cím- ből készítenek remake-et. Így született az Anniversary kiadás, ami felturbózott gra- fikával és hanggal tárja a lelkes játékosok elé a macskalények és a gorilla-, valamint patkánylányok cseppet sem izgalmas ha- talmi játszmáit.

### NO DE KINEK AJÁNDÉK?

Nehéz jót írni egy olyan játékról, amely ki- fejezetten jellegtelen, főleg úgy, hogy a Legend of Kay és annak felújított változa- ta között eltelt tíz évben a játékvilág ha- talmát fejlődött, minekutána nőttek az elvárásaink a minőséggel szemben. A Grim Fandango idén kiadott HD változata kel- lett, mint testnek a kenyér, hiszen egy ere-



## INFO

Kiadó **Nordic Games**  
Fejlesztő **Neon Studios**  
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Wii U**  
Röviden **A 2005-ös Legend of Kay újjáé- lesztett verziója.**  
PEGI **12+**

deti, ötletes, sőt, zseniális játékról van szó, amely még ennyi év után is tud újat mutat- ni. Kay kalandjai azonban senkit nem tölte- nek el kéjjel (ha-ha), és ha van is játékos, aki lelkesen áll neki a sztorinak, körülbelül tíz perc után fogja letörölni a Legendát a gé- péről. Vegyük is sorra, miről van szó pon- tosan.

Adott egy játék, ami gagyi menüvel, tel- jes képernyős nézet választásának le- hetősége nélkül, unalmas, örökké tar- tó intróval nyit. Már az első percben kide- rül, hogy szinkronszínésznek valószínűleg a stáb éppen ráérő családtagjait fogták be, akik nem nagyon értik a dolgukat. (Ha ezért a munkáért valakinek többet fizettek egy szelet sajtortánál, akkor valamit na- gyon rosszul csináltak.) A második percben az is kiderül, hogy szerencsére a leg- borzalmasabb orgánnum, legirritálóbb ka- rakter a főhősünk, aki több óra után is pontosan olyan idegesítő, mint amilyen- nek elsőre tűnik. Ő akar lenni az a tipikus „badass”, odamondogató, „paraszt” főhős- típus, akit pontosan olyannak szeretünk, amilyen, akinek a viccein nevetünk, és aki- vel vígan daraboljuk az ellenfeleket; az a Travis Touchdown- vagy Duke Nukem- féle karakter, akinek szomjazzuk minden bunkó beszólását, mert attól lesz jó a já- ték. Nos, Kay nem ilyen. Ő egy éretlen tiné- dzser, aki egy egyszerű, gyerekeknek szó- ló játéknak tűnő valamibe belecsempészi azt az igazi, nemvicces bunkóságot, me- lyet néha még egy-egy oda nem illő „csú- nya szóval” is megkoronáz. Kay nem a jó-

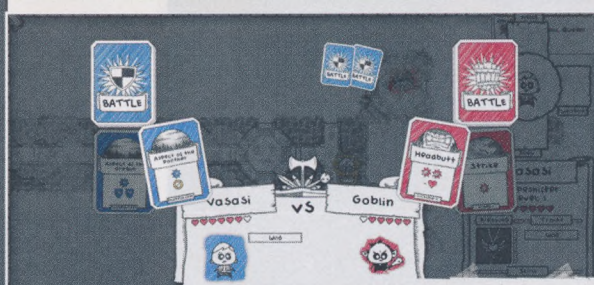
fajta bunkó badass, ő csak egy szimplán rosszul megírt karakter, akivel sajnos min- denkinek foglalkoznia kell, aki játszani sze- retne a játékkal.

### KAY-JEL NAPPAL

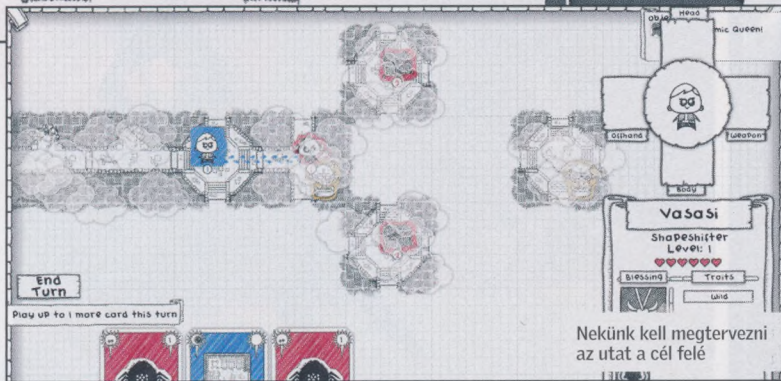
És hogy mit is csinál Kay? Kap egy kardot, néhány „varázslatot”, és helyreállítja a ren- det az antropomorf patkányok, gorillák és macskák között. Az egyszerű, repetitív har- cokat jump'n'run mechanizmus egészíti ki, azaz állandóan buta küldetések megoldásá- val kell foglalkoznunk, ronda környezetben, idegesítő szinkronnal, miközben egy végte- lennek tűnő tutorialt csinálunk. Egy Final Fantasy XIII esetében elnézhető, hogy a harcrendszer bonyolultsága és a szöve- vényes történet miatt órákig benne raga- dunk egy prólógusban, ám a Legend of Kay Anniversary háromgombos harca, valamint érdektelen története és cselekménye sem- mit nem indokol, amit ki kell állnunk a játék alatt. Egyszerűen csak rossz az egész, úgy, ahogy van.

Sophiaso

<ul style="list-style-type: none"> <li>macskák?</li> <li>nosztalgia</li> <li>szinte minden</li> </ul>	<h1>45</h1>
<p><b>SOPHIASO</b> Legendásan rossz játék született (újjá).</p>	



A csaták kimenetelét egy rém egyszerű kártyajátékban dönthetjük el



Nekünk kell megtervezni az utat a cél felé



Céhünk szépen növekszik az idő múlásával

Céhünk bárdjai még mindig mesélnek

# GUILD OF DUNGEONEERING

## A JÖVŐ HŐSEI

Bár a jelenlegi verzió híján van a tartalomnak, a fejlesztők már közzétették, hogy úton van az ingyenes frissítés, tele új küldetésekkel, végtelen barlangokkal, New Game+ móddal és rengeteg finomhangolással. Ha érdekel a játék, érdemes lehet megvárni a vásárlással a bővítést.

## HIRTELEN MATEKÓRÁN ÉREZTEM MAGAM, AMIKOR A GUILD OF DUNGEONEERING

**KEDVES NARRÁTORA KÖSZÖNTÖTT, MAJD AZ ARCOMBA TOLT EGY ÜRES, NÉGYZETRÁCSOS LAPOT.** Egy darabig nem igazán értettem, mi történik, majd az elsőre kedves hang szolidan tudatta velem, hogy ez bizony az én céhem, és álljak neki nagyon gyorsan építkezni, mert a kalandorok jönnének hozzám, és ha nincs rak-táram, akkor nem tudják hova hordani az aranyat. Kaptam egy kártyalapot, ráhúztam a rácsokra, és kirajzolódott a következő 12 órában otthonként szolgáló kastély első szobája.

## ÜDV A TEMETŐBENI

A *Guild of Dungeoneering* nagyon aranyos keveréke az RPG-knek és a kártyajátékoknak; az a célunk, hogy minél nagyobb céh-et építsünk ki a történet 8-12 órás játékidéje alatt. A kezdéshez kapott arany-mennyiségből felhúzzhatjuk első épületeinket, felfogadhatjuk kezdő kalandorunkat, és letehetjük a temetőt. Mint kiderült, ez utóbbit látjuk majd a leggyakrabban. Céhünk berendezése után első hősünket el is kísérhetjük egy küldetésre. Feladatunk az is lehet, hogy a játék barlangrendszerében található ládákat kifosszuk, vagy legyőzzünk egy főellenséget, esetleg eltakarítsuk az ott található szörnyeket. Néhány kivételtől eltekintve ez a három feladat váltakozik, ami önmagában még nem baj, mert az igazán izgalmas nem is a „mit”, hanem a „hogyan”.



## INFO

Kiadó **Versus Evil**  
Fejlesztő **Gambrinous**  
Platform **PC**  
Röviden RPG-kártyajáték hibrid, amelyben saját céhünk kalandozóival kell kitakarítani a barlangokat és hazahurcolniunk a zsákmányt. PEGI 12+

Kezdekör általában tiszta terepet kapunk, rajta megjelölt célpontjainkkal, amelyekhez nekünk kell utat építenünk a játéktól kapott kártyák segítségével. A lapok között vannak útkeresés (ezek különböző lerakható útvonalak), fenyegetés (szörnyek) és kincs (arany, gyémánt stb.) típusúak, melyeket úgy rakhatjuk le, ahogyan akarjuk. Kalandozónkat közvetlenül nem befolyásolhatjuk; ő megmondja, merre megy, mi pedig e szerint tervezhetünk. Érdemes minél több szörnyet az útjába tenni, mert a csaták után aranyat, tapasztalati pontokat és felszerelési tárgyakat kap, melyekkel sokkal könnyebb lesz legyőzni a főellenfeleket. A küldetések teljesítése során egyedül harc közben hathatunk közvetlenül hősünkre. A csatákat mi játszunk le egy borzasztóan egyszerű kártyajáték formájában: az ellenfél lerak egy lapot, mi pedig válaszolunk egy másikkal. Ez addig megy, amíg valamelyikőnk élete el nem fogy, és ha mi jöttünk ki jobban, akkor vihetjük a zsákmányt.

## AZ ÜRESEDÉS OKA: PATKÁNYHARAPÁS

A harcokhoz nem építhetünk paklit; kártyát annak megfelelően kapunk, hogy milyen karakterrel vagyunk éppen, illetve, hogy az milyen tárgyakat visel. Egy buzogány például felold egy olyan kártyát, amely két fizikai sebességgel bünteti az ellenfelet, a lánccing pedig olyat, ami három csapat kivéd. A lapok rém egyszerűek, és ha sikerül a kaland során megfelelő mennyiségű ellenfelet ledarálunk, akkor az adott küldetés végére már bőven lesz elég lapunk a győzelem-

hez. Ha ez mégsem sikerülne, akkor is megkapjuk a vállalkozó által összegyűjtött aranyat, emlékére pedig egy új sírkő tűnik fel otthon. A narrátor elénekli, hogy „vajh! hányat küldesz még a temetőbe?”, majd egy új lelkes kalandozó köszönt bennünket, aki feltöltene a megüresedett pozíciót. A zsákmányolt aranyból új épületeket vehetünk, új tárgyakat nyithatunk fel, és új kalandorokat fogadhatunk be.

A játék hangulata egyedi és irtó cuki, de sajnos egyszerűségéből adódóan egy idő után repetitívne válik. Persze a *Guild of Dungeoneering* nem olyan hosszú, hogy ezt nagyon megérezzük, de árához képest kicsit kevéske a történet. Ha esetleg sikerülne elcsipnünk egy leárazást, mindenképpen tegyetek vele egy próbakört.

Hunter

**HARDVER**  
Windows XP; 2 GB RAM; 3 GB HDD

- ✦ hangulatos
- ✦ egyedi stílus
- ✦ szerethetően rohadék narrátor
- ✖ kevés narráció
- ✖ repetitív harcok
- ✖ nincs multiplayer

**HUNTER**  
Egy jó ötlet bosszantóan közepes, de legalább cuki megvalósítása.

79



## A farm, ahol élek FARMING SIMULATOR 2015

**INFO** Kiadó Focus Home Interactive Fejlesztő Giants Software Platformok PS3, PS4, PS Vita, X360, XOne Röviden Ezzel a címmel nem lehet zsákba macskát árulni; trágyázol, vetsz, aratsz, állatot tartasz. PEGI 3+

**SZÁMTALAN PÉLDÁT LÁTUNK MÁR ARRÁ, HOVA VÉZET A VERSENY HIÁNYA.** Tipikusan ilyen alkotás a *Farming Simulator 2015* is, amellyel a sorozat alkotói egy tétováz piaci rést igyekeznek betölteni a konzolok legfrissebb generációján. Érezhető rajta, hogy nem lohol a sarkában egyetlen rivális sem, amivel bizony vissza is él a fejlesztőstúdió. Odáig még rendben van a dolog, hogy adott egy-egy sandbox jellegű farmvidék, ahol a földművelés mellett már az állattartással és a fakitermeléssel is megbarátkozhatunk, s ha jól keverjük a lapokat, fokozatosan kiterjeszthetjük a birtokhatárt. Egy rövid tutorialt követően meglévő gépparkunkat használva éjt nappallá téve gurizunk a földeken, próbálunk eligazodni a nem túl segítőkész térképen, és kellő információ hiányában tapasztalati úton sikerre vinni vállalkozásunkat. Mégpedig egyedül vagy néhány cimbor társaságában, mert az MI vezérelte napszámosokra egy szalmaszál se bízánk. Csak és kizárólag a földműveléshez értenek, sem szállítmányozásra, sem pedig fakitermelésre nem lehet rábeszélni őket. Emellett hajlamosak megpattanni a munkából, nem jelzik, ha végeztek a feladattal, és úgy általában, mindvégig sötétben tart bennünket a játék; mintha tudatosan hallgatná el a fontos információkat. Ugyanilyen abszurd, hogy az időgyorsítás befolyásolja a gabona növekedésének tempóját, de a melólok munkavégzésére nincs hatással. Sőt az sincs rendjén, hogy egyszerű fű-

nyírással is majdnem annyit lehet keresni, mint földműveléssel. Később kínkeservesen összekapartam a favágáshoz szükséges gép és a vontató árát, vért izzadtam, míg felpakoltam a lecsupaszított rönköket, majd átültem a járgányba, gázt adtam, és az első emelkedőhöz érve elvesztettem a teljes rakományt – nem lehetett rögzíteni, így aztán szépen lecsúszott az egész. Zokogtam. Mellesleg amikor megláttam, milyen sokba kerülnek a munkagépek, és kiszámoltam, hány búzátáblát kell még bevetnem, learatnom, mennyi terményt a felvásárlóhoz szállítanom, óhatatlanul is a Szennyes lelkű angyalok egysorosának elmőrösített (ha valaki lemaradt volna a táboros beszámolókról: Elmörnek hívták az idei GS-tábor „bárpultosát” – érti, aki érti, a többieknek ajánlom a GS Online-t) változata jutott eszembe: Tartsd meg a disznót, te állat!

Chavalier

- ✦ aprólékosan kidolgozott, licencelt munkaeszközök
- ✦ állattartás és favágás mint újdonság
- ✖ átgondolatlan játékmechanizmusok
- ✖ randa környezet
- ✖ béna fizika
- ✖ árazás

**CHAVALIER**  
Gazdálkodáshoz válassz a tavalyi PC-s kiadást.

44



## Megkésésett mese ARCANIA: THE COMPLETE TALE

**INFO** Kiadó Nordic Games Fejlesztő Black Forest Games Platformok PlayStation 4 Röviden Az eredetileg a Gothic negyedik részeként indult ArcaniA új generációs kiadása. PEGI 16+

**MOST MÁR KÉTSÉGEM SINCS AFELŐL, HOGY A REMASTERGENERÁCIÓ CSÚFNÉV ÖRÖKRE RAJTA RAGAD AZ AKTUÁLIS KONZOLKON.** Lassan nem telik el hónap anélkül, hogy néhány régebbi (jellemzően alig páréves) játékot ki ne adnának PlayStation 4-re és/vagy Xbox One-ra. Azzal nincs is gondom, ha a kiadó veszi a fáradságot, és alaposan felturbózza az eredetit, nemcsak a textúrák felbontását növeli meg, hanem kompletten kicseréli az aszettekét, esetleg újramezveli a hangokat, a zenét, sőt korábban semmilyen platformon el nem érhető tartalommal édesíti meg ajánlatát. Szívesen írnám, hogy az *ArcaniA: The Complete Tale* ez utóbbi kategóriába sorolható, de akkor hazudnék. A pénzünkért nem kapunk egyebet, mint a 2010-ben megjelent PC-s változat átiratát a kevesebb mint tíz óra alatt végigjátszható *Fall of Setarrif* expanzióval kiegészítve. Hogy miért esett épp erre a játékra a Nordic választása, mikor lényegesen jobb és izgalmasabb címeket is találunk a portfóliójában, rejtély. Mindenesetre adott egy játék, amely mellett elég nehéz úgy érvelni, hogy időközben megjelent a *Dragon Age: Inquisition* és a *The Witcher III: Wild Hunt*. Az évek során csillogásából sokat veszített külső generikus küldetéseket és egyszerű, repetitív harcrendszert takar. A sztori valamennyire menti a hely-

zetet, ám az izgalmas fordulatokig jó néhány órát bele kell ölnünk a játékba. Előtte azonban például el kell nyernünk szívünk választottjának kezét, pontosabban a leendő após támogatását, amit hihetetlenül unalmasan várásznak a „Menj el oda, öl meg néhányat abból az izéből, majd gyere vissza, ha végeztél.” jellegű misziók. Kezdetben a küzdelmek sem tesznek hozzá sokat az élményhez. Csapdos, ellép, csapdos, elkerüli az ellenfél durvább támadását (látványosan és nevétségesen sokáig készül rá), majd beviszi a kegyelemdöfést. Idővel persze javul a helyzet, a közelharc fegyverek mellé íj és néhány varázslat is társul, jobb felszerelésre teszünk szert. A minden ok nélkül teleportáló (nem feature, hanem bug) ellenfelek viszont alaposan lerontják az egyébként sem biztató összképet.

Chavalier

- ✦ a történetnek vannak jó pillanatai
- ✦ tartalmazza a kiegészítőt is
- ✖ elavult grafika
- ✖ csak látszólag nyitott a világ
- ✖ fantáziátlan küldetések
- ✖ bugok

**CHAVALIER**  
Ez rettenetesen kevés 2015-ben.

53

GameStar

TESZTÜNKET  
AZ ALAPJÁTÉKRÓL  
KERESD A 2014/11-ES  
GAMESTARBAN



Groovy, Baby!

## CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE – SUPREMACY

INFO

Kiadó Activision Fejlesztő Sledgehammer Games  
Platform PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One  
Röviden A Call of Duty: Advanced Warfare harmadik DLC-je PEGI 18+

**TÖBBNYIRE AZT VÁROM A FEJLESZTŐKTŐL, HOGY MERJENEK KÍSÉRLETEZNI A DLC-KEL, PRÓBÁLJANAK KI ÚJ JÁTÉKMECHANIZMUSOKAT, ÉS LEHETŐLEG NE LÉPJENEK RÁ EGYETLEN BANÁNHÉJRA SEM A MEGVALÓSÍTÁS RÖGÖS ÚTJÁN.**

A *Supremacy*vel túlságosan is biztosra ment a Sledgehammer Games, hiába is keresnénk benne új fegyvert vagy az *Ascendance* DLC csáklójához hasonló friss ötletet.

Cserébe viszont ezúttal sem úsztuk meg újratákoltt térkép nélkül, hiszen a *Skyrise* szörnyen ismerős lesz majd azoknak, akik legalább a *Modern Warfare 2* óta hódolnak ennek az időtöltésnek. Megőrizte a klasszikus *Highrise* lépcsőzetes, mesterlövészeknek kedvező struktúráját, meglepetésemre az exosuit kunsztjaival együtt is remekül játszható. A fennmaradó három viszont már teljesen új map, kezdve az aprócska *Compound*dal, amit egyértelműen közelharccra terveztek. Végre elővehetjük a géppisztolyokat és a söréteseket. A Parliament ezzel szemben a Temzén úszó hadihajó fedélzetén eresztí egymásnak a játékosokat, ahol rakétacsapás formájában érvényesíthetjük a scorestreaket. A végére maradt a Vörös térre helyezett *Kremlin*, amelyen féldőben aktiválódó aknamező nehezíti meg a dolgunkat.

Az én szememben továbbra is az *Exo Zombies* aktuális fejezete a mindenkori csomag legizgalmasabb darab-

ja. A *Carrier* egy szupermodern repülőgép-hordozó fedélzetén veszi kezdetét egy személycserét követően. John Malkovich helyére Bruce Campbell ugrik be, de nem Ash Williamsként. Az igazat megvallva nem passzolt volna a sztori komolyabb hangvételéhez a jobb karcsónkján láncfűrész viselő figura. Sebjaj, az új pálya mindenért kárpótol; sokkal áttekinthetőbb, mint elődei, kisebb az esélye, hogy elveszítik egymást a csapattársak. Elvégre ki akar na magányosan bombákat hatástalantítani, miközben zombik fenik rá a fogukat? Az Atlas vállalat életünkre törő zsoldosainak, valamint a segítségünkre siető *Sentinel* osztagok felbukkanása még izgalmasabbá teszi ezt a macska-egér harcot.

Chavalier

### HARDVER

Windows 7/8/8.1 (64 bit); Intel Core i3-530 2,93 GHz/AMD Phenom II X4 810 2,60 GHz; 6 GB RAM; Nvidia GeForce GTS 450 1 GB; 45 GB HDD

- ★ Parliament
- ★ Bruce Campbell
- híján van bármintemű radikális újításnak
- drága

### CHAVALIER

Hozza a kötelezőt, de nem többet.

77



Végjáték

## CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE – RECKONING

INFO

Kiadó Activision Fejlesztő Sledgehammer Games  
Platform PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One  
Röviden A Call of Duty: Advanced Warfare utolsó DLC-je. PEGI 18+

**A MOSTANI FELHOZATÁLBÓL A KISEBB TERÜLETŰ, ROPPANT HANGULATOS FRACTURE LOPTA BE MAGÁT ELSŐKÉNT A SZÍVEMBE.**

Nem tehetek róla, bolondulok a havas pályákért. A számos fedezékekkel és magaslati ponttal teleszórta map féldőnéél hajlamos némi káoszt okozni a hirtelen olvadásnak induló jégtáblák miatt. Majdnem ugyanennyire élveztem a pazar bagdadi luxuskörnyezetbe helyezett *Overload*ot, ahol valóban kihasználhatjuk az exoskeletonban rejlő lehetőségeket a szokatlanul nagy mozgástérnek köszönhetően. Legyünk óvatosak a plazmalámpák közelében, amelyek találat esetén elektromos kisülésekkel okoznak kellemetlen pillanatokat a hatókörükön belül tartózkodóknak. Ezzel együtt sokkal izgalmasabbnak találtam, mint a főemlősökön végrehajtott kísérleteknek otthont adó *Quarantine*-t, amit a központi kifutó eltűnő padlója sem volt képes érdemben feldobni. Rendre ellene szavaztam, amikor előkerült a playlisten. Egy fokkal jobban sikerült a háború utáni újjáépítés helyszínéül szolgáló *Swarm*. Ezen a bejárható épületekkel teleszórta, jó kis fogócskára alkalmas térképen drónrajt zúdíthatunk az ellenség nyakába scorestreak-jutalomként.

A negyedik, s egyben utolsó DLC-vel pontot tehetünk az *Exo Zombies* játékmód sztóriájának végére. Hőseink az Atlas víz alatti kutatóállomásán

szállnak szembe a barátból ellenségévé lett *Malkovich*csal, aki a klasszikus *Bond*-főgonoszokat idézve gúnyos megjegyzésekkel kergeti örületbe egykori társait. Az eddigi legnagyobb, ebből fakadóan némileg konfúz zombis térképen debütál a pattogó lövedékekkel operáló *Trident*. Használata szórakoztató, de nem múlhatja felül azt a néhány percet, amit az *XS1* *Goliath* belsejében töltünk; kár, hogy az óriás zombi elleni utolsó harcra nem vihetjük magunkkal. Mindent összevetve azt kell mondanom, hogy a *Reckoning* épp olyan korrekt bővítménye az alapjátéknak, mint amennyire az *Advanced Warfare* volt elfogadható minőségű része a *CoD* szériának.

Chavalier

### HARDVER

Windows 7/8/8.1 (64 bit); Intel Core i3-530 2,93 GHz/AMD Phenom II X4 810 2,60 GHz; 6 GB RAM; Nvidia GeForce GTS 450 1 GB; 45 GB HDD

- ★ nincs remake a térképek között
- ★ új fegyver
- ★ izgalmas boss harc
- a *Quarantine* dizájnja unalmas
- még mindig drága

### CHAVALIER

Ez megvolt, jöhet a *Black Ops III*.

79

# Teszt

» THE EVIL WITHIN – THE EXECUTIONER NEVER ALONE: FOXTALES



GameStar

TESZTÜNKET AZ ALAPJÁTÉKRÓL ÉS A KORÁBBI DLC-KRÓL LÁSD A 2014/10-ES, VALAMINT A 2015/04-ES ÉS 2015/05-ÖS GAMESTARBAN



GameStar

TESZTÜNKET AZ ALAPJÁTÉKRÓL KERESD A 2014/12-ES GAMESTARBAN



Technikai KO

## THE EVIL WITHIN – THE EXECUTIONER

**INFO** Kiadó Bethesda Softworks Fejlesztő Tango Gameworks Platformok PC, PS3, PS4, X360, XOne Röviden Mikami Sindzi túlélőhorrorjának utolsó DLC-je, egyik leggyűlöttebb ellenfelünkkel a főszerepben. PEGI 18+

**M**INEKUTÁNA TIZENSOK ÓRÁN KERESZTÜL JÁT-SZOTTUNK BÚJÓCSKÁT A THE EVIL WITHIN RÉMSÉGE-IVEL, VALÓSÁGOS FELÜDÜLÉS-NEK ÍGÉRKEZETT, HOGY AZ EGYIK ROSSZFIÚ BŐRÉBE BÚJVA IS ÁT-ÉLHETJÜK A KALANDOT. Elképzeltem, amint a kétajtós barokk szekrény és egy kifejezett ezüsthátú gorilla légyottjából született, a feje helyén páncélszekrényt, a kezében pedig méteres húsklopfólt cipelő melákot irányítva kergetem Sebastian, Joseph és Juli hármását, meg a STEM-ben ragadt többi szerencsétlent, miközben megszállottak légiója lesi óhajomat.

Na, ebből a keeper irányításán túl semmi sem valósult meg, lévén Mikamiék egészen más jellegű szórakozást szántak nekünk. A *The Executioner* DLC leginkább arra jó, hogy levezessük mindazt a feszültséget, ami az alapjáték és a két korábbi tartalmi bővítmény végigjátszása során felgyülemlett bennünk. Ugyanis semmi egyebet nem kell tennünk, mint hogy egy alibi történet keretében bucura verjük a megszállottakat, majd minden „pálya” végén kitekerjük egy-egy régről ismerős boss nyakát. Rendszeresített konyhai segédeszközünkön túlmenően a későbbiekben további fegyvereket is használhatunk.

Amennyiben elegendő pénzt szedünk össze, és sikeresen feloldottuk őket akkor egyebek mellett dinamittal, láncfűrésszel vagy akár rakétavetővel is revansot vehetünk mindenkin, aki él és/

vagy mozog. Addig püföljük ellenfeleinket, míg padlóra nem kerülnek, akkor aztán látványos animáció kíséretében kivégezhetjük őket. Tesszük mindezt belső nézetből, ami még nyomasztóbbá varázsolja a vérmocskos helyszíneket (amelyek mindegyikén megfordultunk már), csak hogy az első összecsapás után elillanjon a varázslat. Keeperként túlzottan erősek vagyunk a megszállottakhoz mérten, és a főellenfelek sem pesek megizzasztani bennünket. A lineáris pályatervezés, a fejtörők hiánya, a gyenge ellenlábások, az érdektelenségbe fulladó történet és a rettenetesen rövid játékidő okán tényleg csak annak ajánlanám, aki e nélkül nem érezné teljesnek gyűjteményét.

Chavalier

### HARDVER

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

- + belső nézet
- + brutális
- + visszatért a karakterfejlesztés
- kivessz belőle a horror
- repetitív játékmélet
- szentelenül rövid

### CHAVALIER

Inkább klopfolj ki két kiló csirkemell-filét.

51

Rókaharapást szőrével

## NEVER ALONE: FOXTALES

**INFO** Kiadó E-Line Media Fejlesztő Upper One Games, E-Line Media Platformok PC, PS4, XOne Röviden Beköszöntött a tavasz az északi sarkkörön túl, ahol Nuna és a róka újabb kalamajkába keveredik. PEGI 12+

**G**YANÍTOM, HOGY HOZZÁM HASONLÓAN NEM SOKAN HALLOTTATOK AZ IŃUPIAQ NÉPCSORTRÓL AZT MEGELŐZŐ-EN, HOGY MŰLT ÉV VÉGÉN MEGJELENT A NEVER ALONE. E bájos platformer különlegessége abban rejlett, hogy fejlesztői szorosan együttműködtek az őslakos művészekkel és mesemondókkal. Az ily módon jelentős kulturális többlettel felruházott alkotás legnagyobb hiányosságait rövidségében, valamint a kritikus pillanatokban hibázni hajlamos MI-jében láttuk. Az első DLC ugyanebben a szellemben készült, tehát a Foxtales szintén egy szájhagyomány útján terjedt iŃupiaq történetet dolgoz fel.

A két partvidéki fivér meséje az alapjátékból ismerős Nuna, valamint különleges sarki róka gyereksínyként induló tavaszi kalandjában elevenedik meg. Talán nem kellett volna megkergetni az ártatlan kisegeret, s akkor nem találják magukat a nyílt vízen egy lélekvesztőben. De ha már így alakult, igyekezzünk elszorakoztatni magunkat a három, egyenként 20-30 perc alatt teljesíthető pályán keresztül olyan játékmecanizmusokkal, amelyekre még nem volt példa a játékban. Az egyik ilyen a már említett kajak, amit lendületes evezőcsapásokkal hajthatunk előre és vissza, hogy aztán a sodrást és a vízi alkalmatosság lendületét is számításba véve egy helyben tartsuk, ha épp arra volna szükség. Amikor pedig épp nem a kajakban ülünk, vagy mozgó jégtömbökön ugrálunk egy óriási patkány elől menekülve, lemerülünk a víz alá, ahol tovább-

bi akadályok várnak az áramlatok irányát befolyásoló szellemek, valamint üreglakó ragadozók formájában. Utóbbiakat általában könnyedén elkerülhetjük, a szellemeket pedig a rókával teregethetjük ide-oda az alapjátékban látottakhoz hasonlóan. Az emígy megváltoztatott víz-áramlatokkal ragadozókat takaríthatunk el az útból, más szellemektől kapott, akadályok lebontására szolgáló kavicsot juttathatunk célba, vagy épp hőseink számára gyorsíthatjuk meg az átkelést egy-egy szakaszon.

A végeredmény a tavalyihoz hasonló élmény, egyszerű, ám tanulságos történettel, érdekes dokumentumfilmes betétekkel és végre-valahára olyan MI-vel, amely inkább segít, mint akadályoz.

Chavalier

### HARDVER

Windows 7; Intel Core 2 Duo E4500 2,2 GHz/AMD Athlon 64 X2 5600+ 2,8 GHz; 2 GB RAM; GeForce 240 GT/Radeon HD 6570; DirectX 9.0c; 3 GB HDD

- + hangulat
- + okosabb lett az MI
- + dokumentumfilmek
- fájdalmasan rövid
- nem nyújt kihívást

### CHAVALIER

Játékos tanmese a természetnek kijáró tiszteletről.

68



A harcokban sokféle szörnyrel találkozhatunk



## KIK JÁRTAK A MARSON?

A filmgyártás egyik kedvenc helyszíne a Mars, még Schwarzenegger úr is megfordult már ott az Emlékmásban, és a végén majdnem ki is esett a szeme, de aztán szerencsére előntötte a bolygót az oxigén, és a szemgolyók visszahúzódtak az üregeikbe. Még egy említésre méltó, ám méltatlanul ismeretlen film a Rákember a Marsról című, ami akkora nagy marhaság, hogy hozzá képest az összes Charlie: majom a családban rész Oscar-díjas mestermű.



Közelről egy kicsit szögletes, de ne nézzük közelről



Van itt hulla dögvével.



## Marsi hapsik és a mutáns vírus

# THE RED SOLSTICE

**TÖBB FORGATÓKÖNYV SZERINT IS MEGESETT MÁR, HOGY A FÖLDÖN VALAMILYEN DURVA VÍRUS ELSZABADULT, MINEK KÖVETKEZTÉBEN SZÉPEN MEGTIZEDELŐDÖTT AZ EMBERISÉG, AKI PEDIG TÚLÉLT, DE NEM VOLT OLYAN SZERENCÉS, HOGY NE FERTŐZÖDJÖN MEG, ABBÓL VALAMI RÚT OCSMÁNY-SÁG KELETKEZETT.** Jelen tesztünk

alanyával ez a szerencsétlen történet 2060-ra esik, és annak érdekében, hogy ne legyen mindenki ilyen csúnyaság, a maradék emberiség kerekét old a Marsra. Sajnos azonban az élet ott sem játék és mese, ugyanis AE 117-ben (a Föld elhagyása utáni időszámítás szerint) kitör egy bitang vihar, amit az ottaniak csak vörös napfordulóként (Red Solstice) emlegetnek, és szépen megszakít mindenféle kapcsolatot a Tharsis nevű főváros, valamint a többi marsi kolónia között. Tiszta szerencse, hogy létezik az Elysium Corporation nevű katonai jellegű szervezet, amelyben harcedzett emberek várják, hogy felderíthessék, mi történt.

### TE MENJ IDE, TE MEG AMODAI

Az Ironward játéka egy klasszikusnak nevezhető, felül- vagy éppen kissé megdőntve felül- és oldalnézetes lövölde, melynek alapját a csapatban alkalmazott taktika képezi, főleg akkor, ha vagyunk olyan szerencsések, hogy nem az MI-vel, hanem



## INFO

Kiadó  
**Nkidu Games Inc.**  
Fejlesztő **Ironward**  
Platform **PC**  
Röviden **Csapat-alapú taktikai akció, amely multiban igazán élvezetes.**  
PEGI **N/A**

más emberek társaságában vágathatunk neki a vörös bolygó kínálta kalandoknak. Mind ezt úgy kell elképzelni, hogy ha kattintunk valahová, akkor emberünk oda megy, míg a másik gombbal kattintva inkább odaló egy hatalmasat, tehát az irányítás senkit nem zavarhat össze. A fő okosság azonban a taktikai térkép, amit ha aktiválunk, embereink mozgása csigalassúra vált, így időt nyerünk kijelölni számukra, hogy hova menjenek, hol bújjanak fedezékbe, és honnan pufogtassanak kifelé vidáman. Ez főleg akkor jön jól, amikor nekünk valamiért előre kell törnünk (mondjuk fel akarunk robbantani egy fészket), és közben csőtöljnek a marsi rémségek, mert ilyenkor kiadhatjuk osztagunknak, hogy veszett módon fedezzenek, hátha akkor túléljük. De ha már a fickókról beszélünk, ahogy minden normális játékban, itt is mindenkinek megvannak a maga erősségei és gyengeségei, ami azt jelenti, hogy van, aki az irgalmatlan pusztításban jó, és állja az ütéseket is, de olyan is akad, aki inkább a háttérből osztja az áldást, mert szemtől szemben hamar padlót fogna.

### A TÖMEG EREJE

A fent leírtakból látható, hogy bár egyjátékos módban is szórakoztató tud lenni a *The Red Solstice*, igazi élményt akkor nyújt, ha többen esünk neki, de előtte nem árt, ha végignyomjuk a single módot, hiszen legalább megtanuljuk a játék sajátosságait, és nem

a harcmezőn fogunk szentségetelni, hogy mi nem ilyen lovat akartunk. Az azonban biztos, hogy az indie fejlesztésű játék szórakoztató, pörgős, könnyen elsajátítható, grafikája és hangjai nem hagynak bennünk hiányérzetet, és megvan a maga atmoszférája még akkor is, ha a Marson azért már korábban is elég sokszor megfordult az emberiség ilyen-olyan katasztrófák és fantazmagóriák ihlette kreatív alkotásokban. Akinek tehát hiányzik a kattintásoktól hemzsegő akció, az ne habozzon, ugorjon neki, és lássa el a baját mindennek, ami csúnya és támad.

### HARDVER

Windows 7/8; Intel Core i5-2320@3,00 GHz; 4 GB RAM; ATI Radeon HD 3800/ Nvidia GeForce 9600 GT; 2 GB HDD

- + pörgős játékmenet
- + élvezetes multi
- + hangulat
- egyedül unalmas
- nem mindig egyértelmű feladatok

**RG**  
Kinyitott a marsi bár.

82

# Teszt

» LIFE IS STRANGE:  
EPISODE 4 – DARK ROOM



Napfogyatkozás, döglött madarak, és most a bálnák is kezdik

GameStar  
TESZTJEINKET A KORÁBBI  
EPIZÓDOKRÓL LÁSD  
A 2015/02-ES, 2015/04-ES  
ÉS 2015/06-OS  
GAMESTAROKBAN

## A MEGÉRDEMELT SIKER

Mint azt sejteni lehetett, a Life is Strange végül két kategóriában (az év új PC-s/konzolos IP-ja, legjobb narratíva) bezsebelte az Industry Excellence Awards díját. Ennél is jobb hír, hogy júliusra már több mint egymillió példányt adtak el belőle, miáltal egyre nagyobb eséllyel valósulhat meg a folytatás.



Úgy buliznak, mintha véget érne a világ



Roszzabbul is végződhetett volna

I'm going to be here for another day until my family comes out to visit.

Padlógázzal a szakadék felé

# LIFE IS STRANGE: EPISODE 4 – DARK ROOM

**I**DEJÉT SEM TUDOM, MIKOR ESETT MEG VELEM UTOLJÁRA, HOGY LÉLEKBEN ÖSSZETÖRVE, MAGAMAT NYOMORULTUL ÉREZVE ÁLLTAM FEL EGY JÁTÉK ELŐL. Márpedig a Dontnod érzelmi hullámvasútja jóvoltából egyaránt megjártam a nevetésre ingerlő csúcspontokat és a megrázó mélypontokat, amelyeket átélve a sírás környékezett. Nehéz szavakba foglalni azt az állapotot, amikor mereven bámulunk magunk elé, és mantraként hajtogatjuk, hogy nem, nem és nem. Mintha ez bármin is változtatna.

### A SÖTÉTKAMRA TITKA

Noha néhány hónapja még úgy véltem, csodálatos lenne, ha a *Life is Strange* hősnőjéhez hasonlóan magam is vissza tudnám forgatni az idő kerekét, most már ettől homlokegyenest eltérő álláspontot képviselek. Nem szeretnék Max Caulfield helyében lenni, nem kívánom az erőt, ami váratlanul az ölébe pottyant, mert nem akarok szembesülni a következményekkel. Bőven elég volt látnom, hova vezetett az időmanipuláció a harmadik epizód végén. Az a helyzet, hogy bármennyire is igyekszik a leányzó helyrehozni kebelbarátnője, Chloe, valamint a többi ismerőse életét, valahogy mindig rossz véget érnek a dolgok. Amikor minden korábbi felülmúló mértékben kitolja képessége határait, akkor szembesül csak igazán tettei következményeivel. Egy apró változtatás az események láncolatában sokak életére lehet kihatással, és míg a célunkat elérhetjük általa, korántsem biztos, hogy meg akarjuk



## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Dontnod Entertainment**  
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**  
Röviden Az interaktív időmanipulációs dráma negyedik epizódja szívszorító dilemmával és zajos csattanóval. **PEGI 16+**

fizetni az árat, amit az egyensúlyra törekvő univerzum megkövetel. Karma is a bitch – tartja az angol, és ez a megállapítás fokozottan érvényes a *Dark Room* első félórájára, amely feloldhatatlan dilemma elé állítja a játékost.

Még szerencse, hogy nem ezzel az alattomos gyomrossal akarták kihúzni a fejlesztők a játékos tempójától függően 3-4 óra alatt teljesíthető epizód végéig. Ehelyett ismét a Rachel Amber eltűnésével kapcsolatos nyomozásra irányítják figyelmünket, amely elvárásainknak megfelelően izgalomban és sokféle lehetséges forgatókönyv szerint végződő szituációkban bővelkedik. Az egyik kedvencem az volt, amikor egy kódkönyvet kellett megszereznem, ám az átgondolatlan döntések, valamint a rosszul megválasztott szavak miatt elszabadultak az indulatok, és már nem tudtam megakadályozni a tragédiát. Ha más utat választok, mindez elkerülhető, de a két véglet közötti átmenettel záruló eredmény is befolyással lehet a cselekményre a végjátékban. Bizony, vésszesen közeleg a pillanat, amikor fény derül az összes mocskos ügylet mögött álló személyekre, és remélhetőleg azt is megtudjuk, mit jelképez Max látomásaiban a tengerparti várost letaroló tornádó. Az epizódvégi cliffhangert, valamint a nyomozás eredményét elnézve borítékolható, hogy a szeptemberre várható finálé bennünket is megvisel majd, nem csak hősnőnket.

### SORJA A SZÉLEKEN

Oly sokszor vettem papírra ellenérzéseimet az elbaltázott és számomra végtelenül zavaró ajakszinkronnal kapcsolatban,

hogy már én is unom. Ezúttal egy másik hibát vetnék a fejlesztők szemére, mégpedig a rendkívül behatóról is a partra vetett bálnák ezt szó szerint érteni, ugyanis hiába tárul a szemünk elé egy aranybarna őszbe burkolózó város hangulatosnál hangulatosabb helyszínnek, ha nem mehetünk el addig, ameddig látunk. Pedig szívesen megnéztem volna közelebbről is a partra vetett bálnákat, barangoltam volna kötöttségek nélkül a campus egész területén, továbbá szívesen betértem volna egy rántottára kedvenc kávézóba. Talán majd a második évadban. Ellenben örömmel vettem, hogy a Dontnod nem átalított visszanyúlni a műfaj gyökereihez, és az összegyűjtött információk rendszerezésére és a helyesnek vélt következtetés levonására építkező dedukciós feladvánnyal bővíteni a repertoárt.

Chavalier

### HARDVER

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

- világvégebuli
- érzelmi hullámvasút
- nyomozás és dedukció
- kevés mozgáster
- ajakszinkron

CHAVALIER  
Messze még a szeptember.

85





## KEDVENC LAPJAI DIGITÁLISAN!

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



## Madarak másodszer ANGRY BIRDS 2

**INFO** Kiadó **Rovio** Fejlesztő **Rovio** Platformok **iOS, Android**  
Röviden Új fejezet nyílik az Angry Birds sorozatban: a hivatalos második rész is beáll a sorba, és nagyon szeretné a pénzünket. PEGI 4+

### KEZDETEN VALA AZ ANGRY BIRDS, ÉS A ROVIO TÖBB MILLIÓ LETÖLTÉS UTÁN LÁTÁ, HOGY EZ JÓ.

Idén hat éve, hogy először lőhettünk bele egy adag mérges madarat zöld dísznők tökéletesen megépített erődjeibe, és azóta ezt közel tíz variációban tehetjük meg újra, mobilok mellett konzolokon és PC-n is. A minden ünnepekor frissülő *Angry Birds Seasons* után a Rio filmeket keverték bele az alapformulába, majd az *Angry Birds Space*-szel mentünk az űrbe. Két *Star Wars*-os epizód után megszaladt a Rovio keze: gokartoztunk, egy körökre osztott szerepjátékban harcoltunk, transformermadarakkal lövöldöztünk, hármával párosítottunk szárnyasokat, miközben a boltokat ellepték a plüssök, matricák, ruhadarabok, üdítők, parfümök (ezen nem tudom túlnenni magam), képtelenség felsorolni, mi mindből lehet *Angry Birds*-ötset venni. A franchise népszerűsége viszont egyre jobban visszaesett, a Rovio bevételé is zuhant, úgyhogy ki kellett találni valamit, ami megmentheti a sorozatot attól, hogy már csak emlékeinkben őrizzük: ez lett az *Angry Birds 2. Zseniális, nem?*

Amikor a mobilgaming még csak a szárnyait bontogatta, egyszer kifizették egy játék árát, aztán órákig elvöltünk vele. Az első *Angry Birds* 0,99 euróba került iOS-en, és ennyi – több tíz órányi kihívást kaptunk egy drágább csoki áráért. Az *Angry*

*Birds 2* ezzel szemben már ingyenesen letölthető, de felruházták minden olyan dologgal, amiért gyűlöljük a mikrotranzakciókat: egy pályát például egy élet felhasználásával játszhatunk újra, és fél órát kell várunk arra, hogy az elhasznált élet újra feltöltődjön. Vagy fizetünk.

A pályák egyébként több részből állnak, néhány elemükben minden újrajátszáznál megváltoznak, és ha egy építményt ledöntöttünk, mehetünk a következőre, de nem kapunk újabb madarakat; ha az elején elhasználtuk az erősebbeket, később megküzdünk a betonoszlopokkal.

Az *Angry Birds* már nem az, ami régen volt, és talán soha nem is lesz. Hiába szebb és csiszoltabb az új rész, hiába maradt meg az ismerős és jól bejáratott játékmotívum, az állandó kéregetés, az akadályok elrontják az élményt.

Paca

- ✦ klasszikus Angry Birds játékmotívum
- ✦ mindent szépen kidolgoztak
- ✦ érdekes újítások
- ✦ állandóan kéreget
- ✦ rengeteg várakozás
- ✦ mostanra elvesztette a varázsát

#### PACA

A tökéletesen felépített keretbe mérges madárként rongyol bele a mikrotranzakció.

60



## Kertész leszek, fát nevelek PRUNE

**INFO** Kiadó **Joel McDonald** Fejlesztő **Joel McDonald**  
Platformok **iOS** Röviden A Prune inkább élmény, mint játék, és épp ettől olyan csodálatos. PEGI 4+

### EGY OLYAN VILÁGBAN, AHOLO NAGYJÁBÓL AZ ÖSSZES JÁTÉK A PÖRGÉSRŐL, IZGALOMRÓL, RETTEGÉSRŐL VAGY EZEK KOMBINÁCIÓJÁRÓL SZÓL, MINDIG FELÜDÜLÉS EGY EGYSZERŰ, MEGNYUGTATÓ CÍM.

A PS4-re nemrég megjelent *Journey*-ben például vajmi kevés az erőszak, a játék hagyja, hogy beleéljük magunkat, és minden bajunkat elfelejtjük arra a néhány gondtalan órára. A *Prune* is az ilyen játékok táborát erősíti; egyszerűségével győz, és ugyan szintén nem túl hosszú, a végén nem bánjuk, hogy kifizettük érte a mobiljátékos átlagnál magasabb árat.

A játékban az egyetlen feladat, hogy több pályán keresztül terelessük egy fa növekedését a mag elültetésétől egészen a virágzásig. Le kell vagdosnunk felesleges ágait, melyek nekiütöznének valaminek, és így a többinek tényleg van esélye elérni a napfényt. Ha elég sok virág szirmait bontja, ügyesek voltunk, mehetünk tovább. Könnyen indul, de egyre nehezebb lesz a dolgunk, ahogy új akadályok állják utunkat. Az objektumok közül néhány eltörheti vagy megmérgezheti a fát, míg mások napfény nélkül is virágzást idéznek elő, vagy segítenek abban, hogy még inkább befolyással legyünk a növekedés irányára. Néha szűk helyeken kell átvezetnünk az ágakat, máskor viszont semmi nem gátol meg a sikerben. Az akadályok legyűrése közben nem fogunk vért izzadni, a lényeg

mindvégig a pihenés, a kikapcsolódás marad. Akárhányszor újra próbálkozhatunk, és átléphetjük a pályákat, ha nagyon nem tudjuk őket teljesíteni. A maradandó élményt nem maga a játékmenet, hanem inkább a tálalás adja, a minimalista megjelenítés, a háttérzene és alapvetően az, hogy – és ebbe azért bele kell élnie magát az embernek – egy új teremtésnek adunk életet, terelgethetjük születésétől felcseperedéséig.

A *Prune* egy csoda, amely kiszakít minket a stresszes hétköznapokból. A fotelban elnyúlva vagy ágyban fekve ugyanolyan élvezet játszani vele, mint utazás közben vagy gyakorlatilag bármikor, amikor úgy érezzük, kell egy kis szünet. Ha egy ingyenes frissítéssel még több pályát adnak hozzá, még jobb lehet – viszont már most is érdemes kipróbálni.

Paca

- ✦ gyönyörű
- ✦ nem lehet elbukni
- ✦ kikapcsol
- ✦ kevés a pálya
- ✦ akít nem kap el a hangulat, azt akár még fel is bosszanthatja

#### PACA

Neveltünk már fát korábban is, de az élmény nem volt ilyen megnyugtató.

90



Bogarak jönnek

# WARHAMMER 40,000: DEATHWATCH – TYRANID INVASION

**INFO** Kiadó Rodeo Games Fejlesztő Rodeo Games Platformok IOS Röviden Újabb Warhammer játék, ezúttal egy gyakorlott fejlesztőcsapattól. PEGI 12+

**A LAPVETŐEN SEM NEHÉZ MOST WARHAMMER JÁTÉKOT TALÁLNI, DE A MOBILIS ALKALMAZÁSBOLTOK AZTÁN VÉGKÉPP TELE VANNAK VELÜK.**

A legújabb, a Warhammer játékhöz illően hosszú című Warhammer 40,000: Deathwatch – Tyranid Invasion egy gyakorlott csapat alkotása, a Rodeo Games készítette a Warhammer Questet, ami túlnyomórészt egész pozitív kritikákat kapott, illetve nekik köszönhetjük a Hunters sorozat eddigi két részét. Ez utóbbit azért fontos megemlíteni, mert a Deathwatch (maradjunk abban, hogy így rövidítjük a címet) sok elemében hasonlít rájuk. A játék egy felülnézetes, körökre osztott shooter, amiben egy csapat space marine-t kell irányítanunk. Minden tag rendelkezik bizonyos mennyiségű támadási ponttal, amiket mozgásra, tüzelésre és védekezésre használhatunk el. Védekezés alatt azt kell érteni, hogy ha egy ellenfél a védekezésre állított katonánk hatósugarába kerül, a marine saját körén kívül támadásba lendül, és likvidálja a veszélyt. Összesen 40 küldetésen keresztül kell tyranidokat gyilkolni, különböző feladatokat teljesíteni, gyűjtögetni a tapasztalati pontokat a fejlesztésekért, új képességekért. Minden misszió után kapunk egy véletlenszerűen kiválasztott felszerelést, illetve természetesen kártyákat, amelyekkel új karaktereket és új fel-

szereket oldhatunk fel. Aki akar, vehet újabb csomagokat, de igazából nincs szükség a költsékezésre, idővel minden megszerezhető. Az új karaktereket beoszthatjuk csapatunkba, és fontos, hogy mindig olyanokkal induljunk harcba, akikkel a leghatékonyabban tudunk „dolgozni”. Szerencsére nincs örökös halál, ha valaki elhullik a harcmezőn, csak tapasztalati pontjait veszti el; ez persze szintén nem nagy öröm, de jobb, mintha mindent a nulláról kellene kezdeni. A játéknak egy baja van, de ezen igazából hamar túlteheti magát az ember: lassú. Lassan mozognak a karakterek, lassan történnek az események, de a későbbi pályákon azért már felpörög valamennyire. Ezen kívül másba nehéz belekötni – aki szereti az univerzumot és a stílust, annak nyugodt szívvel tudjuk ajánlani.

Paca

- élvezetes játékmenet
- taktikázást igényel
- egész jól néz ki
- lassú

**PACA**  
Még ha lassú is, elég szórakoztató.

**85**



Üzleti élet

# THE EXECUTIVE

**INFO** Kiadó Riverman Media Fejlesztő Riverman Media Platformok IOS Röviden A zseniális Pizza vs. Skeletons alkotóinak új játékában egy cégvezetővel verhetünk szét többek között vérfarkasokat. PEGI 9+

**JÁT SZOTTAM ANNAK IDEJÉN EGY JÁTÉKKAL, AMIT HETEKIG NEM TUDTAM LETENNI.**

Igazából nyilván több ilyen játék létezett, de ez az egy már csak alapfelütése miatt is örök élmény marad számomra. Kapaszkodjatok meg: egy kiegészítővel és feltételekkel testre szabható pizzával kellett – többnyire – csontvázakat kilapítani. A Pizza vs. Skeletons hatalmas siker lett, a fejlesztő Riverman Media pedig most újra nekifut, hogy egy bizarr, de zseniális játékkal kössön le minket a nyár további részében. A The Executive-ban egy üzletembert irányítunk, aki rendet tesz a megbolondult üzleti világban, melyet elleptek a bizarr teremtmények. Lényegében gesztusokat használva kell verekednünk, és eltenni mindenkit láb alól, akivel összefúj a szél. Minden ellenfél más és más (az egyszerű vérfarkasoktól eljutunk a denevérfejű kollegináig), másképp támad és védekezik, úgyhogy ki kell tapasztalnunk, kit hogyan győzhetünk le, és fel kell oldanunk különböző, hatékonyabb támadásokat, amiket a keményebb ellenfelek ellen tudunk bevetni. Amikor nem bunyózunk, akkor futunk, ami azt jelenti, hogy a képernyőn megfelelő ikonok utasításait követve kell húzgálnunk ujjunkat a képernyőn. Igen, ez így QTE, de nem baj, ha elrontjuk, csak a pontszámot befolyásolja, azt nem, hogy meddig játszhatunk.

E két aktív feladat mellett közben egy céget is menedzselni kell, mégis csak egy vezető a főszereplő. Nem Tycoon szintű menedzselésre kell gondolni, csak a pályákon megszerzett pénzt oszthatjuk el, fejlesztéseket vehetünk, amiktől még több pénzünk lesz. A pénz akkor is gyűlik, ha nem játszunk, és ennek felpörgetését újabb alkalmazottak felvételével tudjuk elérni.

A sok különböző játékelem összessége teszi olyan zseniálissá a The Executive-ot, amilyen. A sok, rövid, de újrajátszható pálya több órányi játékidőt jelent, és meg tudjuk bocsátani a QTE-ket is, mert mire felbosszantanánk magunkat rajtuk, máris egy verekedős résznél járunk. Már csak azért is érdemes kipróbálni, mert nem sok játékban verhetünk össze jól öltözött farkasembereket.

Paca

- zseniális alapötlet
- változatos
- egyszerűen kezelhető
- QTE-k

**PACA**  
Vérfarkasok és egy üzletember. Ennyi elég is.

**90**

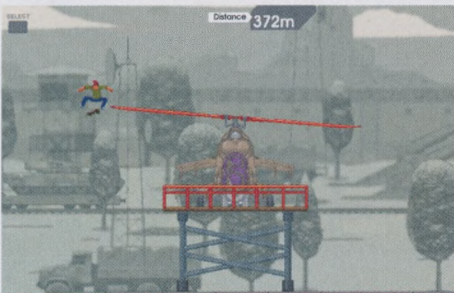
Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

**576** KByte

# JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## INDIE-ÁN NYÁR

### OllioIlli



Platform PC Ár 999 Ft

Hasonlóan a valósághoz, gördeszkáznai az OllioIlli sem egyszerű, ugyanis a brit indie csapat, a Roll7 komolyan eltért a műfaj klasszikusaitól. Az ötven, oldalnézetből szemlélt pályán be kell dobnod a százhusz különböző trükk és grind mindegyikét, ráadásul minden mozdulatodat, így a landolást is tökéletesen kell időzítened, ha a kétszázötven kihívás mindegyikét teljesíteni szeretnéd. Mindeközben persze sokszor arca fogsz esni, de mindenért kárpótol, amikor végre sikerrel jársz, legyen szó a négy különböző játék-mód akármelyikéről.

### Velocibox



Platform PC Ár 999 Ft

Vannak játékok, amelyeknek nem kell komplex történetet vagy lenyűgöző grafikát, hogy beszipantsanak, elég egy egyszerű, de kiváló alapötlet és egy komoly kihívás. Ennek tökéletes példája a Velocibox is, amiben egy rendkívül gyorsan száguldó kockát kell terelgetnünk a 3D-s alagútban anélkül, hogy nekiütköznénk a különböző akadályoknak. A sikerhez nem lesz elég, ha gyors reflexeid vannak, egy szempillantás alatt meg kell tudnod hozni a megfelelő döntéseket, ami azt jelenti, hogy valószínűleg jó párszor fogod hallani a „Level 1” kifejezést a játék bementőjétől.

### Deadly 30



Platform PC Ár 999 Ft

Bár a zombiapokalipszist rengeteg különböző játékban átéltek már, a mindössze kétfős indie csapat munkáját dicsérettel Deadly 30 egy oldalnézetes túlélő-shooterként képzelte el a már ismert koncepciót. A címben is szereplő harminc éjszakát egy bázison lesz a legtöbb esélyünk túlélni, aminek védelmét egyetlen katonával kezdjük el, ám a játék folyamán két bajtársat is találhatunk. Nappal, amikor kevésbé veszélyes a zombihorda, szövetségesek mellett nyersanyagokat is kereshetünk a pályán, amiket felhasználva nemcsak fegyvereinket, hanem bázisunk védelmét is fejleszthetjük.

### Game of Thrones: A Telltale Games Series



Platform PC Ár 5999 Ft

A Telltale Games rengeteg alkalommal bizonyította, mennyire ért az interaktív történetmeséléshez, így nem meglepő, hogy az univerzum néhány kevésbé jól sikerült feldolgozása után ezt a stúdiót keresték meg, hogy az utóbbi idők egyik, ha nem a legnépszerűbb fantasyvilágát, Westerost életre keltse. Az epizodikus játékban nem csupán a Trónok harca sorozatból megismert karakterek köszönnek vissza, hanem a tévés változat legjavát jelentő feszült párbeszédet is átélhetjük, ezúttal aktív résztvevőként.

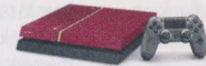
### Brothers: A Tale of Two Sons



Platform PC Ár 1999 Ft

Indie puzzle platformerekkel lassan Dunát lehet rekeszteni, viszont a Brothers azok közé a játékok közé tartozik, amelyek több szempontból is kiemelkednek a tömegből. Egyrészt a fejtörők is teljesen új kihívást nyújtanak, mivel két karaktert kell egyszerre irányítanunk, ráadásul egyedül, a controller egy-egy felét használva a címben szereplő fivérek terelgetéséhez. Másfelől ezt a különleges mechanizmust a történet szerves részévé is tette a Starbreeze, ami az egyik leghatásosabb sztorit eredményezte, egyetlen kimondott szó nélkül.

### KÜLÖNLEGES ÚJ KONZOLOK



METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

Megjelenés: 2015. szeptember 1. Ár 134 999 Ft

Mivel a Metal Gear Solid sorozat bár lazán, de kötődik a PlayStation platformhoz, talán nem olyan meglepő, hogy egy különleges kiadású PS4 is készül a Phantom Painhez. A Diamond Dogs (a Big Boss irányításával működő szervezet) ihlette díszítés nemcsak a merész, vörös színbe öltöztetett konzolon, hanem a controlleren is megjelenik majd, így egy egészen különleges géppel szerezhetjük be a játékot.



FORZA MOTORSPORT 6

Megjelenés: 2015. szeptember 18. Ár 149 999 Ft

A Forza Motorsport 6 nem csupán a széria tizedik évfordulóját ünnepli, ami külön feltűnik a vele megjelenő különleges konzolon is, hanem az új Ford GT-t is a reflektorfényben fürdeti, így a különleges kiadású Xbox is ebből az autóból merít. A Ford versenyautóra jellemző kék szín mellett nem maradhattak ki a repertoárból a versenycsokk sem, amelyek a különleges versenymarkolattal ellátott controlleren is végigfutnak. Az autós élményt a ki- és bekapcsoláskor kiadott motorhangokkal teszi teljessé a Microsoft.

## PC / dobozos

## XBOX 360

## PLAYSTATION 3

**F1 2015**  
**GS 2015. AUGUSZTUS – 72%**  
**12 999 FT**  
 Két valódi szezont izgalmaival élhetjük végig, miközben még szebb látvány mellett vezethetjük a még valóságosabban viselkedő versenygépeket.

**FARMING SIMULATOR 2015**  
**GS 2015. AUGUSZTUS – 44%**  
**9999 FT**  
 Traktorokkal driftelni továbbra is jó móka, de barátokkal közösen a szórakozáson túl igazán sikeres gazdaságot is építhettek.

**GOD OF WAR HD COLLECTION**  
**GS N/A**  
**5999 FT**  
 Kratos történetének első két, mára klasszikusnak számító része az extra tartalmakkal együtt, szebb grafikával PS3-on.

**GOAT SIMULATOR: NIGHTMARE EDITION**  
**GS 2015. AUGUSZTUS – 73%**  
**3999 FT**  
 A kecskeszimulátor már a fél játékipart parodizálja; az MMO-k után a GoatZ-ben a zombis túlélőjátékok kárára is elsüt pár poént.

**FIFA 15**  
**GS 2014. SZEPTEMBER – 88%**  
**8999 FT**  
 Vár a gyep az EA focijátékában. A FIFA 15 új játéktechnikai megoldásokkal és csodálatos látvánnyal igyekszik kielégíteni a műfaj rajongóit.

**BATTLEFIELD HARDLINE**  
**GS 2015. MÁRCIUS – 78%**  
**15 999 FT**  
 A hamisítatlan Battlefield hangulat megmarad, de a rabló-pandúr témának köszönhetően eddig sosem látott fegyverek, kutyák és játékmódok is bemutatkoznak.

**HEROES OF THE STORM STARTER PACK**  
**GS 2015. JÚNIUS – 93%**  
**5999 FT**  
 A Blizzard játékeinak minden ismert szereplője összegyűlik, hogy egy Dota-stílusú játékban csapjanak össze, néhány hős és kinézet pedig jól jön a kezdéshez.

**DRAGON AGE: INQUISITION**  
**GS 2014. DECEMBER – 90%**  
**14 999 FT**  
 A BioWare az Inquisitionnal újra a nyugati RPG-k legjobbja közé emelte a sorozatot, a látványvilág okán pedig nyugodtan nevezhetjük az első nagy next-gen RPG-nek.

**ASSASSIN'S CREED: ROGUE**  
**GS 2014. DECEMBER – 72%**  
**15 999 FT**  
 Akiknek a Black Flag tetszett, még több hajós mókát találhatnak az előző generációs konzolokra érkezett Rogue-ban.

## PC / digitális

## XBOX ONE

## PLAYSTATION 4

**SLEEPING DOGS**  
**GS 2012. AUGUSZTUS – 90%**  
**1999 FT**  
 Az alvilági sandbox játékok újszerű megközelítése, amellyel a távol-keleti helyszín mellé izgalmas sztori és pörgős harcművészetek is járnak.

**THE WITCHER 3: WILD HUNT**  
**GS 2015. JÚNIUS – 92%**  
**21 999 FT**  
 Geralt kalandjainak zárófejezete minden szempontból az elődök, és az idei évben valószínűleg minden más szerepjáték fölé nőtt.

**BATMAN: ARKHAM KNIGHT**  
**GS 2015. JÚNIUS – 94%**  
**20 999 FT**  
 Az egymással szövetkező szupergonoszok ellen már a batmobile-ra is szükség van, Bruce Wayne hadjáratából pedig az utóbbi idők legjobb szuperhősök játéka kerekedett.

**MIRROR'S EDGE**  
**GS 2008. DECEMBER – 84%**  
**1999 FT**  
 Sosem mozogtunk jetpack nélkül ilyen szabadon akciójátékban. Ha pedig szeretnénk, egy lövés nélkül is szembeszállhatunk az elnyomókkal.

**GRAND THEFT AUTO V**  
**GS 2014. DECEMBER – 96%**  
**19 999 FT**  
 A maró humor, a társadalomkritika és a sandbox játékok adta szabadságérzet konzolon még sosem volt ilyen nagyszerű.

**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.

**STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST**  
**GS 2002. ÁPRILIS – 92%**  
**999 FT**  
 Kyle Katarn kalandjainak klasszikus része a mai napig az egyik legjobb jediélményt nyújtja, legyen szó akár az Erő használatáról, akár a fénykardharcról.

**EVOLVE**  
**GS 2015. FEBRUÁR – 80%**  
**13 999 FT**  
 Az aszimmetrikus multit, a csapatmunkára építő vadászok és a lopakodásra, fejlődésre és a támadás jó időzítésére alapozó szörny harcait nehéz megenni.

**BLOODBORNE**  
**GS 2015. ÁPRILIS – 94%**  
**19 999 FT**  
 Yarnham elátkozott városában csak a legügyesebbek élhetnek túl a rejtélyes kör ellenszere utáni kutatást. A Bloodborne-ban ugyanis a legkisebb hiba is végzetes lehet.

## VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Gears of War Ultimate Edition	augusztus 25.	Mad Max	zeptember 4.
Until Dawn	augusztus 26.	Super Mario Maker	zeptember 11.
Dishonored Definitive Edition	augusztus 28.	Destiny: The Taken King	zeptember 15.
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	zeptember 1.		





Windows 7 vagy Vista?

# WINDOWS 10-TEST

**REPÜL AZ IDŐ: MÉG KI SEM HÚLT A WINDOWS 8.1, MÁRIS ITT EGY ÚJ RENDSZER, AMELY IGYEKszik TISZTA LAPPAL INDULNI.** A Windows

10 a felhasználók visszajelzései alapján készült; részben szakít a megszokott üzleti modellel, hogy haladjon a korrall, ugyanakkor egészen a Windows 7-ig visszanyúl a népszerű funkciókért. Komoly ígéretet, kritikus felhasználók, változó idők kísérik az indulást; megnéztük, valójában mennyire egyszerű az áttérés, mi vár ránk az új rendszerben, miként fér meg egymás mellett a modern app és a Start menü – mindezt egy hagyományos, kellően erős, de nem luxusnotebookon, billentyűzet és touchpad irányításával.

Nem akar megtéríteni, esetleg belekényszeríteni valami kényelmetlen forradalomba, egyszerűen csak a leg-

jobb operációs rendszer akar lenni – ez a Windows 10. Megmutatjuk, hogyan térj át kötöttségek és fejfájás nélkül, és miket próbálj ki először.

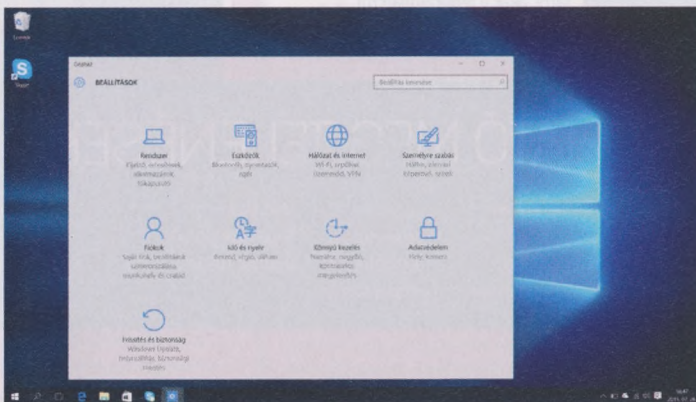
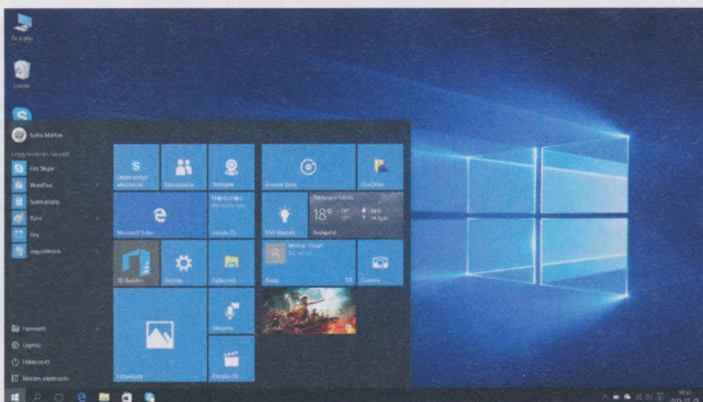
## VISSZA A JÖVŐBE

Találó, és éppen ide illik a híres trilogia címe, amivel jól kifejezhető, mire is vállalkozott a Microsoft a Windows 10 elkészítésekor. Jövőtechnológiát szeretne elhozni modern megoldásokkal és biztonságosan, miközben a múltba is visszatekint, hogy a már bevált – és pár éve eldobott – ötleteket újrahasznosítva visszahozza nekünk. A Windows 10 ugyan a legtöbb felhasználó számára ingyenes, mégsem holmi frissítés vagy ráncfelvarrás, amely csupán a látványt rázza fel – az új Windows alapjaiban változott meg, egészen a magig hatolva. Az újabb hardvermegoldásokat, mint például az UEFI-t, az

USB 3.1-et vagy az újfajta felhasználó-gép interakciót (arcfelismerés stb.) teljes mértékben támogatja az új rendszer, emellett a kód sokkal tisztább lett, és még kevesebb felesleges szoftverrel kell megküzdenünk az első indítás után (persze ezen a legtöbb gyártó sokat ront saját változtatásának előtelepítésével). Nagyon fontos része a rendszernek az integrált kereső, amelyhez már személyi asszisztens is tartozik Cortana néven, továbbá a DirectX 12 programozási felület, melynek áldásos hatása a sebességre és az azonos hardveren is gyorsabban futó játékokban mutatkozik majd meg. Azért írjuk, hogy csak majd, mert ehhez a játékok oldaláról is megfelelő DirectX 12-támogatásra van szükség: egy DX11-es játék attól még nem lesz látványosan gyorsabb, hogy Windows 8.1 helyett Windows 10-en futtatjuk.

## INGYEN (MAJD)NEM MINDENKINEK

A technikai újdonságok és a szembe-tűnő kezelőfelületi változások mellett a licenclési stratégia, pontosabban a Windowsok kiadásának menete is örökre megváltozott július 29-én, és ez az összes felhasználót érinti. A Windowsokat régebben könnyű volt időzíteni és értékesíteni: az új szoftvert kisebb-nagyobb hardvervásárlási láz kísérte, és az emberek úgy tértek át az újabb rendszerekre, hogy közben a gépüket is lecserélték. Erre szükség volt egészen a Windows 7-ig, ám ez a máig népszerű rendszer már megelégedett a vistás PC-kkel, sőt, jobban futott, mint elődje. Ez aztán folytatódott a Windows 8/8.1-gyel, és bizony igaz a Windows 10-re is. A 2015 nyarán megjelent operációs rendszer elfut azon a hardveren, amely eredetileg Vistához ké-

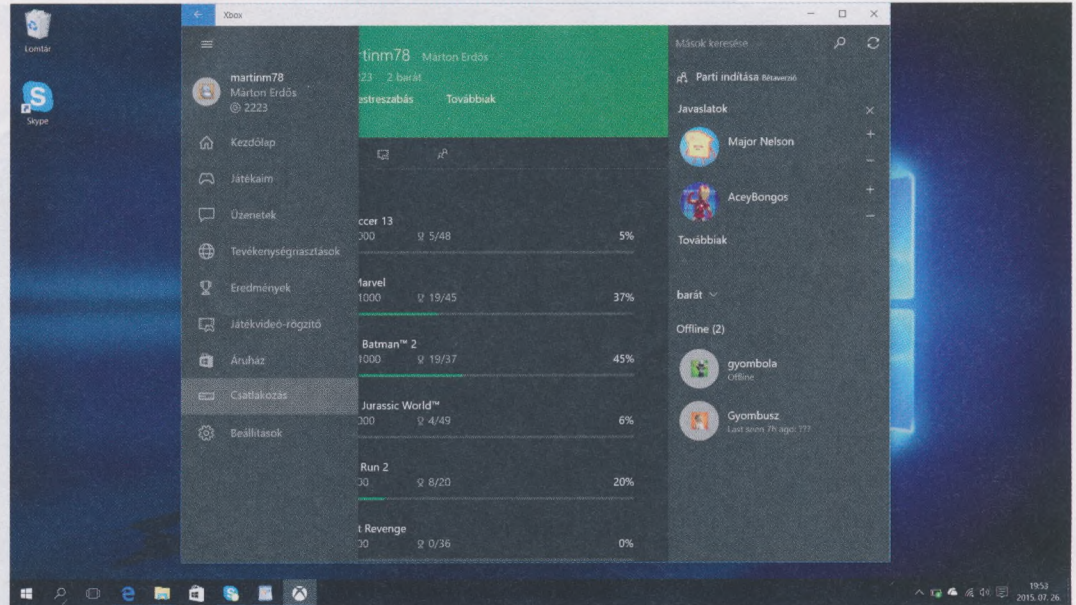




## MIÉRT ÖRÜLJÜNK A DX12-NEK?

A DirectX 12-támogatás alatt nem ugyanazt kell érteni, mint a régebbi API-verziók támogatásán. Korábban csak az használhatta ki az új API bármelyik adottságát, aki vásárolt egy száz százaléki kompatibilis, új kártyát. Mindenki más a régebbi szabványra kényszerült. A DirectX 12 azért lesz fontos mindenki számára, mert régebbi kártyán is látványos javulást érhetünk el vele. Nem feltétlenül új, eddig nem látott effektekre kell gondolni: a DX12 jobb CPU-kihasználtságot, kevesebb felesleges adatcserével jobb 3D-teljesítményt és hatékonyabb több-GPU-s működést eredményez. Ezeket régebbi kártyákkal és akár már a hamarosan érkező játékok futtatásakor is kihasználhatjuk, aminek eredménye nagyobb sebesség lesz feljebb tekert részletesség mellett is. Persze fontos, új szolgáltatások is érkeznek a DX12\_1-gyel, amelyeket a játékok ki tudnak használni – de majd csak egy-két év múlva. Addig pedig még temérdek új videokártya érkezik, sőt, mire a DX12 meghatározó lesz, két teljes GPU-generációval előrébb járunk (remélhetőleg nem átnevezéses generációról lesz szó). Ezért fejlesztette ki a Microsoft a Feature-leveleket – így egy, akár többbéves GeForce vagy Radeon kártyát is DX12-képesnek ismer majd fel a Windows 10-es PC. Hatalmas előny, hogy ezáltal a fontosabb tulajdonságokat azonnal kihasználhatjuk. Ezek szebb látványt, jobb teljesítményt eredményeznek a régi hardveren is.

szült. Persze időközben sokat fejlődtek a hardveres technológiák, és egy nyolcvéves konfiguráción nem lesz felémelő a Windows 10 használata, de a hangsúly a kompatibilitáson és az alacsony hardverigényen van. Attól azonban, hogy a felhasználók nem vásárolnak új hardvert, az operációs rendszerre még ráfér a fejlődés, ezért mostantól frissítési ciklusokban kapjuk a Windowsokat, és egyesek szerint lassan a verziószámok is értelmüket veszítik. Ahogy a Windows 10, úgy a későbbi, új változatok, javí-



## KOMOLY ÍGÉRETEK, KRITIKUS FELHASZNÁLÓK, VÁLTOZÓ IDŐK: A WINDOWS 10 HALAD A KORRAL, UGYANAKKOR A WINDOWS 7-IG VISSZANYÚL A MEGSZOKOTT ÉS NÉPSZERŰ ÖTLETEKÉRT

tások, frissítési csomagok is a Windows Update csatornán érkeznek, így lassan kikopik a piacról a dobozos Windows.

### AMIÉRT MEGÉRI VÁLTANI

Külsőre jelentősen átalakult a Windows 10, de a kezelőfelület alatt dűbörgő motor is sokat fejlődött. A biztonságot kiemelve már a bejelentkezéskor tapasztalhatjuk, hogy bizony odafigyeltek adataink védelmére. A minden Windows 10 kiadásban elérhető Windows Hello egyrészt megtartotta a jelszavas azonosítást mellett a PIN-kódot és a képjelzőt, megfelelő hardverrel a biometrikus azonosítás, az ujjlenyomat is támogatott, újdonságként megjelent a retina- és arcfelismerés. Ehhez nem elegendő egy egyszerű webkamera, mert a rendszer speciális képet készít. Alkalmos eszköz lehet például az Intel RealSense kamerája, amelyet az asztali PC-k mellett egyre több notebookba is beépítenek. A retinaszkennelés is érdekes azonosítási megoldás, ráadásul a hírek szerint ez már az új Windows Phone telefonokba is bekerülhet. Az azonosításhoz szükséges adatokat aszimmetrikus titkosítással, lokálisan tárolja a rendszer, és más, Windows alatt futó szolgáltatások is alkalmazhatják a felhasználó felismerésére. Fontos, hogy a jelszót ilyenkor sem küldi el a Windows, csupán a hitelesített ellenőrzőködot.

A 16–64 GB-os Windows-tabletek és 120–256 GB-os SSD-k világában mindenképpen meg kell említenünk a tárhelyigény csökkenését. A Windows 10 automatikusan tömöríti a rendszerfájlokat, így egy 32 bites telepítés 1,5 GB-tal, egy 64 bites 2,6 GB-tal kevesebb helyet foglal, mint elődje. További fontos újítás, hogy a rendszer-visszaállító és -frissítési karbantartórutinok többé nem igényelnek külön partícióra mentett, gyári telepítőkészletet, ezáltal akár 12 GB tárhely is felszabadulhat. Ez különösen a szűkös tárhellyel szerelt Windows-tableteknél és -hibrideknél jó hír, mivel ezeknek mostanáig WIM-módban kellett futniuk (egyetlen, tömörített fájlból olvasták ki mindig csak az aktuálisan szükséges rendszerfájlokat). A Frissítés után nem csupán a rendszer lesz kisebb, de a helyreállító partíció is feleslegessé válik, és nőhet a sebesség. Szintén a tárhely jobb beosztását segíti a Tárterület lap, amelyben fájl típusra és alkalmazástípusra lebontva látjuk, mennyi helyet foglalnak, és melyik tárolón van még szabad kapacitás az átmozgatásra. Nem szorosan a rendszer magja része, de nem is sorolnánk a kezelőfelülethez a beépített programokat, melyek óriásit fejlődtek – és tegyük hozzá, erre szükségük is volt. A rendszerappok közül kiemelnénk a levelezőt és a naptárt, melyek előnyükre változtak, továbbá a OneDrive-kliens is visszatért teljes kép-

ernyős, felesleges appból hasznos háttér-folyamatnak.

### MENJEK VAGY MARADJAK?

A kérdés adott: ki váltson Windows 10-re? Akinek ingyenes, annak azt ajánljuk, váltson nyugodtan. Windows 8.1 után igazi felüldülés lesz a sokkal érettebb kezelőfelület és a sok javítás, amivel a mindennapi munkánk is jelentősen felgyorsul/leegyszerűsödik. A Windows 7-eseknek nagy váltás ez a felület, és jobban is ragaszkodnak a megszokott rendszerhez. Ennek ellenére nekik is azt ajánljuk, itt a váltás ideje, mert valami igazán újat kapnak sok modern, részben mobilokban már látott megoldással nyakon öntve, ugyanakkor a nagyon bevált komponensek, az asztal, az ikonok és a Start menü továbbra is itt lesznek. Különösen akkor ajánljuk a váltást, ha notebookról van szó: itt az üzemiidőn, alvó módon, energiagazdálkodáson is sokat segít a Windows 10. Váltás előtt pár jó tanács: mindenképpen mentse ki adatait a váltás vagy frissítés előtt, mentse ki licenckulcsunkat is, és ellenőrizze, hogy minden hardverünkhez legyen Windows 10-kompatibilis driver. Még nem tökéletes a Windows 10; a mi kívánságlistánk sem csupán pársoros, de a Microsoft jó irányba fordult az új rendszerrel, amelyben megvan a potenciál, hogy megismételje a Windows XP/7 sikerét.

Simánmartin



Intel Skylake processzorteszt

# AZ INTEL IDŐZÍTETT BOMBÁJA

**KÉSETT AZ INTEL PLATFORMFRISSÍTÉSE, DE VÉGÜL MEGÉRKEZETT, ÉS BEBIZONYÍTOTTA, HOGY TUD MÉG MEGLEPETÉST OKOZNI AZ X86: KELLEMESÉT A FELHASZNÁLÓKNAK ÉS KELLEMETLEN A VÉLTÉLYTÁRSAINAK.** Elsőként teszteltük a Skylake-et. Tavaly sokakat kellemetlen meglepetésként ért, hogy az Intel egyszerűen elhalasztotta a tervezett processzor-megjelenéseket, sőt egy évvel ezelőtt csupán egy Haswell-refresh szériát kaptunk, minimális újdonságokkal. Akkor még sokan bíztak abban, hogy év végén, 2015 elején megkapjuk a 14 nm-es Broadwellt, amelyben az alacsonyabb fogyasztást és melegeledést kihasználva az egkebe tolják az órajeleket (vagy akár megduplázzák a gyorsítótárakat). A családott hangok azonban még hangosabbá

váltak, amikor kiderült, hogy nem érkezik asztali Broadwell processzor, és mobil változatban is csak lassan szivárognak be a piacra az ultra-alacsony fogyasztású CPU-k. Végül az utolsó csepp a pohárban az a bejelentés volt, amelyből kiderült, hogy mindössze két, közép-felső kategóriás Broadwell asztali processzor érkezik, és a teljes értékű mobil változatokból sem lesz dömping. Tavasszal a hangulat igen sötétre fordult, ám mindezt az Intel alaposan felrázta, amikor bejelentette: nyár végén máris érkezik a Skylake és vele együtt a vadonatúj platform.

## A MOBILITÁSÉ A FŐSZEREP

Amennyire evolúciós volt az elmúlt Intel platformok közti váltás, olyan komoly előrelépés a most megjelent Skylake – legalábbis a papírforma szerint. A 14 nm-es gyártás-

technológia már bemutatkozott a Broadwellnél, de igazán mostanra forrt ki, a Skylake-kel pedig egy teljesen új mikroarchitektúra érkezik, amelyhez természetesen új platform is dukál. A Skylake pusztán egy kódnev, valójában az Intel Core család hatodik generációjáról van szó, amely többféle mobil változatban és asztali modellként is megjelenik. Ahogy azt már megszokhattuk, számítási teljesítményben tartotta magát az evolúciós fejlődéshez az Intel, ami lefordítva annyit jelent, hogy a legkisebb előrelépést e tekintetben tapasztalhatjuk. A jó felhasználói élményhez ugyanakkor már a mai, sőt, az egy-két generációval ezelőtti Core i5/i7-es CPU-k is elegendő teljesítményt nyújtanak, ezért inkább a gyenge részekre fókuszált az Intel. Merthogy ilyen is akad, méghozzá rögtön kettő: az in-

tegrált grafikus vezérlő, valamint a fogyasztás. Az Intel hivatalos adatai szerint nagyon jó munkát végeztek a mérnökök – az előző, Broadwell modellekhez képest sikerült átlagosan 10-17 százalékkal gyorsabb processzorokat készíteniük, melyekben akár 41 százalékkal erősebb integrált GPU dolgozik. Mindehhez mobil oldalon még a fogyasztást előtérbe helyezve kell komolyabb előrelépést megvalósítani: akár 30 százalékkal javulhat az üzemidő, ami kb. 1,4 órával hosszabb használatot jelent. Ezúttal is a mobil változatok kapták a rivaldafényt, és mivel többféle notebook, ultrabook, hibrid, tablet stb. létezik, többféle család érkezésére számíthatunk. A teljes értékű, legerősebb mobil Skylake, a H-család a nehezebb, inkább asztali használatra szánt (például gamer) notebookokban je-

## Intel Skylake-S teszt

Termék	Tájékoztató ár	Gyártástechnológia, kódnev, foglalat	Magok/szálak száma	CPU órajele (min/alap/max)	Memóriavezérlő	LLC (Smart) Cache	Integrált GPU
Intel Core i5-6700K	135 800 Ft	14 nm, Skylake-S, LGA1151	4 mag/8 szál	4/4,2 GHz	2×DDR4-2133/2×DDR3L-1600	8 MB	Intel HD Graphics 530
Intel Core i7-4790K	103 900 Ft	22 nm, Devil's Canyon, LGA1150	4 mag/8 szál	4/4,4 GHz	2×DDR3-1600	8 MB	Intel HD Graphics 4600
Core i5-6600K	92 990 Ft	14 nm, Skylake-S, LGA1151	4 mag/4 szál	3,5/3,9 GHz	2×DDR4-2133/2×DDR3L-1600	6 MB	Intel HD Graphics 530
Core i5-4690K	71 400 Ft	22 nm, Devil's Canyon, LGA1150	4 mag/4 szál	3,5/3,9 GHz	2×DDR3-1600	6 MB	Intel HD Graphics HD4600



lenhet meg. A legtöbb mobil számítógépben az U-szériás Core processzorokkal fogunk találkozni, amelyek az alacsony fogyasztás mellett általános használatra elegendő számítási teljesítményt kapunk, így akár ultrabookokba, akár erősebb gépekbe is kerülhet ilyen CPU – a közös nevező az aktív hűtés lesz.

A kifejezetten papírvékony ultrabookokba, tabletekbe, illetve hibrid-PC-kbe a mostani Core M utódját, az Y-szériát építik, ezért passzív hűtéssel kell számolniuk a gyártóknak. Különösen jó hír az alacsonyabb fogyasztáson felül, hogy látványosan erősödött az Intel integrált videovezérlője. A hagyományos, asztali PC-kbe szánt sorozat neve Skylake-S, amely Core i3-tól Core i7-ig a megszokott módon lefedi a teljes piacot.

### EGY HANGOS „TAK”

Az Intel híres tik-tak ütemtervében az utóbbi ketyegések (vagyis generációváltások) viszonylag halkak voltak, ám a mostani, „tak” nagyot szólhat. Ez különösen a kilencedik generációs integrált GPU-ra igaz: látványos előrelépést hoz, hogy egyre több modellnél bevezetik a tokba szerelt eDRAM gyorsítótárat, valamint több GPU-végrehajtót vetnek be. Ez azonban még csak a mikroarchitektúra. A processzor marad LGA-foglalatban, ám 1151 lába van, így elődeivel nem kompatibilis platformot igényel. Alaplapváltásra lesz hát szükség, amivel komoly változások érkeznek. Az egyik ilyen a DDR4 megjelenése; minden Skylake processzor hivatalosan DDR4-2133-kompatibilis, de érdekes módon a CPU UnCore részében megtartották a DDR3L-vezérlőt is. Ez utóbbi főleg a minigépek és AIO-k miatt fontos, melyekben így cserélhető, SO-DIMM-foglalatú RAM-bővítésre adódik lehetőség. Később, a DDR4 SO-DIMM elterjedésével ez az opció várhatóan a háttérbe szorul. Fontos azt is leszögezni, hogy a párhuzamosítást sem erőlteti az Intel; a legerősebb Core i7 is marad négymagos, amelyhez természetesen aktív Hyper-Threading technológia jár.

### ÉG VELED, FIVRI

A foglalat- és memóriaváltás mellett a legfontosabb hír, hogy a FIVR-vezérlő (Fully Integrated Voltage Regulator), vagyis az integrált feszültségszabályozó kikerül a processzorlapkáról egyenesen az alaplapra. Ez kis változásnak tűnhet, de annál fontosabb, mégpedig elsősorban asztali platformon. Miután az alaplapgyártók feladata ennek megépítése, rögtön megjelent a szabadon, egymástól külön-külön, a processzor minden részegységéhez állítható feszültségszint. Ezzel párban az alapfrekvenciához fixen rögzített többi osztó is felszabadult. Ez azt jelenti, hogy a BCLK alapórajelét inentől ismét szabadon lehet emelni, az UnCore, a gyorsítótár stb. órajele pedig fixálható. Tuning szempontjából ez nagyon jó hír: a korábinál sokkal jobb túllörgetésre nyílik lehetősége a vállalkozó kedvű felhasználóknak. Az Asus egyik korai tuningkísérletében például gond nélkül sikerült elérni az effektív 4 GHz-es DDR4-tempót, a BCLK-t pedig stabilan 400 MHz-re fixálták a szorzó megfelelő csökkentése mellett. Ehhez nem árt a megfelelő asztali Skylake-S processzor, amelyből végre nem csupán két-három modellt kapunk. A K-jelzésű CPU-k a tuningra kitenyészített változatok, a teljes asztali családot pedig Skylake-S néven talál-

juk. A maximális hőtermelési mutató, a TDP 95 watt fölé nem mehet, és jó hír, hogy már meglévő, LGA-115x hűtőinket továbbra is használhatjuk az új rendszerrel.

### EVOLÚCIÓ JÖKOR, JÓ HELYEN

Nem állíthatjuk, hogy az AMD oldaláról veszélyes nyomás nehezedik az Intelre, azonban a mobilSoC-gyártók már komolyabb fenyegetést jelentenek. Az új Skylake családdal az Intel fontos előrelépést tett abba az irányba, amelyet a felhasználók is elvárnak egy új x86-os PC-től. Ezek az erősebb grafikus vezérlő, de legfőképp a hosszabb üzemidő. A 14 nm-es, új alapokra épített Skylake számítási teljesítménye nem vágja mellbe a felhasználót, a szerkesztőségben például alig mérhető, csupán pár százalékos különbséget tapasztaltunk. Ellenben az új integrált HD Graphics 530 GPU rengeteget fejlődött, és bár az eDRAM-mal szerelt Intel Iris 6200 szintjét még nem éri el, ne feledjük, hogy ez csak az alapmodell, az 530-as iGPU-nak is lesz erősebb kiadása. Ez a 3D-teljesítmény szolidabb, alacsony-közepes beállítások mellett már HD felbontású játékokra is elegendő lehet sok játék esetében, ami nagyon fontos előrelépés. Szintén ki kell emelnünk a fogyasztást, amely asz-

tali modellnél is javult, de mobil változatnál érezhetően hosszabb üzemidőre számíthatunk. Ebben a CPU mellett az új platformnak is fontos szerepe van, amely a már megszokott konzervatív tempóban ugyan, de fejlődik.

A legfontosabb kérdés maradt már csak megválaszolatlanul: kinek érdekes Skylake-re váltania? Asztali géphez akkor ajánljuk azt a platformot, ha a nulláról építjük fel, és időtálló, jól tuningolható PC-t keresünk. Ilyenkor is végig kell azonban gondolnunk, hogy van-e értelme megfizetni a DDR4-felárat: egy Haswell-refresh LGA1150-es platformot DDR3 memóriával és közel azonos számítási teljesítménnyel olcsóbban is összehozhatunk, ráadásul ilyenkor is elmehetünk Core i7-4790K-ig. Amennyiben a számítási teljesítmény az elsődleges, továbbra is egyetlen lehetőség marad, mégpedig az X99-es Haswell-E platform – költséges ugyan, de továbbra sincs nála erősebb megoldás.

A Skylake igazán nagyot majd mobil fronton szólhat, ám ez részben a notebookgyártóktól is függ. Csupa hasznos funkciót, számos tekintetben jelentős előrelépést várunk, ám ehhez előbb fontos, hogy a cégek kiszórják bennragadt, előző generációs mobil számítógépeiket.

Simánmartin



TDP	AIDA64 CPU Queen/ FPU Julia	AIDA64 RAM- olvasás/írás	PCMark8	3DMark13	CineBench R15	TrueCrypt AES/ AES-tf-s	Rendszerfogyasz- tás (min/max)
95 W	51503/34233 pont	31360/31795 MB/s	3988 pont	1043/4648/9718/89048 pont	885 cbs	8000/301 MB/s	48/162,3 W
88 W	56196/34887 pont	24309/25178 MB/s	3948 pont	853/3803/8509/80959 pont	882 cbs	5300/283 MB/s	42,6/160,9 W
95 W	33413/29854 pont	31112/31972 MB/s	3832 pont	1023/4520/8380/86512 pont	609 cbs	3200/191 MB/s	48,1/129,5 W
88 W	31359/29183 pont	24301/25124 MB/s	3659 pont	850/3737/7611/79558 pont	606 cbs	3100/190 MB/s	48/157 W

## AMD Fury és Fury-X videokártyateszt

# ÖRJÖNGŐ PÁROS

### FURY NÉVEN VETETTE BE ÚJ GENERÁCIÓS VIDEOKÁRTYÁIT AZ AMD, EGYETLEN CÉLLAL: SZÉTVERNI VELÜK AZ NVIDIA ERŐSÖDŐ BIRODALMÁT.

Megnéztük, mekkora csapást képesek mérni a GeForce-okra a legerősebb Radeonok.

Egyik gyártónak sem hozott eddig pozitív hírvést, amikor egy-egy régebbi generációs termékcsaládját átnevezve, átmatricázva újra piacra dobta. Lehet, hogy amúgy a vásárlók jobban jártak egy járulékos árcsökkentés miatt, de a tudat, hogy egy régebbi terméket vásároltak új néven, sohasem esett túl jól. Ennek ellenére az AMD nyár elején mégis úgy határozott, előző GPU-generációját új néven dobja ismét piacra, minimális változtatásokkal.

Az R9 300-as szériáról van szó, amelyben még a hároméves GCN

1.0-ra visszanyúló HD7850-re is találunk alternatívát (Radeon R7 370), ráadásul az árazás sem sikerült minden esetben vonzóra. Több oka is volt annak, hogy az AMD erre a lépésre kényszerült: hatalmas bennragadt készletek, gyártástechnológiai megtorpanás, csökkenő piaci részesedés. Ezeket a régi-új kártyákat már be is mutattuk előző számunkban, de szerencsére nem emiatt lesz emlékezetes 2015 nyara sem az AMD, sem a PC-s játékosok számára: elkészült ugyanis két olyan kártya, amelyek messze előremutatnak, és valami igazán újat hoznak el. A Fury párost teszteltük.

### DÜHÖS, DE APRÓ

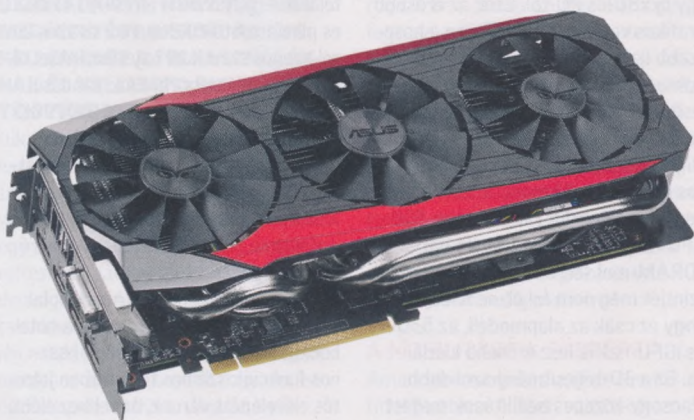
A Radeon R7/9-szériát a GPU erejétől függően MOBA-játékosoknak vagy e-sportolóknak szánja az AMD, azon-

ban a Fury ennél többet ígér: 60-120 fps-t, 4K-t és maximális részletességet – mindenhol. Ezek nagy szavak és még egyetlen egy, szimpla GPU-val szerelt videokártyának sem sikerült hasonló beváltania. A Fury azonban más – nem (csak) nyers erővel igyekszik csillapítani a mai játékok erőforrásszomját. Az AMD-nek nagyon jól sikerült a GCN (Graphics Core Next) mikroarchitektúra, ezért a legújabb Fiji GPU is erre épül, de egy nagyon fontos pontban változtattak rajta. A megnövekedett 3D-adatmennyiség szállítása szűk keresztmetszetté vált az évek során, ezért közelíteni kellett a videomemóriát a grafikus chiphez. A megoldás erre a HBM-technológia, vagyis a High Bandwidth Memory. Az R9 Fury-n a fedélzeti memóriát az AMD mérnökeinek sikerült a GPU-val egy tokba integrálniuk, így jelentősen csökkent a kártya mérete, miközben a GPU erősödött, és a 4 GB VRAM-ot is megkapjuk. A GPU és a VRAM közti sávszélesség hatalmasat ugrott előre, mivel 4096 bit széles buszon kapcsolódnak egymáshoz. A 4 GB-nyi kapacitás ugyan nem a legtöbb, de ma még teljesen elegendő, ugyanakkor ehhez effektív 512 GB/s-os sávszélesség tartozik, amire eddig még nem volt példa. Mindehhez első körben kétféle kártyát dobott piacra az AMD, amelyek közül egyet a kártyagyártók kedvékre át is alakíthatnak. A legerősebb a Fury X lett, amelyben 4096 shader dolgozik, ez fogyasztja a legtöbbet. A GPU tokjába zsúfolt memória nagyon jó hír, a kártya is kisebb lett, ugyanakkor ez az

### A FURY-VONAL FOLYTATÁSA

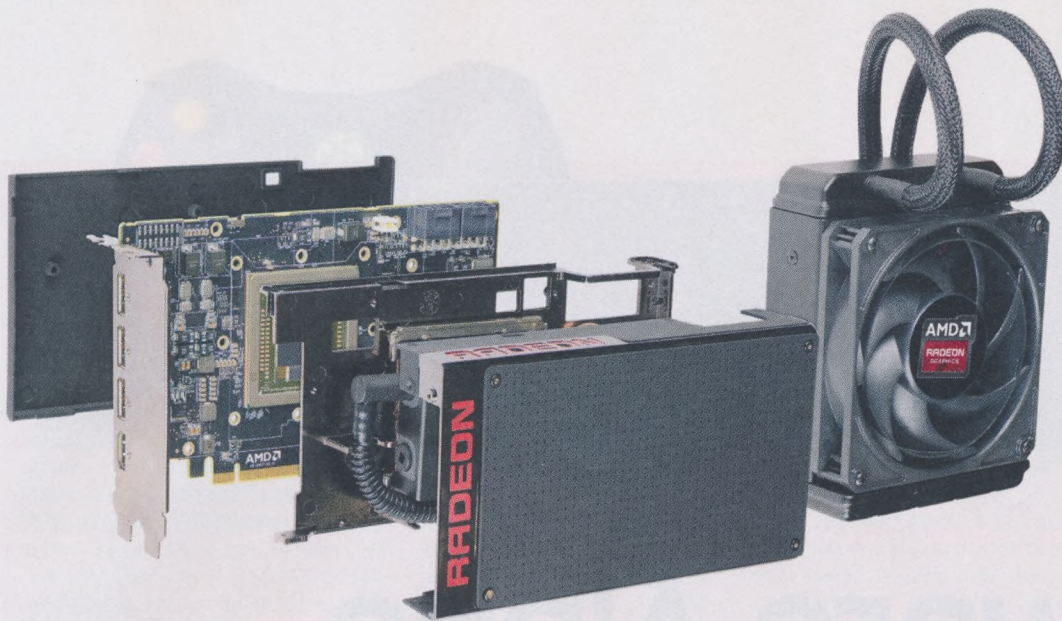
A tesztelt AMD Radeonok mellett érkeztek egy Fury Nano modell is, amelytől sokat várnak a technológiai újdonságra éhes felhasználók (beleértve minket is). A Nano – nevéhez híven – mindössze 15 cm-es kártya, amelyet egyetlen ventilátor is képes csendben és hidegen tartani. A Nano szintén Fiji GPU-t találunk HBM memóriával, de a kártya az AMD szerint ennek ellenére fele annyit fogyaszt, mint egy Radeon R9 290X/390X. A 175 watt TDP-s R9 Nano tehát kicsi, keveset fogyaszt, és elérhető árú, azonban a gyártói mérések szerint még így is jelentősen gyorsabb, mint egy R9 290/390-es modell („X” nélkül). Ennél csendesebb üdvözlő követte a szintén fontos, dupla Fiji GPU-s modell bejelentését, ám arról lapzártánkig nem is tudunk meg többet. Az R9 295X mintájára készülő csúcskártya minden bizonnyal két, közel teljes értékű Fiji GPU-t kap majd lokálisan, kártyán megoldott CrossFireX alrendszerrel, a hozzá kapcsolódó 2x4 GB HBM memóriával.

egyetlen chip hatalmas mennyiségű hőt termel, amit nem olyan egyszerű a mai hűtőrendszerekkel hidegen tartani. Az AMD referenciamodelljén ezért vízhűtésre váltottak, így bár a kártya meglepően kisméretű, egy külön, ak-



### AMD Fury teszt

Termék	Ár	Web	Forgalmazó/gyártó	GPU	Memória	Shader, textúráló, RoP	Órajelek (GPU alap/memória)	Kártya hossza
AMD R9 Fury X	239 900 Ft	amd.com	AMD	AMD Fiji, 28 nm	4 GB HBM, 4096 bit	4096/256/64	1050/1000 MHz	15 cm
Asus Strix R9 Fury DC3 4G	199 900 Ft	asus.com	Asus Magyarország	AMD Fiji, 28 nm	4 GB HBM, 4096 bit	3584/224/64	1000/1000 MHz	30 cm
Asus GeForce GTX 980 Poseidon	196 900 Ft	asus.com	Asus Magyarország	Nvidia GM204, 28 nm	4 GB GDDR5, 256 bit	2048/128/64	1178-1279/7012 MHz	28,7 cm
Sapphire Tri-X R9 390X 8 GB	153 900 Ft	sapphire.com	Sapphire	AMD Grenada XT, 28 nm	8 GB GDDR5, 512 bit	2816/176/64	1055/6000 MHz	30,5 cm



tív hűtésű radiátor is tartozik hozzá, melyet például a gép hátsó szellőzőjére vagy akár a házban felülre is szerelhetünk.

Árban és teljesítményben is egy szinttel lejjebb trónol a némileg szerényebb Fury modell, amelyen hagyományos léghűtést találunk, azonban ugyanúgy megkapjuk hozzá a 4 GB-os HBM memória-alrendszerrel. A GPU valamivel gyengébb, már „csak” 3584 shader dolgozik benne, és az órajel is szerényebb egy csöppet. Ennek ellenére továbbra is abszolút felső kategóriás kártyáról és 3D-teljesítményről van szó, amelynél nem lesz gond, ha minden részletességi beállítást maximálisan csavarunk fel. További jó hír, hogy ebből a modellből nem készült referenciadizájn.

### A MINDEN EGYBE GPU

A Fiji kódnev mögött egy forradalmi chipdizájn húzódik meg, amelyben a tokba integrált memória kapacitása az eddigi megoldásokhoz képest óriási, ráadásul sebessége is szédítő. A GPU maga nem sokat változott, vagyis GCN 1.2 alapokra épült, továbbra is a TSMC gyártja 28 nm-es gyártástechnológiával, és amellet, hogy HBM memória kapcsolódik hozzá, a shaderok, videokimenetek és a videomotor sem változtak. A kimenetek között megta-

láljuk a HDMI 1.4a-t és a DisplayPort 1.2a-t is: sajnos HDMI 2.0 nincs, viszont a DP 1.2a fontos, hogy kihasználhassuk a Freesync-technológiát. Két technikai adatot mindenképpen érdemes kiemelni a Fijivel kapcsolatban: a GPU 8,9 milliárd tranzistorból épül fel, és 596 mm<sup>2</sup> területű. Összehasonlításképpen egy négymagos, fejlett Intel Core i7-es CPU 1,4 milliárd tranzisztort tartalmaz 177 mm<sup>2</sup>-en, az Nvidia Maxwell 2 (GTX 980) pedig 5,2 milliárd tranzisztort 398 mm<sup>2</sup>-en. A Fury X-hez legközelebb a GTX Titan X GPU áll 8 milliárd tranzisztorával és 600 mm<sup>2</sup>-es lapkaméretével.

### ASUS STRIX R9 FURY DC3 4G

A Fury X-szel meglehetősen szigorú volt az AMD: nem sok mozgásteret enged a dizájnban, azonban az eggyel kisebb Furyból nem is igazán készült referenciamodel, a kártyagyártókra van bízva, hogy milyen hűtést és felépítést álmodnak meg. Az Asus ki is használta ezt a szabadságot, és Strix vonalon bevettette Direct CU III-as hűtést, amely háromventilátoros, és noha a fedélzeti memória már a GPU-val közös tokba került, a kártya továbbra is óriási. A 30 cm-es hosszúság nem éppen mini-ITX-barát, ennek ellenére nagyon jó hűtést kapunk minőségi, több helyen is fémmel kombinált borítással, háttalpalal és

terheléstől függően leálló ventilátorvezérléssel. Természetesen a világító felirat is jár, a fekete-piros színkombináció nagyon jól mutat, a tuningot is támogatja az Asus kártyafelépítése, és külön Gaming Booster beállítószoftvert is találunk a Strix Furyhoz.

### AMD R9 FURY X

Az AMD szigorúan megszabta, hogyan nézhet ki a csúcs-Radeon: a kártya kicsi, akár mini-ITX házba is könnyedén beszerelhető, de a vízhűtő radiátorának kell egy helyet találnunk, ráadásul a kör nem megbontható. Tesztelés előtt a neten több rémhír is olvastunk arról, hogy a Fury vízhűtésének pumpája hangos, és ciripelő tekercszűgás is előfordul, de szerencsére minden ilyen kártyát javít vagy cserél az AMD, ha pedig tényleg úgy működik a hűtés, ahogy azt megtervezték, akkor egy valóban csendes, kicsi és bivaly-erős Radeonunk lehet.

### TESZTELÉS

Nem meglepő, hogy a MOBA és az e-sport után 4K-t javasol az AMD a Fury-tulajoknak, de sajnos akármennyire is bízunk a forradalmi újításban, erre még várunk kell. A Fury és Fury X nagyon erős kártyák, ez jól látszik abból is, hogy például a GeForce GTX 980-at megverték, ugyanakkor ez a

teljesítmény még mindig nem elegendő arra, hogy nyugodt szívvel ajánljuk a Fury-család bármely tagját 4K-hoz. A 4 GB RAM hiába gyors, ha ekkora felbontáshoz már épp, hogy csak elegendő, ahogy a GPU is kifulladásig maximális részletességi beállítások mellett. Ha azonban „beérjük” a WQHD felbontással, esetleg full HD-vel, akkor már megkapjuk a 60 fps-t, sőt, akár ennél jóval többet is, ahogy a minimális sebesség sem csökken le egyszer sem kritikus szintre.

Érdemes megfigyelni a táblázatban az „olcsóbb” Fury teljesítményét, amelynél ugyan jelentős mennyiségű shader hiányzik, ennek ellenére nem sokkal lassabb, mint a méregdrága Fury X, ráadásul ez a modell kevesebbet is fogyaszt, és szintén nagyon halk a hűtése.

### ÖSSZEZÉS

Fury X-et venni nem egyszerű manapság hazánkban: kevés a kártya, magasak az árak, kicsi a kínálat. Ez persze idővel megváltozik majd, de még így is erős túlzás azt állítani, hogy forradalom zajlik a játék-PC-k világában. A Fiji GPU és a HBM memória nagyon hasznos és előremutató lépések, és az AMD-nek sikerült jól beépítenie az újításokat GCN-es chipjeibe, de még így is, mindent összevetve a GTX 980 Ti hasonló áron gyorsabb ezekenél a kártyáknál, a GTX 980 pedig közel azonos sebesség mellett akár még olcsóbb is. Csak remélni tudjuk, hogy az AMD soha többé nem késlekedik fél évet a driverekkel, így a jövőben szoftverfrissítésekkel is sokat javulhat még a Fury teljesítménye. Az Asus Fury jó vétel a csúcskategóriában; alig lassabb a Fury X-nél, és fogyasztása is barátságosabb, ezért ezt nyugodt szívvel ajánljuk, de érdemes lesz megvárni az R9 Nanót is, amely sokkal több mindenki számára ígér elérhető áron az eddigiéknél jelentősen jobb 3D-teljesítményt. Hajrá, AMD, hajrá, Fury!

Simánmartin

3DMark13	Metro Last Light Redux (very high)	Thief (vh)	Unigine Heaven/Valley (ExHD)	Hitman Absolution (ultra)	Alien Isolation (max detail)	Shadow of Mordor (ultra)	Far Cry 4 (uItra)	Rendszerfogyasztás (min./max.)
12447/25323/20651/183693 pont	107 fps	78,8 fps	1707/3217 pont	67 fps	158,8 fps	116,8 fps	68,1 fps	74/412,6 W
11529/24998/20416/181768 pont	99 fps	77,3 fps	1579/3016 pont	64,3 fps	148,7 fps	94,6 fps	62,8 fps	63,7/376,5 W
11835/28936/28797/175398 pont	98 fps	77,9 fps	1701/2893 pont	51,2 fps	154,8 fps	98,5 fps	67,4 fps	59,5/328,1 W
11133/27646/27774/172022 pont	90,3 fps	73,7 fps	1499/2814 pont	62,9 fps	140,1 fps	112,5 fps	63,1 fps	59/440 W



Konzolverő nagyhatalom

# Alienware Alpha

## PC MASTER RACE BÜSZKESÉGE EGY NAGYON KICSI, FEKETE DOBOZ, AMELYEN FENYEGETŐEN VILÁGÍT EGY ALIENFEJ.

Egy olyan PC-t teszteltünk, ami egyszerre nagyon jó játékkonzol és PC-is egyben. Megmosolyogtatónan kisméretű, de annál sűrűbb, és a konzolokra nézve igencsak veszélyes a Dell Alienware Alpha asztali PC. Még mielőtt ellapoznátok az asztali PC szónál, vessetek egy pillantást erre a gépre: kb. fele, negyede egy mai játékkonzolnak, azonban sokkal többre képes azoknál. Egészen hihetetlen, mit épített az Alienware hagyományos PC-s alkatrészek felhasználásával, ráadásul a hardveres bravúr mellett hozott néhány jó döntést szoftveres oldalon is, a „járt utat járatlanért” elv mentén haladva.

## DRÁGÁM, A PC-M ÖSSZEMENTI

Az Alienware Alpha nem egyszerűen egy szabványos Intel NUC gép; a Dell egyedi belső kialakítást választott, csakis így sikerülhetett egy asztali processzort összehozni egy szintén asztali PC-kbe tervezett Nvidia GPU-val. Az alap egy Core i5-4590T Intel processzor, ám videochipből csakis mobil megoldás volt elérhető, ezért az Nvidia kifejezetten ehhez a géphez igazított egy GeForce GPU-t. Ez paramétereit tekintve pontosan megfelel a GTX 750 Ti-nek, abból is a 2 GB-os modellnek, amelyhez már volt szerencsénk. A Maxwell GPU előnye, hogy keveset fogyaszt, mégis bevethető akár full HD játéokra, és mindenféle fejlett szabványt támogat (beleértve bizonyos mértékben a DirectX 12-t is). A tesztre érkezett gépben 8 GB RAM és egy 1 TB kapacitású merevlemez foglalt helyet a főkomponensek mellett. A konfigurációt egy külső, 130 wattos, nem különösebben nagyméretű tápegység hajtja, amelynek dizájnos, világító dugóját a gép hátuljába kell csatlakoztatni. Az előlapon egy tetszőleges színben világító alienfej, valamint két USB 2.0 port kapott helyett. Hátralé továbbá két USB 3.0, egy HDMI ki- és bemenet, egy gigabites LAN és hangcsatlakozás található – tehát minden,

amire szükségünk lehet. Emellett a gépben Wi-Fi-vevő is megbújik, így a zsinóros hálózat nem alapfeltétel.

A 20×20×7,6 cm-es méret és az erős, asztali komponensek miatt jogosan aggódhatunk a zajszint és a fogyasztás miatt. Nos, itt jön a képbe az egyedi dizájn. Az Alienware Alpha több órányi játék után is csendesebb volt, mint a mai játékkonzolok, nem meglepett túlságosan, a fogyasztás pedig abszolút vállalható szinten maradt.

A dobozban a gép és a tápegység mellett egy Xbox 360 Wireless kontrollert találunk a saját vevőjével. Ha még ezt is integrálták volna, az jó pont lenne, de így sem okoz gondot a csatlakoztatás, ráadásul a gép akár több Xbox- vagy egyéb kontrollerral is használható egyszerre.

Akinek sok játéka van DVD-n, esetleg DVD/BD-lejátszóként is használná az Alphát, annak egy külső, USB-s optikai meghajtót és egy távirányítót vagy wireless billentyűzet-egér kombinációt is be kell szereznie.

## JÁRT UTAT JÁRATLANÉRT...

Az Alienware Alpha eredetileg a SteamOS-hoz készült volna, de nem érkezett meg időben, így az alaprendszer a Windows 8.1 maradt. Ez ne rémiszsen meg senkit, mert játékkonzolmódban nem is igazán fogja látni. A gép első bekapcsolásától kezdve a beállító-képernyőkön is átverekedhetjük magunkat a szimpla Xbox 360 kontrollerral, utána pedig a speciális Kodi kezelőfelületen, illetve a Steam Big Picture módjában is kényelmes a navigáció. A Windows 8.1 előnye, hogy minden Steam-játékunkat futtatja, sőt, az első bekapcsolás után 10-15 perccel (netkapcsolattól függően) máris játszhatunk saját Steam-játékainkkal. Nem próbált az Alienware valami saját, kezdetleges online játékboltba beleerőszkölni, egyszerűen megkapjuk a Steamet és annak minden előnyét. A Windows 8.1-nek hála a DirectX-szel és a driverekkel sem lesz gondunk – minden frissítésről automatikusan gondoskodik a háttérrendszer.

## INFO

### Forgalmazó:

Dell Magyarország; megtekinthető a Dell Márkablomban  
Ár: 299 900 Ft  
Web: dell.com

### Specifikáció:

Intel Core i5-4590T CPU  
GeForce GTX 750 Ti 2 GB  
8 GB RAM  
1 TB HDD  
Windows 8.1/10+egyedi kezelőfelület  
Xbox 360 Wireless controller  
HDMI ki- és bemenet  
2×USB 2.0, 2×USB 3.0  
gigabites LAN, Wi-Fi  
20×20×7,6 cm  
130 W külső tápegység

### Pro:

dizájnos, kicsi, csendes, egyedi felület+Steam, asztali komponensek

### Kontra:

csak GTX 750 Ti, nem bővíthető házilag, SSD helyett HDD

90

Az Alienware Alpha azonban több mint egy játékkonzol. Bekapcsoláskor választhatunk, hogy játékkonzolt vagy PC-t szeretnénk-e használni. Utóbbi módban indul a Windows 8.1 asztali (ezt már Windows 10-re is frissíthetjük ingyenesen), ekkor normál PC-ként használhatjuk a gépet. Erre lehet, hogy szükségünk is lesz, mert a Uplay-t, az Origin és a GoG-ot is csak így érjük el. A PC mód is kényelmes, de fontos, hogy ennek használatakor billentyűzet-egér kombinációra mindenképpen szükségünk lesz.

## NAGY MEGLEPETÉS KIS CSOMAGBAN

Az Alienware Alpha nem tökéletes, de nincs is olyan messze tőle. Persze kétháromszor drágább, mint egy Xbox One vagy PS4 alapgép, azonban ezeknél sokkal többre képes. Egyrészt teljesítményét tekintve sok játékban nem gond a magas részletesség mellett full HD felbontás, de messzebből nézve a tévét a HD-felbontás is megfelelő, így pedig a maximális beállításokat használhatjuk az új játékok alatt is. A zajszint, fogyasztás, sebesség rendben vannak, bár tény, hogy egy SSD gyorsabb lenne, de ezzel csökkent volna a kapacitás, és megugrott volna az ár is.

Az Alphával a játék-PC mint platform összes előnyét kihasználhatjuk: olcsóbb játékok, sok, kisebb cím, régi játékgyűjteményünk beforgatása stb. Emellett egy komplett, asztali PC-t is kapunk, amely munkára, szórakozásra is jól használható, és ehhez szép szoftveres körítést ad az Alienware egyedi felülete. Szaküzletben összeállítva kb. 70-80 ezer forinttal lenne olcsóbb egy hasonló konfiguráció, ám ekkor elbuknánk a kis méretet, a dizájnos kialakítást, az előre beállított, egyedi kezelőfelületet – nem biztos, hogy mindenkinek megéri mindez feladnia.

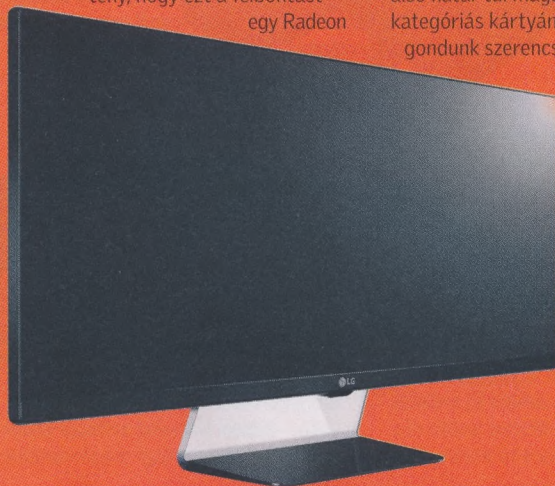
Radeonokra hangolva

## LG 34UM67 monitor

**E**GY TÖKÉLETESEN PASSZOLÓ GAMERMONITORON VOLT SZERENCSENK LETESZTELNI A KÉT ÚJ RADEON FURY KÁRTYÁT. FREESYNC, SZUPERSZÉLES LÁTÓTÉR, MÉGIS JÓ SEBESSÉG. A kifejezetten gamereknek készült, 34 colos, szuperszélesvásznú kijelző az LG közkedvelt kávémentes dizájnját kapta, ami ezúttal is működik. Noha tudjuk, hogy van kávé, fekete, illetve sötét képek mellett nem látszik, így nagyon jól mutat az elegáns előlap. Alul, középen egyetlen joystick szolgál a beállítások megváltoztatására, amihez megfelelően kialakított menü is tartozik. A sok-sok bemenet közül csak az USB-hub maradt le, amit sajnálunk, van viszont hangszóró, amely méretének megfelelő hangminőséget produkál (értsd: játékhoz, moziáshoz azért nem árt egy füles vagy hangrendszer). A talp átlátszó, és csak dönteni enged – a hagyományos nyak-talp megoldás jobb lett volna, de tény, hogy dizájnban ez az erősebb választás. Az IPS-panel betekintési szögei jók, a villódzásmen-

tességet megoldotta az LG, az IPS glow sem zavaró, ahogy az input lag és az 5 ms-os válaszidő is elfogadható akár játékhoz is, sőt, a felbontást is ehhez igazította az LG. A 2560×1080 pixel ekora méretben normál használat mellett nekünk kevésnek bizonyult – a kép jól láthatóan pixeles, nem szép, ugyanakkor tény, hogy ezt a felbontást egy Radeon

R9 280X/390 ki tudja hajtani. Szándékosan csak Radeonot említünk, ugyanis a monitor támogatja a Freesyncet, vagyis Radeon GPU-val adaptív képfrissítést használhatunk 40 és 75 Hz között. Ez sokat segít abban, hogy a játék képe gyors mozgás közben se akadozzon vagy essen szét, ugyanakkor a 40 Hz-es alsó határ túl magas egy felső-középkategóriás kártyának. A Furrykkal ilyen gondunk szerencsére nem akadt, natív felbontásban minden játék gond nélkül száguldott (de persze a Fury kártyák még nagyon drágák). A monitor sem éppen filléres, mintegy 160 ezer forintot kérnek érte, ami ugyan mezőnyében olcsónak számít, mi mégis valahogy sokalljuk ezért a felhasználói élményért.



## INFO

**Forgalmazó:**  
LG Magyarország  
**Ár:** 169 900 Ft  
**Web:** lg.com

**Specifikáció:**  
34", 21:9 képarány  
2560×1080 felbontás  
IPS-panel, matt  
5 ms válaszidő  
60 Hz frissítés  
300 cd/m<sup>2</sup> fényerő  
178/178 fok betekintési szögek  
DP, 2×HDMI, Audio in/out, DVI  
2×7 W hangszóró  
829,9×468,9×172,9 mm  
53 W átlagos fogyasztás  
beépített hangszórók  
-5-15 fok dönthetőség  
VESA, PbP

**Pro:**  
jó dizájn, sok bemenet, Freesync, szép kép, gyári kalibráció

**Kontra:**  
a képátlóhoz alacsony felbontás, limitált frissítés, nincs USB-hub, átlátszó talp

79

Nem hivalkodó, de vérprofi

## Cherry MX 6.0

**B**ESZÁLLT A PERIFÉRIABIZNISZBE A BILLENTYŰZET-ALKATRÉSZEK GYÁRTÓJA IS, ÉS AZ MX 6.0-VAL RÖGTÖN A GAMEREKET VETTE CÉLBA – NEM IS EREDMÉNYTELENÜL. Hiába majd' 60 ezer forint, az MX 6.0 név nem túl izgalmas, és a tasztatúra külseje sem a manapság divatos, túlbonyolított, agyoncsicsázott dizájnt követi. Ehelyett rengeteg pénzért kapunk egy átlagosan kinéző, normál elrendezésű, teljes méretű

billentyűzetet. Azonban a Cherry nem új a szakmában, a billentyűzetek java részének ez a cég készíti a kapcsolókat, mechanikát stb. Az MX 6.0 masszív, fém házba került, a gombok pedig kellemes tapintású műanyagból készültek. A gombok alatt Cherry MX mechanikus kapcsolók bújnak meg, amihez szorosan kapcsolódik a Cherry másik szabadalma, a RealKey technológia. Ennek köszönhetően minden gombnyomást analóg jelfeldolgozással érzékel, késlelte-



## INFO

**Forgalmazó:**  
Ramiris Kft.  
**Ár:** 54 600 Ft  
**Web:** cherrycorp.com

**Specifikáció:**  
QWERTY angol kiosztás  
masszív, fém ház  
mechanikus, Cherry MX kapcsolók  
482×237×70 mm  
korlátlan számú, egyszerre lenyomható gomb szabályozható, egyszínű háttérvilágítás  
letiltható Windows-gomb  
108 gomb  
multimédia-vezérlők  
lecsatlakozható, mágneses csuklótámasz

**Pro:**  
masszív, kiváló taktilis tulajdonságok, jó háttérvilágítás, hasznos extrák

**Kontra:**  
nincs makrózás és vezérlőszoftver, csak egyszínű háttérvilágítás

80

tés nélkül. Természetesen a teljes N-key rollover sem maradt ki, vagyis a billentyűzet akár az összes gomb egyidejű lenyomását is képes parancsként továbbítani a PC felé. A kényelem nagyon fontos szempont, és szerencsére ebben sem találtunk kivétneivalót. Az óriási, gumirozott csuklótámasz kényelmes, a billentyűk taktilis tulajdonsága csillagos ötöst érdemel, és a dőlésszög is ideális. A háttérvilágítás ugyan egyszínű, azonban a windowsos funkciógombokat könnyedén letilthatjuk – ilyenkor ezek más színnel világítanak. Miután közel 60 ezer forintot billentyűzetről van szó, nem szabad nagyvonalúan elsiklanunk a hibák, hiányosságok felett. A sokszínű háttérvilágítás mellett a makrózás, a speciális gombok teljesen hiányoznak, ahogy kezelőszoftvert sem kapunk. Kevés a multimédia-vezérlő, dedikált hangerőszabályzó sincs, és úgy általában az extrák teljes mértékben hiányoznak. Aki éppen ilyen minimalista, de minőségben maximalista tasztatúrát keres, megtalálta, aki azonban a mechanikus gombok mellett több extrát szeretne, már sokkal olcsóbban is talál a piacon nagyon jó modelleket.

## Gameregér fém vázon

# Canyon Hazard gaming mouse

**NEM GONDOLTUNK TÚL SOKAT EGY OLYAN EGÉRRŐL, AMINEK A NEVE CND-SGM6, DE AZÉRT KIPRÓBÁLTUK, ÉS BE KELLETT LÁTNUK, MEKKORÁT TÉVEDTÜNK.**

A névadásban még van mit tanulnia a Canyonnak, de egérből már egészen jól tud készíteni. A Hazard perifériák közül ez-úttal egy érdekes egér járt nálunk, amely külsőre is olyan furcsa, mint a neve, de ettől még nem szabad idegenkedni tőle. A méretes, hosszú és nehéz eszköz félig nyitott kialakítású, aminek köszönhetően szellőzik a tenyerünk, de kényelmesen, egybefüggő felületen pihen. A meglehetősen nehéz egér súlyát a masszív, fém váz adja, melyet két oldalról érzünk is – ezen nyugszik hüvelyk- és gyűrűsujjunk. A gombok kényelmesen nagyméretűek, és könnyen kattinthatók, a görgő pedig gumírozott, de egy kicsit szorul, és nem kattán elég határozottan. Gombokból még kettőt találunk az egér bal oldalán, amelyek hasznosak, de sajnos túlságosan beleolvadnak az oldallapba, így nem

egyszerű megnyomni őket. A görgő alá is pakoltak két gombot, amelyekkel a dpi-t tudjuk menet közben változtatni. Belül egy 3500 dpi-s felbontású érzékelőt, viszonylag gyors jelfeldolgozót és 64 kB memóriát találunk. Ez utóbbi nagyon jó hír, és következik is belőle, hogy az egér saját szoftverével szabadon programozhatjuk, makrózhatjuk az összes gombot. Emellett az 1000 Hz-es lekérdezést, az érzékenységet, a dpi-t, a háttérvilágítás

színét – tehát szinte mindent – beállíthatunk, profilokba menthetünk, és bármelyik gépen azonnal előhívhatunk.

A Hazard CND-SGM6 egér neve egy vicc, de ő maga nem az. Sőt! 13 ezer forintért egyenesen azt kell mondanunk, hogy versenyképesen árazott, alaposan felszerelt, kényelmes és játékra kifejezetten jól használható darab. Aki azonban nem szereti a szokásosnál nehezebb, masszív egeret, keressen kisebb modellt.



## INFO

**Forgalmazó:**

Media Markt

Ár: 12 990 Ft

Web: canyon.eu

**Specifikáció:**

3500 dpi érzékelő

7 gomb

makrózható, profilkezelés

többszínű háttérvilágítás

dpi-állítás

64 kB belső memória

jobbkezes kialakítás

125,3×81,6×39 mm

152 g

**Pro:**

masszív, kényelmes

és pontos, rengeteg

hasznos extra, jó ár

**Kontra:**

az oldalsó gombok

kényelmetlenek, csak

3500 dpi, nehéz

84

## Belépő gamer

# Genius KM-G230

**KÉTSÉGTENŰL NEM OLCSÓK A GAMERTERMÉKEK.** Ha

egy gyártó úgy dönt, hogy a játékosoknak célozza termékét, sokszor elég néhány villám, egy csábító, katonai ruhákba öltöztetett hölgy vagy éppen lángnyelvekkel teletűzdelt csomagolás ahhoz, hogy az árrés azonnal a duplájára nőjön. Szerencsére a Genius nem ezt a kereskedelmi viselkedést követte, bár a KM-G230 dobozára a biztonság kedvéért azért csak ráfestettek grafikusaik egy tisztességes erdőtüzet. A billentyűzet-egér páros ugyanis csupán 12 ezer forintba kerül, miközben egy jobbfa gombos egér vagy klaviatúra önmagában drágább. Ezért az összegért kapunk háttérvilágítást, nyolc, programozható egérgombot, maximális 2000 dpi-s felbontást, dedikált felbontásváltót, valamint aranyozott USB-csatlakozót. A vezeték nélküli kialakításnak köszönhetően késleltetéstől nem kell félnünk, és egészen 1,8 méterre eltávolodhatunk gépünkől. A termékhez mellékelt – magyar nyelven is elérhető – szoftver

kezelőfelületén pedig három profilon belül összesen 21 makrót definiálhatunk, amelyek nemcsak a játék során, hanem az irodai munka alatt is hasznosak lehetnek. A makrókat az egérbe épített memória tárolja a zökkenőmentes működés érdekében, ráadásul a beállításokat és a makrókat is elmenthetjük, és később visszatölthetjük. A funkciók hosszú felsorolásától függetlenül a Genius terméke főként azoknak ajánlható, akik most keresik első gamerbillentyűzetüket, és/vagy legalábbis olcsón akarják megszűni a bevásárlást. A membránellen működő

klaviatúrára nem raktak makrózható gombokat, médiavezérlőket, a háttérvilágítást csak minimálisan szabályozhatjuk, csuklótámasz szinte nincs, az egér maximális 2000 dpi-s felbontása pedig lehetne másfélszer nagyobb, hogy a KM-G230 igazán versenyképes lehessen. A Genius egy olyan szegmensbe célozza a termékét, ahol minden apróság, minden plusz háttérszín és vezérlő, felbontáskülönbség számít, így mi is a kelletnél kritikusabbak vagyunk a termékkel, ami ugyan remek ár-érték aránnyal rendelkezik, de találni nála jobb vételeket.



## INFO

**Forgalmazó:** Comp-

Market Hungary Zrt.

Ár: 11 660 Ft

Web: geniusnet.com

**Specifikáció:**

vezetékes billentyűzet-egér kombó

szabályozható, két

háttérvilágítás

500/1000/1500/2000

dpi

hat programozható

egérgomb

10 millió gombnyomás

gyári élettartam

**Pro:**

rendkívül kedvező ár,

háttérvilágítás

**Kontra:**

keves makrózható

gomb, alacsony dpi

70

Ha fontos a külső

## Trust GXT 315

**P**USZTÁN A DIZÁJNNAL MA MÁR NEHÉZ ELADNI A JÁTÉKOSOKNAK KÉSZÍTETT FEJHALLGATÓKAT, AZONBAN A MEGFELELŐ CSOMAGOLÁS KÉPES LEHET MEGDOBOGTATNI A GAMERSZÍVEKET.

A Trust fülesét tervező csapat pedig pontosan tudta, mi kell a vásárlóknak, és egy kellően vadító borítás mögé rejtette teljesítményében a középkategóriát erősítő eszközt.

A teljes fület körülölelő kényelmes, párnázott felület zajszűrési képességei a kategóriájához mérhető színvonalat hozzák csupán, ne számítsunk arra, hogy a külvilágból érkező hanghatásokat teljesen szeparálja a modell (erre ugyanis még maximális hangerő mellett sem képes). A mély hangokat egyébként rendkívül szépen visszaadja, ám a magas tartományok esetén (valamint a zenei vokálok alatt) folyamatosan olyan érzést kelt, mintha egy doboz mélyéről érkeznének a hallójáratunkat megkörmökező rezdülések; teljesen feltekert hangerő mellett pedig némileg torzúlnak a jelek. A fejhallgatóhoz tartozó

mikrofont rendkívül leleményes megoldással rögzítette a bal oldali párnácska mellé a gyártó, így szükség esetén elegendő lehajtanunk a plasztik borítású kommunikációs kiegészítőt. Team-speak közben a csapattársak tökéletesen elégedettek voltak a beszédem minőségével, sőt az asztal mellett zúgó ventilátor (ami bizony sok esetben problémát jelent) most fel sem tűnt a túlóldalon hallgatózó haveróknak. Sajnos a fejhallgató szövetborítású kábelére helyezett vezérlő – amivel a hangerőt korrigálhatjuk, és a mikrofont

kapcsolgathatjuk – indokolatlanul kiszélesített méretével és hasmagasságban elhelyezett pozíciójával kissé furcsa hatást kelt, azonban huzamosabb használat során azért megszokható a jelenléte. A Trust GXT 315-ös fülese próbál lépést tartani a nagyokkal, és ha megfizethető árú headsetet keresünk, akkor érdemes lehet felírunk a vásárlás előtt kipróbálni kívánt készülékek listájára (játék közben egészen jól teljesít a készülék), azonban a vajt fülek nem feltétlenül találják majd kielégítőnek az eszköz hangzásvilágát.



## INFO

Gyártó:  
Trust  
Ár: 7900 Ft  
Web: trust.com

Specifikáció:  
headset lehajtható  
mikrofonnal  
inline vezérlő hangerő-  
szabályozóval és  
némítóval  
2 méteres kábelhossz  
3,5-es dual jackcsatlakozó  
(fejhallgató + mikrofon)

Pro:  
kedvező ár, dizájnos  
kialakítás

Kontra:  
nem szűr tökéletesen,  
vezérlő elhelyezése és  
minősége

72

Stílusos játékmasina

## Lenovo Ideapad Y50-70

Ritka az olyan együttállás, amikor egy notebook jól néz ki, de nem csicsás, és belső felépítése sem okoz csalódást. Az Y50-es széria egy ilyen ritkaság, de szerencsére könnyen lehet ilyen géped neked is.

**N**ÉHÁNY ÉVE MÉG ERŐS TÚLZÁS VOLT BÁRMILYEN NOTEBOOKOT IS A GAMER JELZŐVEL ILLETNI, VAGY HA MÉGIS AKADT ILYEN, AZ VASTAG VOLT, NEHÉZ, ÉS SOKKAL GYENGÉBB, MINT EGY ASZTALI GÉP.

A processzorok és a grafikus chipek azonban rengeteget fejlődtek, így ma már olyan PC-nk lehet, mint a már jól ismert Lenovo Ideapad Y50-70. Ez a notebook vékony, és mindössze 2,6 kg-ot nyom, az alumínium borítás pedig nagyon jól néz ki, és strapabíró is egyben. A stílusos dizájn nem akadályozta meg a Lenovo mérnökeit abban, hogy erős belsőt építsenek. A processzor nem holmi ultra-alacsony fogyasztású, gyenge központi mag, hanem egy teljes értékű, mobil Core i7-4720HQ akár 3,6 GHz-es órajellel és valódi

négymagos felépítéssel. Ez az asztali gépekkel összemérhető teljesítmény nincs lefojtva gyenge és elavult grafikus chippel: az új Y50-70-es modellekben a Core i7-es CPU mellett már az egyik legjobban sikerült mobil-GPU, a 4 GB dedikált VRAM-mal gazdálkodó GeForce GTX 960M teljesít szolgálatot, amelynek nem okoz gondot a mai játékok futtatása magas részletességi beállítások mellett sem. Ebben segíti az akár 16 GB-nyi rendszermemória, valamint a tárhely, aminek kiválasztásában szabad kezet kapunk: kérhetünk terabyte-os merevlemez, gyors és nagy kapacitású hibrid SSHD-t, valamint a villámgyors SSD jelentette opció is megtalálható a kínálatban.

Az erős alapok adottak, de mind jól tudjuk, hogy a játékelményt földbe tiporja a rossz kijelző vagy egy hasz-

nálthatlan billentyűzet. Az Y50-70-et minden bizonnyal játékosok állították össze, mert a gép többi eleme is passzol a gamervonalba. A 15,6 colos, IPS-es és gyors, lagmentes kijelző full HD felbontással indul, de maximalisták már az UHD expresszre is felugorhatnak. A billentyűzetnél és egyéb, kiegészítő perifériáknál is ragaszkodott a cég a gamervonalhoz. Háttér-világításos, gyors és kényelmes, teljes méretű billentyűzetet kapunk, a hangszórók pedig szép nagyot szólnak – az előtte ülő játékosnak nem lesz probléma beleélnie magát a játékba. Az már a figyelmesség netovábbja, hogy a dobozban egy USB-s DVD-író is lapul, hátha lemezzel telepítenénk kedvenc játékunkat. (x)



Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## VIDEOKÁRTYA

### Gigabyte N970WF30C-4GD



Gyártó: Gigabyte  
Ár: 106 600 Ft  
Web: gigabyte.com

Végre feléledt az AMD, és begyűjtotta Fury-rakétáját (lásd tesztünket), ennek ellenére a GeForce-ok között továbbra is található nagyon jó vételeket. Az egyik ilyen a GTX 970, amellyel kapcsolatban kiderült, hogy igazából a 4 GB VRAM-ból „csak” 3,5 GB-ot használhatunk ki, azonban ennek ellenére még mindig nagyon jó 3D-teljesítményt nyújt ez a modell, amely WQHD felbontásig tökéletesen elegendő a legújabb játékokhoz is. A Gigabyte kártyája nem a legcsicsásabb, de cserébe az egyik legolcsóbb, a hűtés pedig még így is viszonylag csendes.

## PROCESSZOR

### Intel Core i5-4690



Gyártó: Intel  
Ár: 64 900 Ft  
Web: intel.com

A Skylake megérkezett, de hiába a Core i5-ös modell, még mindig nem tudjuk azt ajánlani, hogy mindenki azonnal rohanjon a szaküzletbe platformot váltani. A tavalyi Haswell-refresh szériában kiadott Core i5-4690 továbbra is nagyon jó számítási teljesítményt nyújt négy processzormagjával, emellett nem fogyaszt sokat, és akár egy GTX 970-et vagy R9 Furyt is képes szépen meghajtani. Hozzá passzoló alaplapokból hatalmas a választék, az egészen olcsótól a méregdrágáig válogathatunk a H97/Z97 mezőnyből.

## MEREVLEMEZ

### Samsung SSD 850 EVO 500 GB



Gyártó: Samsung  
Ár: 55 990 Ft  
Web: samsung.hu

Ne félj az újtól: a Samsung 3D V-NAND flash-chipjei nagyon gyorsak és megbízhatóak, ráadásul igen sokáig bírják. A 850 EVO SSD a gyorsaság és megbízhatóság mellett öt év garanciával érkezik, továbbá kapunk egy nagyon jó kezelőszoftvert is, amivel pofonegyszerű a karbantartás. Az 500 GB-os kapacitású modell már elérhető áron a miénk lehet, és mindenre elegendő – akár egy tucat játékot is feltelepíthetünk rá egyszerre a Steam-könyvtárunkból, és nem kell a másodlagos, lassú HDD-t bevetnünk programfuttatáshoz.

## M.2-FOGLALATOS SSD-K



### 1 HyperX Predator 480 GB

156 800 Ft  
kingston.com

### 2 Plextor M6e 512 GB

147 500 Ft  
plextor-digital.com

### 3 Samsung 850 Evo 500 GB

71 200 Ft  
samsung.hu

### 4 Crucial MX200 500 GB

64 900 Ft  
crucial.com

### 5 Transcend JetDrive 720 480 GB

139 900 Ft  
nl.transcend-info.com

## Z97 ALAPLAPOK 60 EZER FORINT ALATT



### 1 ASRock Z97 Extreme6

55 000 Ft  
asrock.com

### 2 Gigabyte Z97X-UD5H-BK

59 800 Ft  
gigabyte.com

### 3 Asus Maximus VII Gene

59 200 Ft  
asus.hu

### 4 MSI Z97A Gaming 6

57 300 Ft  
msi.com

### 5 Asus Maximus VII Ranger

50 990 Ft  
asus.hu

## NVIDIA GEFORCE GTX 960 VGA-K



### 1 Asus Strix GTX 960 DC2OC

71 000 Ft  
asus.hu

### 2 Gigabyte GTX 960 G1.Gaming

65 900 Ft  
gigabyte.com

### 3 Gainward GTX 960 Phantom

63 000 Ft  
gainward.com

### 4 MSI GTX 960 Gaming 2G

77 900 Ft  
msi.com

### 5 eVGA GTX 960 Superclocked

66 200 Ft  
evga.com

## GAMERFEJHALLGATÓK



### 1 HyperX Cloud II

28 000 Ft  
kingston.com

### 2 Asus Echelon Forest

23 200 Ft  
asus.hu

### 3 Logitech G430

22 000 Ft  
logitech.com

### 4 Razer Kraken for Xbox One

34 600 Ft  
razerzone.com

### 5 Corsair Vengeance 1400

29 600 Ft  
corsair.com





## BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> Intel Pentium G3260	16 300 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Zalman CNPS80F	1 900 Ft
<b>Alaplap</b> Asus H81M-E	14 900 Ft
<b>Memória</b> 8 GB HyperX Fury DDR3-1600 KIT	15 800 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Gigabyte R7 260X 2 GB	36 600 Ft
<b>SSD</b> -	x
<b>Merevlemez</b> WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	15 000 Ft
<b>DVD/Blu-ray egység</b> LG GH24NSB0	4 000 Ft
<b>PC-ház</b> Raijintek Arcadia	8 300 Ft
<b>Tápegység</b> FSP Hexa+ 400 W	13 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	125 800 Ft



## Gamer - Konzolverő PC

200 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> Intel Core i3-4160 3,6 GHz	32 400 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Arctic Cooling Alpine 11 Pro rev.2	3 000 Ft
<b>Alaplap</b> Gigabyte B85M-D3H	19 200 Ft
<b>Memória</b> 8 GB HyperX Fury DDR3-1600 KIT	15 800 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Gigabyte N960IXOC-2GD	60 300 Ft
<b>SSD</b> Samsung 850 Evo 250 GB	31 800 Ft
<b>Merevlemez</b> -	x
<b>DVD/Blu-ray egység</b> LG GH24NSB0	4 000 Ft
<b>PC-ház</b> Thermaltake Urban S1	13 300 Ft
<b>Tápegység</b> FSP Hexa+ 400 W	13 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	192 800 Ft



## KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> Intel Core i5-4690	64 900 Ft
<b>Processzorhűtő</b> SCYTHE Mugen 4	15 000 Ft
<b>Alaplap</b> Gigabyte Z97X Gaming 5	41 100 Ft
<b>Memória</b> Crucial Ballistix DDR3- 1600 16 GB KIT	29 100 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Gigabyte N970IXOC-4GD	106 600 Ft
<b>SSD</b> Crucial BX100 500 GB	54 000 Ft
<b>Merevlemez</b> WD AV 2 TB 7200 rpm	25 800 Ft
<b>DVD/Blu-ray egység</b> -	x
<b>PC-ház</b> Corsair Carbide Spec-03	19 900 Ft
<b>Tápegység</b> Corsair Builder CX600 v2	21 200 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	377 600 Ft



## EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

### PROCESSZOROK

#### INTEL

##### LGA1150

Intel Core i7-4790K	102 400 Ft
Intel Core i5-4690	64 900 Ft
Intel Core i5-4460	51 000 Ft
Intel Core i3-4160	32 400 Ft
Intel Pentium G3258	19 100 Ft
Intel Pentium G3260	16 300 Ft

#### AMD

##### AM3+

AMD FX-8370	59 800 Ft
AMD FX-8350	49 000 Ft
AMD FX-6300	29 000 Ft
AMD FX-4300	18 200 Ft

##### FM2+

AMD A10-7850K	35 600 Ft
AMD A10-7700K	33 100 Ft
AMD X4 860K	20 800 Ft
AMD A4-7300	12 200 Ft

### ALAPLAPOK

#### Intel LGA1150

Gigabyte Z97X-Gaming G1 WIFI BK	120 500 Ft
Asus Maximus VII Ranger	50 990 Ft
ASRock Z97M Anniversary	24 100 Ft

#### AMD AM3+

Asus Sabertooth 990FX R2.0	51 400 Ft
Gigabyte 990XA-UD3	26 300 Ft
ASRock 970M Pro3	19 500 Ft

#### AMD FM2+

MSI A88XM Gaming	34 400 Ft
ASRock FM2A88X Extreme6+	25 600 Ft
Gigabyte F2A88XM-D3H	18 000 Ft

## Különösen ajánlott

Az NZXT házakat nem kell bemutatnunk: minimalista külső, vérprofi belsővel és hűtéssel kombinálva. A H440 pontosan ebbe a sorba passzol, de azért a tervezők gondoskodtak arról, hogy azonnal szem szúrjon mindenkinek. A matt, fekete külsőt az éleken piros, narancssárga, zöld vagy kék csíkok törik meg, amihez háttérvilágítással ellátott belső logó is tartozik. Az ATX méretű ház szerelése kényelmes, és ezt mi nagyon szeretjük: minden kábelnek bőségesen akad hely, az alaplap körül gumírozott nyílásokat találunk, és a ház aljába begyömöszölhetünk minden felesleges kábelt. A plexi oldallapon bepillantva rendezett, szép gépet látunk, amely a választott színben fénylik (ez kikapcsolható). A ház belül moduláris, így egészen hosszú videokártya, magas CPU-hűtő-torony is elfér benne, és akár két darab, 360 mm hosszú radiátor is beszerelhető elöl és felül. Az előlap fix, mögötte három, gyárilag beszerelt, csendes ventilátor szívja be a friss levegőt a porszűrőkön keresztül. A H440 nem olcsó, de a pénzünkért cserébe profi kivitelezést, kiváló hűtést, könnyű szerelhetőséget – egyszerűen szuper házat kapunk.

## INFO

Gyártó: NZXT

Ár: 35 500 Ft

Web: nzxt.com

### Specifikációk:

ATX méret; teljes fém borítás  
plexi oldalablak, ötféle szín  
porszűrők és hangtompító borítás  
2×USB 2.0, 2×USB 3.0, hangki-  
menet; tízes ventilátor-elosztó,  
világító logó; 7 ventilátorhely,  
4 ventilátorral szerelve  
maximálisan 180 mm magas  
CPU-hűtő  
maximálisan 406 mm VGA-kártya  
510×475,3×220 mm, 9,75 kg

**Pro:** kívül-belül prémium, okos  
tervezés, jó kábelelvezetés,  
ventilátor-elosztó

**Kontra:** nincs 5,25"-es nyílás és  
ventilátorszabályzás, drága

## NZXT H440



# KULT

Játékpszichológia



## HA FPS, AKKOR BIZONY PIROS

**KÉK CSAPAT VAGY PIROS? TI MELYIKET PREFERÁLJÁTOK A HALO TEAM SLAYER MECCSEKNÉL? VAN ESETLEG VALAMI ÉRZÉSETEK ARRÁ NÉZVE, HOGY MELYIK SZÍN HOZ NAGYOBB SZERENCSET?**

Természetesen mindez nem más, mint mérő képzelgés, hiszen a játékfejlesztők semmire sem vigyáznak jobban, mint arra, hogy a karakterek képességei tökéletesen azonosak legyenek a két csapat esetén. De mi van, ha ez még sincs teljesen így? Mi van, ha az egyik csapathoz tartozás hajszálnyival előnyösebb, mint a másik csapathoz, azaz tényleg „szerencsét hoz”? Egy 2008-ban közzétett vizsgálatban, a kutatók pont erre voltak kíváncsiak. Akkoriban még sokan játszották az *Unreal Tournament 2004*-et, és a kutatók – korábbi megfigyelések alapján, amelyekre rögvest kitérek – azt feltételezték, hogy a két csapat nem 50–50%-os arányban győz, ahogy az várható lenne, amennyiben kellően sok meccs eredményét vizsgáljuk meg, és ha a két csapathoz tartozás tényleg egyenlő esélyekkel jár. Három hónapon át gyűjtötték az adatokat a hónap tíz legjobb deathmatch-játékos meccseiről (hogy kiküszöböljék az amatőr játéko-

### KIK VAGYUNK?

A nevünk Király Orsolya szociológus és Nagygyörgy Katalin pszichológus. Az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának Ph.D. hallgatóiként néhány éve Prof. Demetrovics Zsolt vezetésével vizsgáljuk a videojátékok pszichológiai vonatkozásait, ezen belül is elsősorban a játékosok motivációit és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).

sok bénázásából adódó esetleges torzításokat). Az *UT2004* egyébként, a többi FPS-hez hasonlóan gondosan ügyelt arra, hogy képességeik alapján párosítsa a versenyző csapatokat, a lehető leginkább kiegyensúlyozva így az esélyeket. Három hónapnyi adatgyűjtés után a kutatók összevetették, hogy a piros vagy a kék csapatok nyertek-e többször. Az eredmény pedig elég izgalmasnak bizonyult: összességében a piros csapat az esetek 54,9%-ában nyert, és hasonló arányok voltak jellemzők a pirosok javára az egyes hónapokban is (55,6% áprilisban, 54,8% májusban és 54,5% júniusban). 1347 meccset vizsgáltunk összesen, és ekkora számnál már elvárható, hogy a két csapat közel 50%-os arányban nyerjen, vagy ha valamelyik szín ennél nagyobb arányban nyer egyik hónapban, akkor a következő hónapokban ez az arány kiegyensúlyozódjon. Persze elismerem, hogy ez a különbség nem óriási, de azért létezik. Ti sem szívesen játszanátok úgy, hogy a másik csapatnak startból 55% esélye van nyerni, nektek meg csak 45.

### 2004-ES OLIMPIAI JÁTÉKOK ÉS EVOLÚCIÓ

A kérdés természetesen az, hogy mi lehet ennek a furcsa különbségnek a magyarázata. Azonban mielőtt rátérnénk erre, nézzük meg, miért feltételezték a kutatók, hogy a csapatok között bármiféle eltérés is lehetne. Egy 2005-ben megjelent Nature-cikk az egy évvel koráb-

bi athéni olimpia küzdősportcsapatait (bokszt, taekwondo, kötöttfogású birkózás és szabadfogású birkózás) vizsgálta, és azt találták, hogy a véletlenszerűen piros vagy kék mezbe öltöztetett versenyzők közül a pirosok győztek nagyobb arányban, amennyiben az erőviszonyok kiegyensúlyozottak voltak a küzdelem során.

Az eredményeket a kutatók evolúciós okokkal magyarázták. A piros szín ugyanis a dominancia jele az embereknél (is), lévén, amikor dühösebbek vagyunk, a fejünkbe tódul a vér, és ettől kipirosodunk, amikor viszont félünk, akkor éppen ellenkezőleg, elsápadunk. Így tehát a piros szín tudat alatt azt az üzenetet közvetíti az ellenfélnek, hogy egy nála erősebb, agresszívebb, dominánsabb személlyel áll szemben, ami aztán direkt módon tükröződik az eredményekben. Ugyanakkor fontos adalék, hogy a fenti érvelés elsősorban a férfiakra vonatkozik, mivel evolúciós szempontból ők a „harcosak”. A kutatócsoport további vizsgálatai is ezt támasztották alá, melyek szerint a női taekwondo és szabadfogású birkózás meccseken a pirosban küzdő nők nem győztek nagyobb arányban, mint a kékben küzdő társaik.

### SZEMÜVEGET A BÍRÓNAKI

Az imént vázolt evolúciós magyarázatot azonban több kutatócsoport is megkérdőjelezte, és alternatív magyarázatokat kerestek helyet-

A színek tudatalatti befolyásoló hatására valószínűleg egyik játékefejlesztő sem számított

10.27.2010 9:14PM | 10 MINUTES

## AKCIÓS FELHÍVÁSOK

Észrevettétek már, hogy az akciókat és árkedvezményeket kínáló táblák szinte mindig piros színűek? Nem véletlenül, hiszen az impulzívításunkra akarnak hatni, rávenni arra, hogy mérlegelés nélkül vásároljunk, attól félve (!), hogy lemaradunk a nagyszerű ajánlatról.



RED TEAM

50 VS 48

BLUE TEAM



A piros ruhás embertől óvakodj!

Nyerő szombat



10x  
VISSZANYERHETI

Nyerő szombat  
Nyerje vissza vásárlása értékének tízszeresét!



Piros: figyelemfelkeltő és fenyegető (ha nem sietsz, lemaradsz)

HA TE MONDOD

## A PIROS VISELET EGYRÉSzt MEGFÉLEMLITI ÉS ELBIZONYTALANÍJTJA AZ ELLENFELEKET, MÁSRÉSzt ERŐT ÉS ÖNBIZALMAT AD

te. Brit kutatók például azt találták, hogy ez az aránytalanság nemcsak a piros és kék, de a fehér és kék színpiros esetén is megfigyelhető (a kék jávára), és ezt azzal magyarázták, hogy bizonyos színek jobban kivehetőek, nagyobb kontrasztban állnak a környezetükkel, ezért megkönnyítik az ellenfelek dolgát. Ez azonban némileg sántít, hiszen nem valószínű, hogy egy piros-kék párosításban a kék lenne a könnyebben kivehető szín. Ennél jóval érdekesebb feltételezés, hogy a pirosak nem a tudatalatti dominanciájuk révén nyertek többször, hanem azért, mert a bírók szintén tudat alatt őket tekintették jobbnak. Ennek bizonyítására egy német kutatócsoport tervezett egy klassz kísérletet. 42 bírót kértek meg arra, hogy pontozzák kétszer 11 rövid tae kwon do mérkőzés részletét, amelyeket videón mutattak nekik. A trükk az volt a dolgban, hogy a két, 11-11 videóból álló sorozat tökéletesen megegyezett egymással, annyi különbséggel, hogy a versenyzők mezének színét digitálisan megváltoztatták. Vagyis akik az első videón kétként küzdöttek, azok a második videón pirosban és fordítva. De erről a bírók persze mit sem sejtettek. Az eredmények az előzőekhez hasonlóan megdöbbentők: a piros mezessportolók átlagosan 13%-kal több pon-

tot kaptak a bíróktól, mint a kék mezések, ugyanarra a teljesítményre. Sajnos a kutatók semmilyen magyarázatot nem kínáltak arra, hogy a bírók miért részesítik tudat alatt előnyben a piros színben küzdőket. Az FPS-ekben viszont nincsenek bírók, csak egy emberi érzelmektől mentes, tévedhetetlen rendszer, amelyik színektől és szimpátiától függetlenül, pontosan számon tartja, hogy melyik csapat hányszor nyert. Szóval lehet, hogy mégis van abban valami, hogy a játékosokat is befolyásolja, hogy milyen színben küzdenek? A piros viselet egyrészt megfélemlíti és elbizonytalanítja az ellenfeleket, másrészt erőt és önbizalmat ad (bár egy belső nézetes lövöldözős játékban csak korlátozottan látjuk saját magunkat, így inkább az első mechanizmusnak van realitása).

### ÉS VÉGÜL JÖJJENEK A MAJMOK

Emellett a magyarázat mellett szól egy 2011-ben közölt kutatás is. A vizsgálat során két kísérletvezető, egy nő és egy férfi, laborban tartott makákók közé sétáltak be, és éppen egyedül tartózkodó hím majmokat közelítettek meg. Mindkét személy leterdelt, letettek maguk elé egy-egy tálcát, kivettek a háztáskájukból egy-egy szelet almát, a mellkasuk elé tar-

Jerald Kralik, agykutató: „Ödzkodásunk a piros színtől, valamint behódoló viselkedésünk, amelyet a piros szín jelenlétében tanúsítunk, örökölt faji jellemzőnk, mélyen bennünk gyökerezik.”

tották, hogy a majom észrevehesse, majd letették a tálcákra, és hátrébb léptek. A két kísérletvezető egymástól eltérő színű ruhát viselt (pirosat, kéket vagy zöldet), és szisztematikusan változtatták ezeket az összes lehetséges kombinációban. A majmokat meglehetősen hidegen hagyta a kísérletvezetők neme, valamint a kék és a zöld viseletek is. Általában céltudatosan odamentek a kék vagy a zöld személy által letett tálcához, elvették az almászeletet, és elszaladtak megenni azt. A piros ruhás személyt és a tálcáját viszont többnyire nagy ívben elkerülték, és a másik tálcáról vették el az almát.

### TANULSÁG

Meghatrásunk a piros színtől tehát evolúciósan meghatározottnak tűnik, és mint ilyen, ösztönös szinten zajlik. Egyébként gondoljunk csak bele, hogy mire használjuk a piros színt, és mire a kéket vagy a zöldet. A közlekedésben például a piros szín egyértelműen azt jelzi, hogy meg kell állnunk, a zöld pedig, hogy elindulhatunk. A piros veszélyt jelöl, hirtelen cselekvésre buzdít, felpörget. A kék és a zöld ezzel szemben nyugalmat áraszt, lelassít, körültekintésre buzdít. Ha tehát legközelebb olyan FPS-ben tervezitek halomra löni ellenfeleiteket, amelyekben piros csa-

pat is van, érdemes kivárni, amíg abba kerültek bele. Ugyanakkor, ha van kedvetek, kísérjétek figyelemmel a két csapat győzelmeinek számát és egymáshoz viszonyított arányát, és írjátok meg HP-nek az Aréna rovatba, hogy milyen eredményre jutottatok, és hogy ti mit gondoltok erről az egészről.

Orsi és Kata

## FELHASZNÁLT FORRÁSOK:

Ilie, A., Ioan, S., Zagrean, L., & Moldovan, M. (2008). Better to be red than blue in virtual competition. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(3), 375-377.  
Hill, R. A., & Barton, R. A. (2005). Psychology: red enhances human performance in contests. *Nature*, 435(7040), 293-293.  
Hagemann, N., Strauss, B., & Leibing, J. (2008). When the referee sees red.... *Psychological Science*, 19(8), 769-771.  
Khan, S. A., Levine, W. J., Dobson, S. D., & Kralik, J. D. (2011). Red signals dominance in male rhesus macaques. *Psychological science*, 22(8), 1001-1003.



Az Asus-bemutató nagy sikert aratott, alig akarták hazahozni a táborozóink Mátét. Pedig még az egyik bemutatóra szánt GTX 980Ti-t is kölcsönadta tesztelésre az egyik rajongónak



Eső ugyan nem volt, de a vihar szele pont elkapta a szabadstrandot



A megérkezés napján még mindenki odafigyelt arra, amit a táborvezető mondott, az utolsó estére viszont mindenkiről lekopott a civilizációs máz



A Just Dance-mánia még mindig nem csillapodik. Ők ketten szerencsére egészen vállalható mozgáskultúrával rendelkeztek

## Szabadlábbon Velencében

# GAMESTAR-TÁBOR 2015

**ÖTÖDIK ÉVE TÉRÜNK VISZ- SA AZ EGYIK LEGSZEBB, MAGYARORSZÁGI TÓ PARTJÁRA, EZ AZÉRT MÁR JE- LENT VALAMIT.** A 2011-ben meg- kezdett sorozatot nem tudta megtör- ni a szálló tőzsomszédságában feldúlt szabadstrand, az évente visszatérő, hurrikán erősségű vihar, az átlag alatti hőmérséklet, sőt az elektromos rend- szert túlterhelő, közeli villámcsapások sem. 2015-re azonban minden össze- jött, sorra döntötte meg a rekordokat a GameStar-tábor.

### EGY HÉT EGYÜTLÉT

Idén minden eddiginél hosszabb, tar- talmasabb és népesebb tábort si- került a GameStar csapatának öss- zehozni. Szerencsére a gárda erő- sítést kapott Judit személyében, aki két év kihagyás után frissen, fiatalo- san és ellentmondást nem tűrően ve- tette bele magát a szervezésbe. Kato- nás rendet követelt meg mindenkitől, ennek köszönhetően különösebb ne- hézségek nélkül sikerült megúsznunk

ezt a nyolc napot. Igen, jól olvastatok, nyolc, élményekben gazdag napot töltöttünk el a Velencei-tó partján. Egy nappal több idő jutott a pihenésre – ahogy láttuk, ez a táborozóknak nagy- gon bejött, a szervezők viszont né- hány ráncsal és jó pár ősz hajszállal gazdagabban tértek haza. A napi há- rom-négy óra alvás még az ilyen so- kat próbált szervezőket is megvisel- te, egy héttel a tábor után is igényem a tíz órás alvásokat; hiába, kezdek ki- öregedni ezekből a hajnalig tartó mu- rikból. 2012 óta vezetem a Game- Star-tábort Velencén, és most először fordult elő, hogy ki kellett tennünk a megtelt táblát. Hatvan, elképesztő- en lelkes táborozó csatlakozott hoz- zánk, ami rekordnak számít a táborok történetében (legalábbis azokéban, amiket én szerveztem). A gépeket szokás szerint az Ifi Szálló nagyter- mében helyeztük el, oda kellett beszü- folnunk közel hetven darab, komoly kiépítettségű PC-t. A PC Master Ra- ce mellett egyre több konzolos arc is csatlakozott hozzánk, láthatóan egé-

szén jól megfértek egymás mellett a különböző platformok.

### POKOLI TORONY

A sok ember és a sok bivalyerős gép első hallásra jól hangzik, viszont haj- lamosak vagyunk elfeledkezni a lég- kondicionálók zümmögése mellett ar- ró, hogy ezek bizony komoly hőt ter- melnek. Ráadásul sikerült kifognunk az idei nyár legforróbb hetét, amikor kö- zel 40 Celsius-fokig kúszott fel nap- közben a hőmérő higanyszála. Ehhez adjuk még hozzá a hetven ember ál- tal kibocsátott, illetve a túlhűzött pro- cessorokból és a feltuningolt VGA- kártyákból áradó hőt, és máris el lehet képzelni, milyen izzasztó környezetben zajlottak a multis ütközetek. Annak ellenére, hogy az egészséges életmódot a tábor idejére szabadságra küldtük, sikerült fél kiló mínusszal zár- nom, pedig nem bírtam ellenállni az éj- szakai pizzaevésnek. Évről évre ki kell emelnem az ellátást: naponta három- szor volt étkezés, szerény becslés sze- rint is olyan nyolcvan százalékos min-

dent eltüntettem a tányérról (a tarho- nya és a sárgaborsó-főzelék idén sem aratott nálam nagy sikert). Külön öröm volt táborvezetőként, hogy táborozóink alkoholfogyasztása idén sem lépte túl azt a határt, amikor köz- be kellett volna lépnem. Reggelente né- hány sörös dobozt ugyan összeszedtem, de nagy hirtelen nem tudnék olyan ese- tet mondani, amikor túlzásba vitték vol- na az ivást. Ez a tábor egyáltalán nem arról szól, hogy ki tud jobban lealjaso- dni, sokkal inkább a visszafogott bulizás- ról, a hosszú beszélgetésekről és persze a rengeteg játékról.

### NYEREMÉNYESŐ

Soha nem volt még ennyi ajándék GameStar-táborban. Ezt a mondatot már negyedik éve írom le élménybe- számolómban, de eddig mindig sikerült túlszárnyalnunk a tervet. Idén sincs ez másként, hihetetlen mennyiségben és persze értékben szórtunk szét minden- féle jószágot táborozóink között. Kezd- tük rögtön azzal, hogy a korai befize- tők a megérkezéskor átvehették ga-

Réku évről évre egyre gyönyörűbb, erről nem nyitunk vitát



Bal szélén az a szerencsés táborozó, aki egy fél milliót érő gamerlappal tölthetett haza. Ahogy láttuk, azért a többieknek is szinte volt a mosolya



Az egyik legfiatalabb táborozónk, Béla, aki egyenesen Romániából jött el közénk, és bár igencsak meg volt szépenve az elején, a végére határozottan belejött a táborozásba



Mintha hájjal kenetnék a táborvezetőt, amikor ilyen szép nők csüngenek áhítással a szavain



Wolfi sajnos csak két napot tudott velünk tölteni, de egyéniségével feldobta a hangulatot



A látvány is sokkoló, de amit ezek hárman énekés címző alatt műveltek, arra nincsenek szavak



Szponzorációból idén sem volt hiány, legalább harminc táborozó vihetett haza kisebb-nagyobb ajándékokat

rantált ajándékukat, egy Genius egeret és billentyűzetet. Az Asus jóvoltából minden táborozónak jutott emlékpóló, sőt még egy Nvidia pólónak is jutott hely az üdvözlőcsomagban. Számtalan más apróságot is bepakoltunk a táborozóknak: a nagykorúak energiáit, a kicsik matricát és zászlót vihetek haza alanyi jogon, és mindenki kapott gumicukrot.

A táborban nincs meghatározott házirend, mindenki akkor kel és fekszik, amikor akar. Igyekeztünk azonban úgy alakítani a programokat, hogy a fennmaradó időben olyan élményeket szerezzenek a táborozóink, melyekre a zord téli estéken szívesen emlékeznek majd vissza. Mindennap két számítógépes (vagy éppen konzolos) versenyt szerveztünk, ezekre pedig nagyon is érdemes volt benevezni, mivel igencsak értékesek voltak a nyeremények, így például a két, százezer forintos GTX 970-es kártya – két szerencsés táborozó tehát hazavitte a befizetett részvételi díj kétszeresét hardverben. Egy újonnan hozott szabálynak köszönhetően minden eddi-

ginél több elégedett táborozó gazdagodhatott ilyen értékes nyereménnyel. Az FSP például öt darab Aurum 750-es táppal szponzorált meg minket, érthető módon egy ilyen ajándéknak mindenki roppant mód tudott örülni. Fő támogatóknak, az Asusnak köszönhetően pedig egy minden eddigit felülmúló értékű tárgyat sorsoltunk ki a táborozók között: egy félmillió forintot érő gamerlaptopot vitt haza az egyik szerencsés ifjú ember.

### MINDEN JÓ, HA A VÉGE JÓ

Hihetetlen élmény volt idén is a GameStar-tábor; túlzás nélkül állíthatom, hogy még nekünk, sokat tapasztalt veteránoknak is ez volt a nyár egyik legmeghatározóbb hete. Alaposan kifáradtunk a végére, de ezért az élményért érdemes volt ennyit dolgozni. Ezúton szeretném megköszönni az egész GameStar-csapatnak (a kiadóban maradt, háttérben ügyködő kollégáknak is), hogy lehetővé tették egy ilyen remek hangulatú és sikeres tábor létrehozását. Viszlát jövőre!

Mocsy



Ivata Szatoru



R.I.P. Ivata Szatoru

# A NINTENDO GYÁSZÉVE

**J**ÚLIUS 11-ÉN, MÁR ELŐZŐ SZÁMUNK LAPZÁRTÁJA UTÁN BETEGSÉGBEN ELHUNYT IVATA SZATORU, A NINTENDO ELNÖK-VEZÉRIGAZGATÓJA. Ez önmagában is szomorú hír, de ráadásul elég nehéz helyzetben érte a céget. Ivata nem csupán cégvezető volt, hanem szenvedélyes játékos és játékfejlesztő, egy kivételes ember, aki egyedülként lehetett kívülálló CEO ott, ahol korábban családon belül öröklődött a pozíció. Érdemes messziről kezdeni Ivata örökségének és a jelenlegi helyzet megértését – figyelem, gamertörténelem-óra következik. A Nintendo ritka patinás cég ebben a viszonylag fiatal iparágban: 1889-ben alapította bizonyos Jamaucsi Fuszadzsiro, és persze akkor még nem videojáték volt a profil, hanem a hanafuda nevű kártyajáték. A hagyományok tiszteltéről híres Japánban sokáig nem is változtattak a profi-

lon, és az is sokatmondó, hogy 1889 óta, tehát 126 év alatt összesen(!) csupán négy vezetője volt a cégnek. Az öreg Jamaucsitól veje vette át a biznist 1929-ben (de előtte fel kellett vennie a Jamaucsi nevet). Ő 1949-ben vonult vissza, és unokájára, az akkor fiatal és agilis Jamaucsi Hirosira bízta a vállalat vezetését. Ő 2002-ig kitartott, több mint fél évszázadig volt CEO, és ezalatt a cég is komoly változáson ment át. Erre szükség is volt, mert a hatvanas években már nem mentek jól a kártyák, de Hirosi nyitott volt az új utakra. A taxitól a szerelmi hotelekig sok mindennel próbálkozott, végül egy tehetséges mérnök, Jokoi Gunpej (a Gameboy későbbi atyja) és az általa felfedezett Miyamoto Sigeru (öt talán nem kell bemutatni) segítségével elkezdett fantáziát látni az elektronikus játékokban. Hirosi regnálása alatt a cég a nyolcvanas években az egekbe jutott a konzol-

okkal (NES, SNES) és a kvarcjátékként is ismert Game & Watch játékokkal. Aztán történtek megingások, mindenekelőtt nagyot bukott a Virtual Boy, de a Nintendo 64 és a Gamecube sem úgy muzsikált, ahogy várták tőle. És ezzel el is jutottunk a kétezres évek elejéig, amikor Ivata átvette a céget az akkor már idős (és elég suttyó nyilatkozatai miatt a játékosoknak egyre ellenszenvesebb) Jamaucsitól.

## BELE AZ ÜZLETI MÉLY VÍZBE

Az 1959-es születésű Ivata már középiskolásként játékokat írt, amikor pedig első igazi számítógépet (egy Commodore PET-et) megkapta, rögtön szét is szedte, mert kíváncsi volt arra, hogyan működik. 1978-ban végzett informatikusként Tojó legnevesebb műszaki egyetemén, és iskola alatt ingyen gyakornokoskodott a Commodore japán leányvállalatánál. Aztán néhány hason-

szórú társával lakást béreltek a híres geeknegyedben, Akihabarában, és nekiálltak garázsfejlesztni. Ők lettek a HAL Laboratory nevű stúdió, ami a nyolcvanas évek közepétől gyümölcsöző együttműködésre lépett a Nintendóval. (Ivata családja ellenezte ezt az egész játékcsinálósdit, az apja nem beszélt vele fél évig, miután fia a HAL-hoz csatlakozott.) Ivata többek között a *Ballon Fighton* és jó néhány *Kirby* játékon dolgozott. 1993-ban a HAL csődöközébe került, akkor Jamaucsi megbízta Ivatát a stúdió vezetésével (a visszaemlékezések szerint hasonló erőnyeket látott megcsillanni benne, mint annak idején Jokoiiban). A fiatal fejlesztőt kisebb sokként érte a dolog, mert nulla tapasztalata volt a bizniss oldaláról, ezért menedzseléssel foglalkozó könyveket kezdett el forgatni, és végül a Nintendo folyamatos támogatásával a háta mögött



Jamaucsi Hirosi

## 10 JELLEMZŐ IVATA-SZTORI

**1** Az Earthbound volt a HAL első nagy sikere, de technikai nehézségek miatt majdnem földbe állt a fejlesztése. Ivata volt az, aki átvette a fejlesztés vezetését, új alapokra helyezte, és így elkészülhetett a játék. Aki ott volt, kisebb csodaként emlékszik vissza azokra a hónapokra.

**2** Amikor a Pokemon Stadium készült, Ivata sikeresen adaptálta a korábbi Pokemon Red és Green harcrendszerét a játékba. Dokumentáció nélkül, a két Gameboy-játék kódját olvasgatva. Egy hét alatt összehozta.

**3** Amikor megjelent az Ocarina of Time (a legjobb Zelda játék, sőt jelenleg több kritikagyűjtő oldalon minden idők legjobb játéka), Ivata hazafelé vett egyet egy boltban.

**4** A Super Smash Bros. Brawl 2005-ben azelőtt bejelentette, hogy a fejlesztőkkel egyeztetett volna. Szerencsére a kényszerhelyzetbe hozott HAL elvállalta.

**5** Amikor a cégvezér már beteg volt, egy műtétje miatt sokat fogycott, ezért Mii-avatárját is karcsúbbá tette.

**6** A 2012-es E3 konferencia egy bejátszását azzal kezdte, hogy hosszú másodpercekig filozofikusan meredt egy fürt banánra. Szerette a humort, ugyanakkor furcsa viccek voltak.

**7** A 2005-ös E3 nyitása is legendássá vált. Ezt mondta: „A névjegykártyámon az áll, elnök vagyok. Agyban játékfejlesztő vagyok. De a szívemben játékos.”

**8** A nehéz időkben a befektetők felé azt képviselte, hogy nem rüg ki senkit. Arra hivatkozott, hogy nem teme jót a munkamorálnak, és a Nintendo megbecsüli alkalmazottait.

**9** 2011-ben elindította a Nintendo Direct sorozatot, és onnantól kezdve személyesen szállította a cégről szóló híreket a rajongóknak.

**10** Bemutatóit mindig úgy fejezte be, hogy mélyen meghajolt a közönség felé. Az E3-akon is, a játékosok felé.



## ” IVATA NEM CSUPÁN CÉGVEZETŐ VOLT, HANEM SZENVEDÉLYES JÁTEKOS ÉS JÁTEKFEJLESZTŐ

sikerült biztos anyagi lábakra állítania a céget.

Ivata azonban sosem szűnt meg fejlesztőnek lenni. A kilencvenes évek végén, amikor már bőven nagyfőnök volt, besegített a Nintendónak több *Pokémon* játék kódjának megírásában. Állítólag az utolsó éveiben is sokat járt a fejlesztőkhöz, hogy ötleteket cseréljen velük, és 2006-ban „Iwata asks” címmel visszaemlékezősorozatot indított, amelyben régi játékok fejlesztőivel beszélgetett – ez szintén nem túl vezérgigazgató lépés.

### A MÁSODIK FELLENDÜLÉS KULCSEMBERE

Ivata végül 2000-ben lett a Nintendo hivatalos alkalmazottja, és a HAL-nál szerzett vezetési tapasztalatai annyira lenyűgözték Jamaucsit, hogy két évvel később átadta neki a vállalat elnökségét. Így Ivata volt az, akinek vezényletével sikeres lett a Wii és a DS, és újabb fellendülés jött a

cég életében, de neki köszönhető az is, hogy a cég egyik jelenlegi leg sikeresebb terméke, az Amiibo pályára állt.

Szintén ő volt az, aki alatt az elmúlt években megint leszálló ágba került a vállalat – felröppentek a hírek arról is, hogy Ivata egészségi állapota nincs rendben. A Wii U egyelőre nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, a DS-ek egyre nehezebben élnek meg a játékgéppé vált okostelefonok mellett, a third party fejlesztők pedig kezdenek elmaradozni a Nintendo platformjairól. 2011-ben a cég kénytelen volt hosszú idő után először veszteséges negyedévet jelenteni (Ivata erre rögtön csökkenteni kezdte a saját fizetését, mintegy bocsánatkéresként), és idén januárra tíz éves mélypontra zuhant a Nintendo-részvények árfolyama (12 dollár körülre; a csúcs 2007-ben 78 dollár volt). 2015 májusában tudott újra nyereségbe fordul-

ni az üzlet (persze erre a részvényárfolyam is fellendült), többek közt éppen az Amiibónak köszönhetően, ami Ivata hatványdala lett. Epevezeték-daganatban halt meg, hosszas betegeskedés után.

Talán nem túlzás azt állítani, hogy Ivata Szatoru a játékipar egyik legendás alakja. Nehéz helyzetben ment el, amikor a cégnek nagy szüksége lenne a meglátásaira. Végleges utódját még nem találták meg, egyelőre Miyamoto Sigeru és a kutatás-fejlesztés vezetője, Takeda Genjo viszik a céget. Az utóbbi hónapok híreiben szerepelt egy új konzolbejelentés (az egyelőre elég rejtélyes NX-é) és együttműködés a DeNA mobilszolgáltatóval (ami fontos nyitás lehet a kézi konzolok felől a mobilpiacra). Reméljük, ezekből jó dolgok nőnek majd ki, és a Nintendo újra régi fényében tündökölhet. Ivata öröksége megérdemelte ennyit.

Stok



A nyári szezon legnagyobb híre Rekkles visszatérése volt



Így kezd újra egy bajnok csapat

# AZ ISTENEK NEM VÉREZNEK

**DÉL-KOREÁBAN A KIVÉTELESEN JÓ LEAGUE OF LEGENDS-TEHETSÉGEKET ISTENNEK „BECÉZIK”, JELEZVE EZZEL, HOGY AZ ADOTT JÁTÉKOS EGYSZERŰEN HALHATATLAN.** Szívesen megkérdeznék egy

ottani rajongót, hogy mégis minek nevezte az Fnatic ötösét, miután elvették a 18. győzelmet is egyhuzamban, és ezzel veretlenül fejezték be a League of Legends Championship Series nyári szezonjának csoportmérkőzéseit.

## ÚJRA AZ EGÉSZ

Senki sem hitte volna, hogy az az ember, akinek a neve a backdoor mozdulat szinonimájává vált a *LoL* világában, egyszer csak azt mondja, hogy „szevasztok”, veszi a kalapját és lelép. Pedig xPeke fejében már régóta érlelődött a saját csapat alapításának gondolata, de valamiért megvárta a 2014-es év végét ezzel a lépéssel. Magával vitte Soazt, aki az új csapat toplanere lett, és megpróbálta meggyőzni Cyanide-ot is, de neki elég volt a reflektorfényből, és visszavonult. Rekkles, az Fnatic egykori lövésze sokat gondolkodott a dologon, és egy darabig hajlott is rá, hogy Peke új csapatához, az Origenhez csatlakoz-

## E-SPORT INFO

E-sport rovatunk kedvenc elfoglaltságok profi, versenyszerű oldalát mutatja be nektek. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.

zon, de végül az Alliance jobb ajánlatot tett neki, és hátat fordítva korábbi bajtársainak, nagy reményekkel csatlakozott az akkori szupercsaphoz. Kis utánaszámolás után kijön, hogy ezek után Yellowstar egyedül maradt. A francia támogató játékos a kezdetek kezdete óta a *League*-közösség tagja volt, és már a legelső bajnokságon is szépen szerepelt. A tapasztalat egyáltalán nem látszik meg külsején, hiszen szeme és arca fiatalabbnak tűnik, mint amikor először feltelepítette a *LoL*-klient. Emberünk mintegy húsz kilót fogyott, majd elmondta ugyanazokat a szavakat, amiket az öreg Nick Fury annak idején: kell egy csapat.

## NAGY ELMÉK, HA TALÁLKOZNAK

Bevallom, én akkor már Febiven-rajongó voltam, amikor először láttam őt Riven middel elpusztítani mindenkit a Challenger bajnokságok meccsein, 2014 elején. Akkoriban még csak a Cloud9 Eclipse Challenger csapatban játszott, de már biztosak voltak abban az elemzők, hogy ez a srác nem marad sokáig az LCS-en kívül. Yellowstar mellé ő került be új csillagként, aki miatt rögtön a figyelem középpontjába került a megújult Fnatic csapat. Mondjuk nem ő volt az egyetlen, akit kíváncsi tekintetek követtek: jött egy koreai játékos is. A *League* világában a menedzserek és a rajongók is elképesztő bizalommal és figyelemmel tekintenek a Koreából érkező tehetsé-

gekre. Mindegy volt, hogy Heo „Huni” Seung-hoon korábban nem volt tagja egy csapatnak sem (bár a Samsung játékosainak gyakorló-partnereként már volt tapasztalata), mindenki látni akarta, vajon mennyire fogja laposra verni az európai titánokat. Hasonlóan lelkes lett a közönség, amikor kiderült, hogy Kim „Reignover” Ui-jin, egy újabb koreai tehetség is felszáll a bulijárgányra. Már csak egy jó lövésre volt szükség, a csapat pedig egy darabig Steelback kezébe adta a puskát. A tavaszi szezonban nagyon szépen szerepelt a csapat, és bár a 13:5-ös eredmény csak a második helyre volt elég, a rájátszásban elorozták az első helyet a Unicorns of Love orra elől. Innen a Mid-Season Invitational volt a következő megálló, ahol Dél-Korea legjobbjai, az SKT-T1 brigádja ejtette ki őket. Bár csúnyán elvérezték, egy frissen alakult bandától ez is nagyon szép eredménynek számított. A nyári szezont megelőzően a tékozló fiú is előkerült: Rekkles csalódott az Allianceban, és inkább „hazatért”. Steelback elköszönt, átadta fegyverét, és ezzel meg is kezdődött az Fnatic megálíthatatlan rohama a bajnoki cím felé.

## EGYSZARVÚAK NEM LÉTEZNEK

A Summer Split legelső mérkőzése több szempontból is nagyon fontos volt. Egyrészt a Unicorns of Love bizonyítani akarta: hiába lettek másodikak a ráját-



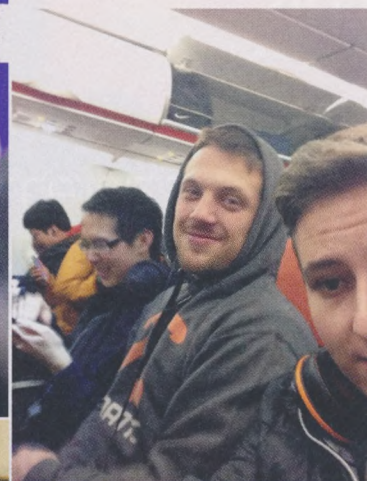
## A HUNI ÜGY

A League of Legends magyar közösségében elterjedt az az elmélet, miszerint Heo „Huni” Seung-hoon titkolja hovatartozását, és valószínűleg nem is Dél-Koreából, hanem Magyarországról származik. Természetesen azonnal felforrított bennünk az oknyomozói vér, és minden befolyásunkat latba vetve próbáltuk kibogozni az ügyet. Néhány kötes eredetű fényképnél többre volt szükségünk, ezért éjszakákon át kutattuk a választ. Sajnos egyértelmű bizonyítékot nem találtunk, így a Twitch.tv szofisztikált tárgyalótermeiben csicsergő pletyka továbbra is csak ennyi marad.



Huni azonnal a nézők és Yellowstar kedvence lett.

Rekkles visszatérésével el kellett köszönnünk Steelbacktól



## EGY MAGYAR A LEGENDÁK KÖZÖTT

Az Fnatic League of Legends csapatának menedzsere, IZpAH kiváló gondját viseli az ötfős társaságnak. Ahogy elmondta egy videóban, erre szükség is van, hiszen a srácok elképesztően jó játékosok, viszont hihetetlenül szerencsétlenek bármi másban, aminek köze van az élethez. Amellett, hogy bevásárol, főz, és intézi a srácok összes ügyes-bajos dolgát, még Huni gyámjaként is szolgál. Önmagában elképesztő, amit a csapatért tesz, de akkor aztán főleg melegség tölti el a picit szívünket, amikor otthonáról mesél, IZpAH ugyanis Magyarországról származik.



Az Fnatic jelenleg veretlen felállása

## HA TE MONDOD

**Luis Sevilla „Dellor” edző, Fnatic: „Célunk nemcsak az, hogy kijussunk a világbajnokságra, hanem az is, hogy ott jól teljesítsünk. Mindent azért teszünk, hogy erősek legyünk a nagyszínpadon.”**

zásban, vannak olyan jók, hogy elverjék az első helyezettet, másrészt az Fnaticnek meg kellett mutatnia, hogy Rekkles tudásával immár megállíthatatlan erő képviselnek. Az Fnatic egy laza 15:4-es statisztikával, 36 perc alatt letörte az unikornis szarvát, és Rekkles is megmutatta, hogy Alliance-beli teljesítménye csak harmatos bemutatónak volt: 7/0 szerepelt a neve mellett. Ekkor a fiúk már kezdték viccelődni, hogy „milyen jó lenne a 18:0 a szezon végére”, és mi is velük nevéttünk. Amikor azonban sorra verték el az olyan titánokat, mint az SK (amely később meglehetősen mélyre csúszott a tabellán), a H2K és az Elements, az EULCS játékosai egyre jobban kezdtek félni a csapatától. A győzelmi hullámot az Origennek kellett volna megszakítania. Peke és

Soaz legalább olyan izgalommal fogadták a régi klubjuk elleni mérkőzést, mint a nézők, de a meccs második fele nem volt túl érdekes. Mindenkori vérengzést akart látni, és az első tíz percben tényleg véres viadal folyt. Onnantól viszont az Fnatic lesöpörte az Origen, és ezúttal 19:6-os statisztikával, 41 perc alatt zárták a találkozót. Az egész szezonra jellemző volt, hogy míg a játékosok korai szakaszában előfordult, hogy megszorogatták Febiveneket, előbb-utóbb lendületbe jöttek. A meccsek közepétől átvette az irányítást az Fnatic, és senki sem volt képes elbírni azzal a hibátlan játékkal, amit a srácok év közben mutattak. Az Origen vs. Fnatic második felvonása volt az egyetlen, ami szorosnak tűnt, de miközben xPeke megpróbálta a saját módszerével be-

fejzeni a mérkőzést, addig az Fnatic srácai fittyet hányva a régi trükkre, együttes erővel roppantották össze a Nexus tartóoszlopait. Miután az Origen másodszor is 20:12-vel kapott ki, a többiek lélekben már fel is adták a reményt. Ezt mutatta az Fnatic Summer szezonjának utolsó meccse is: 24 perc alatt taposták ki az UOL-ból a szuszt. A szezon végi statisztikák is remekül demonstrálják, milyen brutális pontossággal játszottak a srácok. Átlagosan 10-15 ezer Gold előnybe kerültek a mérkőzések végére, az esetek 67%-ában ők öltek először, a kilencedik percre már ledöntöttek egy tornyot, meccsenként legalább három sárkányt levágtak, és ugyanennyi órszemet tettek le percenként. Dél-Koreában biztosan jobb statisztikákat produkálnak a felső

osztálybeli versenyzők, de Európában ezek olyan számok, amilyenekkel eddig nagyon kevés csapat rendelkezett.

### JÖHET A NEHEZE

Ilyen szereplés mellett nem meglepő, hogy a nyári rájátszás legérdekesebb témája az Fnatic játéka lesz. Mindenki azért szurkol, hogy megismételhessék azt, ami eddig csak a Cloud9 ötösének sikerült: veretlenül végigküzdeni a rájátszást. Ha ez is összejön nekik, az komoly jelzés lesz Dél-Korea és Kína felé, akik már karba tett kézzel várják az első, VB-kupára valóban veszélyes nyugati kihívót. Ha az Fnatic ötösén múlik, akkor ez lesz az első év, amikor európai csapat néz majd le a Worlds dobogójának első helyéről. Októberben meglátjuk.

Hunter

Minden szintem  
szinte ingyen

# SZABAD(A) JÁTÉK

## Nosgoth

A *Nosgoth* a *Legacy of Kain* sziéria furcsa újjaélesztése. Az új játék szakított az korábbi hagyományokkal, és egy ingyenesen játszható kompetitív multís vérengzésként tálalja a jól ismert világot. A *Legacy of Kain* univerzumában vámpírok és emberek kerülnek folyamatos konfliktusba egymással. Nehéz ugyanis békésen együtt élni, ha a másik népnek a te véred kell a túléléshez. Erre épít a *Nosgoth*: az emberek a vámpírok ellen harcolnak négyfős csapatokban. A játék lényege, hogy több killt szedjünk össze, mint az ellenséges csapat. Ehhez felhasználhatjuk a feloldható karaktereket, fegyvereket és képességeket. Minden játékos maga válogathatja össze arzenálját a meccsek előtt, de ne higgyétek, hogy tábort verhetek valamelyik frakcióban. Amint a

meccsek során valamelyik csapat eléri a harminc gyilkosságot, fordul a kocka, az embereknek vámpírokként kell tovább harcolniuk, a vérszívóknak pedig halandókként. Meg kell barátkoznotok mindkét oldallal, és begyakorolnotok kedvenceiteket, ha sikeres harcosok akartok lenni. Az összes, játékmenetet érintő tartalmat feloldhatjátok a meccsekért kapott fizetőeszközből, de ha szeretnétek felgyorsítani a fejlődést, akkor némi pénzért cserébe mindent beszerezhettek. A *Nosgoth* egy különleges, 30 eurós csomaggal is szolgál, ami feloldja az összes jelenlegi és jövőbeli karaktert, képességet és fegyvert, így ha komolyan érdekel a dolog, akkor érdemes lehet beruházni a közel 200 eurót érő *Definitive Packre*.

### 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

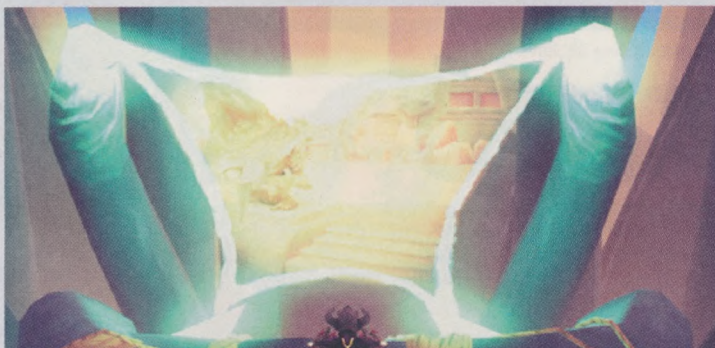


## Path of Exile – The Awakening

Megérkezett az egyik legsikeresebb ARPG első komoly kiegészítője, a *The Awakening*. Első és legfontosabb adaléka egy teljesen új történet-szál, az Act IV, amiben meg kell mentened Wraecclastet a teljes pusztulástól. Azok a karakterek, akik már végigjárták a sztori többi részét, lehetőséget kapnak arra, hogy alászálljanak a Highgate Mine tárnáiba, és kiűzzék onnan a rémálmokat, mielőtt azok utat törnének a felszínre, és elpusztítanának mindent. A termetes sztoritartalommal együtt jár, hogy az új szörnyetegek új felszereléseket is kapnak. A kiegészítő több mint száz vadonatúj fegyvert és felszerelési tárgyat hozott a játékba, melyek között olyan brutális darabok vannak, mint a Lion's Eye Vision vért vagy a The Consuming Dark tőr. Ezeket természetesen csak magas szintű hősök hordhatják, akik egyébként számtalan új képességgel törhetnek ellenfeleik életére. A fejlődési fára már egyedi köveket is agghatunk, melyek karaktereink különböző statisztikáit növelik, és még több lehetőséget adnak a kísérletezésre. Azoknak a játékosoknak is tartogat újdonságot a kiegészítő, akik csak próbálkoztak a *Path of Exile* kalandjaival, de sosem mélyedtek el benne. Rengeteg új beállítási lehetőség, UI-funkció, átalakított egyensúly és tárgyszűrők könnyítik meg az első lépéseket. A *The Awakening* mindenkinek tartogat valamilyen friss élményt, ezért legyenek akár *PoE*-veteránok, akár -kezdők, ennél jobb alkalmatok nem lesz arra, hogy csatlakozzatok a kalandhoz.



### A hónap frissítése



## RuneScape – The Liberation of Mazcab

A játék 2001 óta üzemel, és még mindig rengetegen várják az új tartalmakat. Szerencsére a fejlesztő Jagex Games Studios sem unta még meg a program toldozgatását, így ennyi idő után is szállítja a tennivalókat. Ezúttal a más MMO-kban már sikerre vitt raidek rendszerét hozták be a tizennégy éves játék kalandorainak legnagyobb örömeire. Ahhoz, hogy egyáltalán ránézhess a *The Liberation of Mazcab* raidre, először is szükséged lesz *RuneScape*-tagsági előfizetésre és magas szintű felszere-

lésre, majd kereshetsz bajtársakat a Grouping System segítségével. Összesen tíz főre lesz szükség a barlangrendszer kitarakításához, és jobb, ha mind veteránok vagytok, mert az *RS* nem arról híres, hogy fogná a kezdők kezét. Már ahhoz is a játék komoly ismerete szükséges, hogy eljussatok a raid két főellenfeléhez, melyek igazán próbára teszik majd a csapatmunkátokat. Ha sikerrel vesztek minden akadályt, 90-es szintű felszerelés lesz a jutalmatok, aztán tervezhetitek is a következő menetet.

## League of Legends – Bilgewater: Burning Tides

A Riot Games történetekért felelős csapata még semmivel nem dolgozott meg a pénzéért annyira, mint a *Bilgewater*rel. A több hétig tartó parádét egy, a weboldalon olvasható történet vezette fel, melyben Twisted Fate és Graves ámokfutását követhetjük végig a kalózáros, Bilgewater szívében. Spoiler nélkül elmondhatjuk, hogy a tengerek legveszélyesebb vörös démona, Miss Fortune és a kalózok rettegett kapitánya, Gangplank is beállt a buliba. Ez a játékban úgy valósult meg, hogy mind Miss

Fortune, mind Gangplank teljes játékmenet- és dizájnátalakítást kaptak; a hölgyemény egy új megvásárolható kinézettel is gazdagabb lett. Mindemellett egy új ARAM-térkép, a Butcher's Bridge is bekerült egy friss játékmóddal, a Bilgewater Brawlal együtt. A kliens folyamatosan értesít benneteket az újszerű küldetésekről és megvásárolható tartalmakról, ráadásul játék közben egy új kalóz bemondó dörög el a meccs eredményeit. Ha szereted a jó tengeri rablós történeteket, akkor érdemes bejelentkezned.



## Brawlhalla – 1.14

Az ingyenesen játszható 2D-s, veredős móka egyre népszerűbb az F2P játékosok köreiben. Feltűnt ez a fejlesztőknek is, ezért az 1.14-es frissítés egyik első mozzanataként felállították az európai és szingapúri szerverparkokat, hogy ne lehessen a lagra fogni, ha egy rakétadárda kiüti a szemed. Ezen felül befutott az accountszinteződés lehetősége, ami azt jelenti, hogy minél többet harcolunk, annál nagyobb szám szerepel majd a nevünk mellett, és bizonyos szintenként különböző jutalmakban is részesülünk. Karaktereink újabb és újabb színek-

ben tündökölhetnek, ahogy egyre többet küzdünk velük, ráadásul eltörölték a rájuk vonatkozó szinthártárt is. Ezentúl tíz fölé is mehetnek, de némi extra aranyon kívül nem jár semmi egyéb a magasabb számokért. A mindennapi bejelentkezésért szintén aranyat kapsz, illetve minden tevékenység, amit a játékban végzel, több arannyal jutalmaz. Ennek egyelőre nincs túl nagy jelentősége, de amint a karakterek tesztelése véget ér, minden harcost ezzel kell majd felnyitni, így érdemes felpakolni, mielőtt a boltban ez a része is működésbe lép.

## Marvel Heroes – Ant-Man

A Marvel legutóbbi sikerfilmje, az itthon Hangya címen futó Ant-Man természetesen a *Marvel Heroes* ARPG-ben is nyomot hagyott. Illetve a legkisebb hőst hagyta ott: megjelent az Ant-Man Scott Lang változata játszható karakterként. Emberrünk képes ugyanazokra a trükkökre, amiket a filmben már láthattunk tőle. Képes összemenni, hatalmasakat ütni, rúgni, és szükség esetén apró barátait, a hangyákat is segítségül hívhatja. Ha minden kötél szakad, Scott hatalmasra nőhet, és letapos-

hatja az összes rosszfiú arcát. Az új karakter képességei három fejlődési fán oszlanak szét: közelharc, kütyük, hangyákkal kapcsolatos „varázslatok”. Dönthettek úgy, hogy egy irányba építkeztek, de jelenleg a legbölcsebb az, aki egyiket sem hagyja ki. Minden ágon vannak értékes képességek, így az lesz a legjobb, ha Scottból egy minden téren kiváló szuperhőst faragtok. Ha igazi Ant-Man-rajongók vagytok, akkor hőstök filmben látott ruháját is elérhettek a játék üzletében.



Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

# VISSZAPILLANTÓ

**EZ AZ IDŐSZAK MINDIG A GAMESTAR-TÁBORRÓL SZÓL AZ ÉLETÜNKBEN, TALÁN NEM IS ANNYIRA MEGLEPŐ MÓDON.** Bár a gárda mindig változik, a tanulság valahogy mindig ugyanaz: fárasztó és csodálatos élmény, amit muszáj a következő évben megismételni. Egy-két táboros idézet is bekerült tehát e havi visszapillantónkba, de azért igyekeztünk csodás szerkesztőségünk emlékeiből mást is felidézni a közös nyári mókázás mellett, így szó esik az atombombáról, az ingyen GameStar magazinról, a *Mafia II*-ről, de még arról is, milyen játékot játszik szívesen egy életmódmagazin írója. Csupa csodás emlék, amit jól esik felidézni ebben a szikkadt nyári melegben (vagy jég-esőben, attól függ, éppen mikor olvasod a lapot, a szélsőséges időjárás kicsit elszemtelenedett idén), szóval lássuk, miről írt a GameStar tavaly, öt éve és tíz esztendeje a nyár derekán.



ez volt 10 éve

$$P=r^2-m \quad e=mx+c^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

$$e=2.79$$

itt vagyunk most

$$e=\cos x+tg y$$

$$y=mx+b$$

ez volt 5 éve

$$dA=r(r+1)^2 dr-dx^2$$

10 ÉVE



Idézet: Boe - főszerkesztői bevezető

Mire e sorokat olvassátok, mi már talán a táborban lógatjuk a lábunkat mindenkivel, aki velünk akart táborozni, és belefért a szűkre szabott keretbe. Vagy talán már vége is van, ha netán későn kaptátok kézhez az e havi GS-t. Ebben az esetben hadd előlegezzek meg egy kis összefoglalót: „Iszonyat bu-li volt a tábor, mindenki eszembe jól érezte magát, annyit fürödtünk, napoztunk, sportoltunk és kirándultunk a közeli hegyekre, hogy belegebedtünk. Szóval királyság volt.” Egyébként is biztos ez lesz. Meg egy kis game.

Még hogy a print nem képes mindig friss és aktuális lenni!



Idézet: Ender - Resident Evil 5 előzetes

Míg a hagyományosnak mondható filmekben és könyvekben a zombik csak úgy lettek, és harapással szaporodtak, a *Resident Evil* története szerint egy hatalmas virológiai és haditechnikai nagyvállalat, az Umbrella áll a borzalom hátterében. Ugyanis egy katonai kísérlet elszabadul Raccoon Cityben, és a mázlikáló holtak szépen lassan mindenütt felütik nem túl előnyös ábrázatú fejüket.

Aztán az újabb *Resident Evil* epizódokban már ezt is alaposan megkeverték, és mindenféle ocsmány kreatúra ütötte fel nem túl előnyös ábrázatú fejét. Hol vannak már a tisztességes, T-vírusban fogant zombik?



Idézet: Berr - Lula 3D teszt

Egyedül Lula élethű mozgása és gyönyörű, kerek popója kárpótol a hiányosságokért, de ez még kevés a boldogsághoz.

A kicenzúrázott szexjáték egy akkora borzalom volt, hogy csodájára jártak a népek. A '98-as *Lula: The Sexy Empire* után a rajongók itt ábrándultak ki végleg a szőke ciklonból. A gyönyörű kerek popó pedig így tíz év távlatából már vicces. Vajon milyen lenne egy mai *Lula* játék? Hm, valaki?



Idézet: mazur - Supreme Commander előzetes

Az atombomba... szóval atombomba módjára viselkedik. Gyerekek, ne feledjétek: az atombomba rossz. Ennek ellenére biztosan akad majd, aki vérszomjas, extatikus vicsgorgással nézi, ahogy ellenséges országok városai egyszerűen köddé válnak egy támadás után.

Gyerekek, soha ne vegyetek atombombát! Legyetek diktátorok, és megkapjátok ingyen.

# 5 ÉVE



**Idézet: mazur – főszerkesztői bevezető**

Matteo hardverek helyett szövöszéket visz majd, és apró terítőcskéket, gobelineket készít napestig, miközben Judit sminkelési tanácsokat oszt az érdeklődőknek. (Aki majd abba a táborba jönne, mindenképp jelezze időben.)

Azóta is érdekel bennünket, hogy vajon milyen tábor lenne ez. Mi kipróbálnánk. Judit idén már ismét velünk volt, de még mindig nem tudunk sminkelni.



**Idézet: BZ – Ask Da Team**

(Olvasói kérdés: „Mikor lesz végre ingyenes az újság?”)

Magyarország alatt új olajmezőt fedeztek fel, mégpedig a budapesti Madách tér alatt. A fúrások során kiderült, hogy az olajteknőt egy vastag aranytelérléköpeny védi, amelyet egy sűrű gyémántréteg takar. A GameStar magazin munkatársai (m) az Úr jelét látták ebben, és mivel innentől minden anyagi gondjuk megoldódott, hálából ingyenessé tették az újságot, amely ezentúl vert arany borítással, gyémántberakásos logóval kerül forgalomba.

Így valahogy. A torrenten edződött generáció gyakran elfelejti, hogy semmi sincs ingyen. Azért kell újságot venni, azért kell a GSO-n a reklámokra kattintani, mert ez az egyetlen záloga annak, hogy legyen továbbra is GameStar. Persze ha megvan az aranyozott gyémánt olajkút, akkor oké, mi fizetjük a bambit.



**Idézet: Gyu – Aréna rovat**

Nagyon-nagyon pörgős tábor volt, rengeteg programmal – két éve ugyanitt minden nap jutott időm a kis tejeskávémmal kiülni a hotel teraszára, a Duna közelségét élvezni, többször a partra is lementem heve-részni egy nagy fa árnyékában.

Idén volt az első olyan tábor, ahol Gyu már nem lehetett velünk. A táborozók megemlékezése róla pedig csodálatos volt, ismét csak hálások lehettünk, hogy ilyen csodás közösség vesz minket körül. Köszönjük nektek!



**Idézet: RG – Mafia II teszt**

A csehek az első résszel nagyon magasra tették a léceket, amit saját maguknak sem sikerült átugraniuk, pedig minden adott volt hozzá. Amennyiben Mafia-függő vagy, esetleg az elmúlt nyolc évben egy idegen civilizáció foglya voltál, és fogalmad sincs az első részről, mégis azt tanácsolom, hogy mindenképpen játszd végig, ha nem akarsz a halakkal aludni, de készülj fel, hogy nagyon hamar a végére fogsz érni.

Vajon a Mafia III-mal sikerül majd megugrani az első rész szintjét? RG reszketve várja...



$e=mx^2$   
 $P=r^2-m$   
 $(x+d)^2=x^2+2dx+d^2$

**Idézet: Mocsy – főszerkesztői bevezető**

Még jól emlékszem azokra az időkre, amikor az első CD ROM-olvasók bekerültek az országba; egy dupla sebességű Panasonic 562-es meghajtóért kilométereket kellett gyalogolnom a budai hegyekbe, ahol egy eldugott kis üzletben várt rám néhány, kamionról leesett példány.

Az akkor még csak Tintás kódnéven ismert CD-olvasó-nepper, M. József azóta börtönbüntetését tölti. Állítása szerint nem bánt meg semmit.



**Idézet: HP – Aréna rovat**

Objektíven megfigyelhető természeti jelenség, hogy a táborozók valahogy jófejség szerint szelektálódnak; tényleg mindenki nagyon kedves volt mindenkivel. Csak két napot voltam lent, de akkor is nagy élmény volt az a hippiket megszégyenítő közösségi feeling, amit tudatmódosító nélkül volt képes elérni a társaság. Jó érzés az ilyen, na.

Idén még erősebb volt ez a kohéziós erő – olvassátok csak el az Aréna rovatot!



**Idézet: Chavaller – Evolve előzetes**

Nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, az Evolve volt a varsói rendezvény sztárja. Mindenki ezzel akart játszani – még az életmódmagazinoktól érkezett kolléganők is. Hosszú sor alakult ki, és kínos vagy sem, a közelben futó Borderlands: The Pre-Sequel! elé többnyire csak azok üftek le, akik elunták a várakozást.

Aztán ma már az életmódmagazinosok is csak borderlandseznek, az Evolve sajnos hamar elhagyott játszótér lett; talán csak Kaci kergét még szörnyként néhány sikítózó botot.



**Idézet: Szada – Sacred 3 teszt**

Elvették a Sacred 2 nyitott világának illúzióját, és bezártak a linearitás börtönébe a fix pályákkal, valamint a hullámokban támadó, kevés típusra felhúzott egyenellenfelekkel és -bossokkal.

A linearitás börtöne elég gyakran látogatott hely korunk gamerei által, de legalább átlagosan négy-öt óra alatt bejárható, takaros kis szuvenirboltja van, és finom a kávé.



# 1 ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

# MÁSVILÁG

## Hatalmas a legkisebb bosszúálló A Hangya

Film  
szuperhősfilm



**S**OKAN TÉVESEN AZT FELTÉTELEZIK, HOGY A BOSSZÚÁLLÓK: ULTRON KORÁVAL LEZÁRULT A MARVEL EGYRE JOBBAN BŐVÜLŐ FILMES UNIVERZUMÁNAK MÁSODIK SZAKASZA (AHOGY PÉLDÁUL AZ ELSŐ A CSAPAT ÖSSZERÁNTÁSÁVAL). Ezt az érdemet viszont nem Vasemberéknek, hanem a legkisebb Bosszúállóknak, a Hangyáknak (Ant-Man) tulajdoníthatjuk. A képregényekkel szemben azonban a Marvel mozis világában nem Dr. Hank Pym, vagyis az eredeti Hangya hozza létre a második Bosszúálló film Ultronját, hanem Tony Stark, így némileg megkavarták az alaptörténetet, viszont Pymnek (a vásznon Michael Douglas) sem kell a szomszédba mennie értékes technológiáért, ugyanis ő találta fel a saját magáról elnevezett részecskéket, valamint azt a speciális ruhát, amivel képes miniatűrre válna szuperhősködni. Évtizedekkel később olyan fenyegetéssel szembesül, amit egyedül képtelen megállítani, ezért beszervez egy ügyes tolvajt, Scott Langet (Paul Rudd), hogy segítsen neki. A végkifejletig vezető kalandok során Lang megtalálja magában a hőst, és Pym egyedi öltözkékének köszönhetően nemcsak a méretét tudja változtatni, de apró szövetségeseket is kap a hangyák

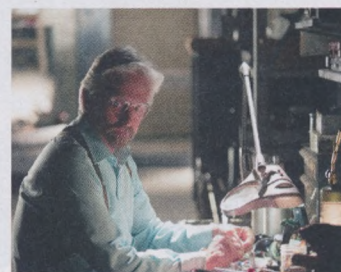
képében. Ennél többet botorság lenne mondani az amúgy sem túl fondorlatos, viszont utalásokban és meglepetésvendégekben dúskáló történetről, viszont a film elkészülésének történelméről már van mit csámcsogni. Aki követi a filmvilág híreit, az talán még emlékszik arra, hogy eredetileg Edgar Wright felelt a karakter bemutatkozó alkotásáért, és Joe Cornish forgatókönyvíróval a 60-as évekbe helyezték volna a történetet, így bemutatva többek között az ifjú Hank Pymet és megidézve az Adam West nevével fémjelzett Batman sorozat vizualitását. Azonban sok-sok évnyi munka után Wright bejelentette, hogy a stúdióval támadt nézeteltérése miatt (egyes hírek szerint túl sok változtatást akart eszközölni a Marvel elnökének kérésére) kiszállt a projektből. Utódját viszonylag hamar megtalálták a vígjátékok területén tisztes iparosnak számító Peyton Reed (Az igenember) képében, aki a főszereplővel, Paul Rudd-dal és Adam McKay íróval közösen kipofozták a szkriptet, hogy tartani tudják az ütemtervet. Ezt a kis visszaemlékezést muszáj volt megtennünk még a végeredmény ismertetése előtt, mert ebből is látszik, hogy a Hangya könnyedén félresikerülhetett vol-

na, viszont a készítőik kihozták a koncepcióból, amit csak lehetett. De mit is pontosan? James Gunn, a Galaxis őrzőinek atyja azt nyilatkozta a premier után, hogy a Vasember első része óta ez a legszerethetőbb filmje a Marvelnek, ami tökéletesen összegzi a Hangya bizonyítványát. Bár a karakterek és a cselekmény esetében továbbra sem kapunk kiemelkedőt (kivéve talán a zseniális Douglast), a karakterek közötti kémia, Paul Rudd figurájának szerethetősége, a visszafogott, mégis magával ragadó látvány és a finom humor együttese eléri, hogy a film kis léptékű ugyan, mégis nagyszabású kaland keveredik ki belőle. Reed rendkívül jól vegyítette a szuperhőzszerrel a heist mozik sajátosságait, és mindezt megfűszerezte a Marvel sajátos bájjával. Félreértés ne essék: a Hangya kevés ahhoz, hogy instant klasszikusként tekintsünk rá, viszont kifejezetten kellemes és szórakoztató látni, hogy miközben a többiek a világot óvják az űr vagy a földi titkos szervezetek által jelentett fenyegetéstől, addig egyesek csak a családjuk szemében szeretnének hőskökké válni. És ez teszi a Hangyát igazán szimpatikussá.

Szada

Kicsi a marveles bors, de erős.

4/5





Film  
 vigjáték

## Cumi a maci, de cuki Ted 2

**KOMÉDIÁKRÓL MINDIG IS NEHÉZ VOLT ÉRTEKEZNI, KELVÉGRE TIPIKUSAN AZ A MŰFAJ, AMELY MINDENKINÉL MÁSHOGY CSAPÓDIK LE.** Valaki az altesti poénoktól fetreng a földön a hasát fogva, más a finoman szőtt angol humortól vigyorog, és ne adj' isten olyan is akad, aki a kettő keverékét részesíti előnyben. Egy olyan animációs sorozattal a háta mögött, mint a Family Guy, Seth MacFarlane a szóki-mondó humort vegyíti a popkulturális utalásokkal és féktelen, felnőni képtelen karaktereivel. Ezt képviseli a már említett szériában Peter Griffin és a 2012-es Tedben Mark Wahlberg karaktere, de még inkább a MacFarlane hangján megszólaló, szabad szájú, füves és nagy dumás címszereplő. Legyen azonban MacFarlane vagy az általa képviselt humor bármennyire is megosztó, bizonyára mindenkinek tarogatott a három évvel ezelőtti rész valami olyat, amit a mai napig felidéz baráti körben. Mivel a rendező tavalyi westernkomédiája, a Hogyan rohanj a veszTEDbe képtelen volt megfelelni a legcsekélyebb elvárásoknak is, ezért Seth

a Ted folytatása mellett döntött. A második fejezetben az életre kelt plüssmaci legújabb kalandjaiba éppen akkor kapcsolódunk be, mikor kimondja a boldogító brummogást barátjánőjének; csakhogy a mézeshetekből hamar kivesszik a méz, és nem marad más, csak a szürke, veszekedéssel teli hétköznapok. A macívadásokat megelégtelve Ted bocsánatkérés helyett bocsot kér feleségétől, azzal a címszóval, hogy a kis Bubu majd megmenti házasságukat, csakhogy ez nem megy olyan könnyen, mint ahogy elsőre gondolták. Ebből az alapfeltevésből próbálta meg MacFarlane kihozni, amit csak lehetett, és bár a folytatás képtelen megközelíteni az első rész szintjét – nem szerepel benne Mila Kunis (helyette Amanda Seyfried bizonyít), és a villámtesódalt is mellőzték –, mégis akadnak benne bőven menő beszólások, ütős kikacsintások, polgárpukkasztó jelenetek és egy hihetetlenül menő cameo is, egyéb meglepetésekről nem is beszélve. Akinek a Family Guy és/vagy az első Ted beopta magát a szívébe, annak ezzel a filmmel sem lesz baja, csupán azt kell észben tartania, hogy ne támasszon túlságosan nagy elvárásokat.

Szada

Még szerencse, hogy Ted nem ismerte Maci Lacit. Nem maradt volna fű a Jellystone parkban.

3/5

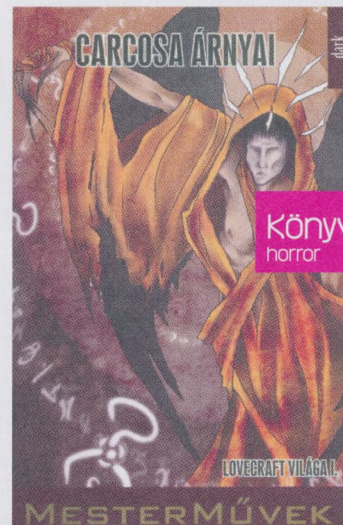
## Carcosa árnyai

**AMBROSE BIERCE, ROBERT W. CHAMBERS, RAYMOND CHANDLER ÉS MÁSONK ÍRÁSAI ELEVENEDNEK MEG A DELTA VISION MESTERMŰVEK SZOROZATÁNAK RÉSZÉT KÉPEZŐ ANTOLÓGIÁKÖTETBEN.**

Az összeállításban szereplő hosszabb-rövidebb novellákat H.P. Lovecraft személye – pontosabban a munkásságára gyakorolt hatásuk, illetve az ő befolyása az utána érkezettekre –, továbbá a Sárga Király mítosza köti össze. Utóbbi egy színdarab, amely drámai hatást gyakorol olvasója (vagy nézője) életére. Carcosa képzeletbeli városa és az előbb említett istenség vagy a színdarab főbb szereplői valamilyen formában mindegyik történetben megtalálhatók. Különleges élményt nyújtott számomra, hogy átrághattam magam a rémtörténetek egyfajta évszázadon átívelő evolúciójaként is felfogható válogatását tartalmazó vaskos – közel 600 oldalon terpeszkedő – kötetben. Érdekes volt megtapasztalni, hogy mi borzongatta meg a 19. század má-

sodik felében élt olvasókat, mitől iúlt meg a vér a második világháború utáni közönség ereiben, illetve miként egyeztethető össze a Sárga Király mítosza a fantasyvel, a sci-fivel vagy épp a hardboiled detektívtörténetekkel.

Chavalier



Könyv  
 horror

Ínyenceknek erősen ajánlott válogatás, amelyet remélhetőleg több is követ majd.

4,5/5

## Erin Bowman Taken - a 18-as csapdája

**FIALAT FELNÖTTEK REGÉNYEIVEL ROSKADÁSIG VAN MINDEN KÖNYVESPOLC.**

Erin Bowman disztópikus sci-fi műve nem tesz hozzá sokat ehhez az örökséghez, de nem is szegyeníti meg teljesen. Egy sorozat első részeként mutatkozik be a Taken, melynek története picivel jobb, mint a címe. Agyagföldön a tizennyolcadik életévét betöltő összes fiú eltűnik, ezt az eseményt pedig úgy hívják: Az eltűnés. Senki sem tudja, miért történik mindez, vagy hogy hova lesznek a férfiak, de az emberek beletörődtek. A tizenhét éves Gray Weathersby belső monológjain keresztül ismerhetjük meg a világot, félelmeit, hogy bátyját követve őrá is hasonló sors vár. Természetesen Gray szembeszáll a rájuk telepedett hagyománnyal, és eldönti, átmászik a Falon, ahonnan ember még nem tért vissza élve. A Taken középszerű darab a hasonzorú regények sorában, még az egészen érdekes alapötlet ellenére is. Erin Bowman író nő rengeteg lyukat

hagy művében az általa leírt világgal kapcsolatban, a történetben gyakran kényelmetlen megoldások születnek olyan problémákra, mint például az emberiség fennmaradása.

Somi



Könyv  
 sci-fi

Az átlagnál nem jobb, de nem is rosszabb.

3/5

VÁSÁROLD LE GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT A DELTA VISION ÜZLETEIBEN  
 RÉSZLETEK: GAMESTAR.HU/DELTAVISION  
 GAMESTAR KEDVEZMÉNY FELHASZNÁLVA



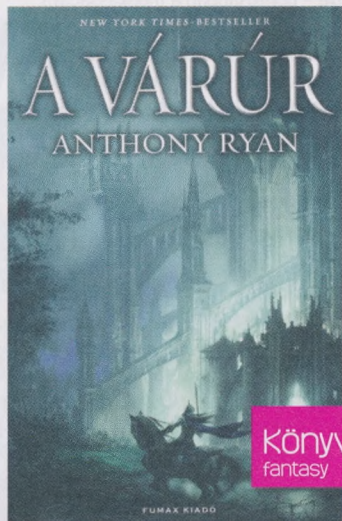
## Anthony Ryan A várúr

**FANTASYREGÉNYBŐL SOK VAN, DE NAGYON KEVÉS AZ IGAZÁN JÓ KÖZÖTTÜK.**

A várúr az utóbbi évek egyik legjobb olvasmánya, még azoknak is tudom ajánlani, akik nem ismerik a Hol-lóárnyék trilógia első részét. Vaelin Al Sorna, korának egyik legnagyobb harcosa megcsömörlött az örült Janus király háborújában. Túlságosan sok halált látott, megfogadta, hogy hátralévő életét békében éli le. A sorsnak és veszelületett képességének, a vérdalnak azonban egészen más tervei vannak ezzel a különleges férfival. A királyságra veszedelmes ellenfél vetett szemet, az egyik nagy hatalmú birodalom invázióra készül, gonosz ügynököket és akaratuktól megfosztott korábbi hőseket vetnek be bérgyilkosként. A több szálon futó cselekmény végig izgalmas, fordulatos, még a végére is marad olyan csavar, amitől elégedetten csettintünk. Kis túlzással azt is mondhatnánk, hogy ez amolyan fino-

mitott Trónok harca, ahol fontos szerepet kap a szex és az erőszak, de nem ezek határozzák meg teljes egészében a könyv stílusát. Kifejezetten ajánljuk.

Mocsy



Könyv  
fantasy

Lebilincselő kalandregény, amelyben őszintén szurkolunk a szereplőknek, és fáj, ha elveszítjük őket.

5/5

## Ophidian feat. EJ Grob & William F. DeVault

### Nightfall / Angel VIP

**A BUTTERFLY UTÁN 2004 MÁSIK NAGY MEGLEPETÉSE OPHIDIAN ANGEL CÍMŰ SZERZEMÉNYE VOLT,** ami különleges dallamával, melankolikus hangulatával és a kor standardját messze meghaladó kidolgozottságával lopta be magát az emberek szívébe. Rá egy évre, a Betrayed by Daylight című album kapcsán készült hozzá egy intró is, ez lett a Nightfall.

2006-ban egy mindenki számára ismeretlen holland srác, iDrake készített belőle drum&bass remixet, most pedig, mintegy 11 évvel az eredeti Angel megjelenése után Ophidian elérkezettnek látta az időt, hogy megpróbálkozzon egy VIP (Variation in Production) változattal. A végeredmény egy ötszamos EP lett: az összes, eddig megjelent változat újramasterelt verziója mellett tartalmaz egy 10 perc hosszúságú VIP-t is, ami igazodik a 2015-ös trendekhez, sokkal letisztultabb hangzásvilággal bír, szebben fel-

van építve, és ami a legszembetűnőbb, hogy egy amerikai költő, William F. DeVault külön szöveget is írt hozzá. Valószínűleg csak a nosztalgia beszélt a szkeptikusokból, mikor azt mondták, hiba az Angelhez hozzányúlni, hiszen az úgy tökéletes, ahogy van, mert miután meghallották az új, VIP változatot, a legtöbbben leborultak Ophidian szakmai nagysága előtt.

mercenary



Zene  
mainstream  
hardcore

Ophidian a holland hardcore Christopher Nolanje; ha grandiozitásról van szó, nem ismer határokat.

5/5

## LUKHash The Other Side

**CHIPTUNE-RAJONGÓK SZÁMÁRA AZ IDEI NYÁR EGYIK LEGJOBBAN VÁRT ESEMÉNYE VOLT, HOGY VÉGRE MEGKAPARINTHATTÁK A HÁROM ÉV UTÁN VISSZATÉRŐ LUKHASH LEGÚJABB, SZÁM SZERINT HETEDIK ALBUMÁT.** A nemzetközi szcéna egyik legprominensebb alakjának számító, lengyel származású srác sokat változott ez idő alatt, jóval érettebb lett, családot alapított, és ez bizony újabb munkáin is erőteljesen érződik. A már korábban is beskatulyázhatatlan, szimplán csak 8 bites electro-rocknak titulált hangzásvilágát igyekezett még tovább csiszolni, és még inkább a modern tánczenék irányába eltolni. Ennek köszönhetően rengeteg elektrós, dubstepes és breakbeates elem szólt meg Gameboyok, Commodore 64-es és más kultikus gépek jellegzetes hangján, összehatását tekintve azonban semmi olyasmi nincs benne, amit egy úgynevezett EDM-partin igazából el tudnánk képzelni. Visszafogott me-

lankólia, demoscene-es hangulat és a régebbi számainál valamivel generikusabb dallamok jellemzik az új albumot, amely bár a 2012-es Falling Apartnál egy nagyságrenddel gyengébb és kevésbé emlékeztető, még így is megérdemel egy ötös alát, hiszen részleteiben vizsgálva nagyon szépen kidolgozott és összerakott iparosmunka.

mercenary



Zene  
chiptune

Nincsenek rajta kiemelkedő számok, mégis mindegyik elég magas színvonalú ahhoz, hogy érdemes legyen a figyelmünkre.

5/5

## Eat Static Dead Planet

**HUSZONHAT ÉVES MÚLTAL BÜSZKÉLKEDŐ PSYTRANCE ELŐADÓVAL NEM GYAKRAN TALÁLKOZNI.** Valószínűleg azért, mert ez a stílus hamar meg-  
eszi az embert, ha nem figyel oda elég-  
gé, aztán egy-két évtized után egy la-  
katlan szigeten találja magát, miköz-  
ben veri a sámandobot, és babsalyogva  
bámulja a horizontot, miközben ken-  
dermagot rágcsál. Jobb esetben. Merv  
Pepler esetében ez szerencsére nem  
így történt, és utolsó, 2008-as albu-  
ma után (most már szólóban) olyan  
anyaggal tért vissza, amely jól gatyá-  
ba rázza a babérjain heverésző psi-  
chedelikus szcénát. Abban a közeg-  
ben, amelyben tízből kilenc album  
takkra ugyanúgy szól, olyan ez a lemez,  
mint sivatag közepén egy 3 liter jeges  
mojítóval töltött partyhátizsák. Ami-  
kor az ember azt hinné, hogy itt már  
semmi újat sem lehet mondani, olyan  
inputot kapunk, amely újra visszaad-  
ja a goába vetett hitünket. A dupla  
album első fele műfajilag behatárolha-

atlan döngölde random sebességek-  
ben, amit egy 6 és fél perces, Robert  
Smith-szel (igen, a tupírséros The Cure  
énekes!) közös szám színesít – már  
csak emiatt is megérte meghallgat-  
ni. A napszemcsis ugrálásból aztán  
hűsölgetős downtempo bontakozik ki  
az album második felére, így zárva le  
a tökéletes kört, amit Ozorán a nagy-  
színpadtól a chillig futtat le az egyszé-  
ri mezítlábas neohippi.

NINth



Zene  
psytrance/  
chill-out

Az utóbbi évek legjobb psytrance/chill-out albuma.

5/5



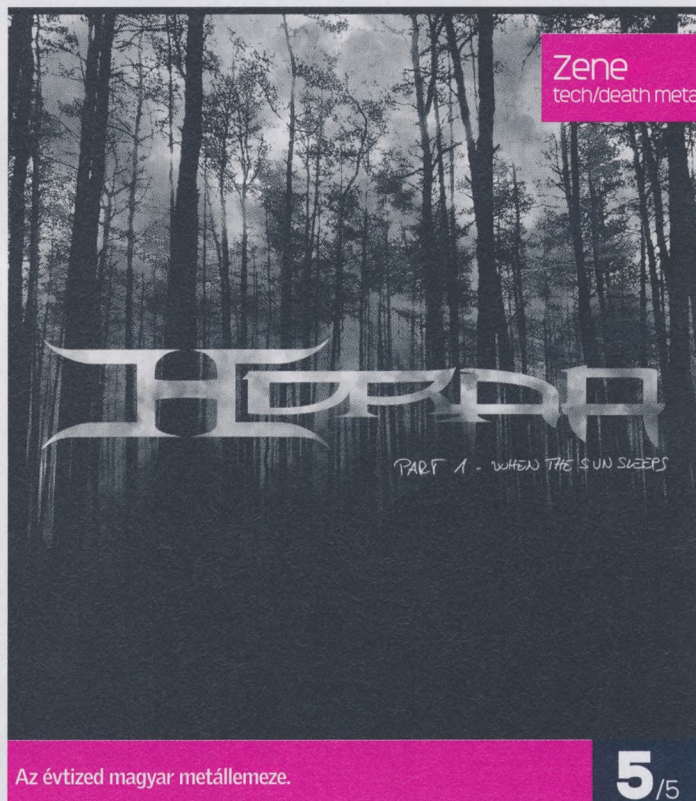
Horda

## When the sun sleeps

**B**EVALLOM FÉRFIASAN, HA MAGYAR ZENÉRŐL VAN SZÓ, NEM TUDOK ELÉGÉ ELFOGULT LENNI. Bármennyire is szeretnék hazafelé húzni, egyszerűen képtelen vagyok abbahagyni a külföldi, nagy nevekkel történő összehasonlítást, és így sajnos minimális mennyiségű együttes marad fenn a rostán. Azok is többnyire azért, mert különleges szövegviláguk van, amelyek angolul nem tudnának érvényesülni (régii Isten Háta Mögött, Watch My Dying), vagy zeneileg annyira hungarikumok, hogy külföldön nem nagyon foglalkozik senki hasonló témával (Másfél, Colorstar). Fáj kimondani, de kettőnél több kéz nem szükséges ahhoz, hogy megszámláljam a szerintem 10/10-es bandákat, stílustól függetlenül. Ezzel a hozzáállással csorgattam keresztül magamon a Horda új hanganyagát. A zenekart Pavelka Gyula alapította 2000-ben a méltán hírhedt Akela feloszlása után. Még mielőtt bárki bármilyen párhuzamot vonna a kettő között, a When The Sun Sleeps köszönőviszonyban sincs a kőbunkómetál koronázott királyainak munkásságával. Ez a négyzamos EP egy olyan jég hideg profizmus-

sal összerakott mestermű, amit még nem látott a magyar nehézzenei szcéna. Az első hallgatás olyan sújtólégerejű csapást mért az érzekeimre, hogy napokon keresztül nem bírtam mást hallgatni (megjegyzés: egy 22 perces korongról beszélek), és tátott szájjal mászkáltam az utcán, fülessel a fejemben. Ez külföldi anyagtól is ritka, de hogy mindezt egy hazai csapat okozta, számomra még most is csodaszámba megy. Ha egy képzeletbeli fesztiválon egymás után játszana a Horda és a Gojira, akkor a Hordát tenném be a headliner Meshuggah elé ezzel az EP-vel. Az egészben pedig az a legszebb, hogy 1 milliméter különbség sem lenne minőségben a bandák között. Amennyire hányattatott sorsú az együttes (folyamatos tagcserék), annyira tökéletesen egyben van most ez a koncepció: a pszichedelikus-elszállós szólók (intró), az elképesztően technikás dobtémák és a kíméletlen matek-death kaszabolás mellett végig gyönyörű kíséretet ad a dallamos, de kellően brutális vokál, ráadásul akcentus nélküli angol szöveggel. Elmondhatatlanul büszke magyar metálos vagyok most.

NINTh



# OLVASD A GALAKTIKÁT! OLVASS A JÖVŐBE!



Fantasztikus világokba vágysz?  
Érdekelnek a legújabb kütyük,  
felfedezések?

FIZESS ELŐ  
WEBSHOPUNKBAN:  
[WWW.GALAKTIKABOLT.HU](http://WWW.GALAKTIKABOLT.HU)

Megjelenik szeptember 18-án

# KÖVRSZÁM



## MAD MAX

Az Avalanche Studios eddig leginkább a Just Cause sorozatról volt ismert, de ez jövő hónapban lehet, hogy megváltozik. A Mad Max az eddig látottak alapján tökéletesen hozza azt a hangulatot, amit az idén bemutatott film-ben láttunk. Az akciójáték mindent tartalmaz, amit a cyperpunk világ rajongói elvárnak: brutális akciót, autotestreszabást, végeláthatatlan sivatagot és utánozhatatlan hangulatot. Ha ebből rossz játékot hoznak ki, akkor nagyon mérgesek leszünk.



## UNTIL DAWN

Az eredetileg PS Move-támogatással készült csoda kis késéssel, de csak ide-ér. A fagyikontrollert kidobták, maradt a jég, a hó, a tinik és a rettegés. A mi döntéseinken múlik, hogy melyik karakter éli túl az estét.



## GEARS OF WAR: ULTIMATE EDITION

A Microsoft úgy döntött, hogy Xbox One-ra is kihozza a 360 egyik legjobban sikerült akciójátékát. Szerencsére a fejlesztők nem elégedtek meg azzal, hogy feljebb húzzák a felbontást: gyönyörűen született újjá a klasszikus.



## DISNEY INFINITY 3.0

A Star Wars újra menő téma lett a játékgyártásban, és a Disney nyilván a gyerekeket sem szeretné kihagyni a buliból. A Disney Infinity legújabb verziójában a filmekből és a sorozatokból ismert karakterek köszönnek vissza.



## METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

Nem volt rossz felvezetés a Ground Zeroes, de azért mind tudtuk, hogy a sztori nagyja a Phantom Painben lesz, ami végre be is fut jövő hónapban. Kíváncsian várjuk, hogy a gyönyörű grafikán kívül mit tud még a Konami csodája.

TELJES JÁTÉK

ELŐZETES

Gamescom 2015 - ilyen volt játszani a Star Wars Battlefront két módjával

Gamescom 2015 - mi történt a héten?

Gamescom 2015 - a Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Gamescom 2015 - a Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr olyan

Gamescom 2015 - ilyen volt zuzni a Guitar Hero Live-val

Gamescom 2015 - ilyen volt játszani a Star Wars Battlefront két módjával


## MEGLEPETÉS!

Szeptember havi teljes játékunkról még nem árulhatunk el semmit. Látogassátok sűrűn a gamestar.hu-t, ahol időben felfedjük, mi vár rátok a következő lapszám digitális mellékletén. Egy dolgot megígérhetünk: mindent elkövetünk, hogy ne kelljen csalódnotok.

# FourFourTwo

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



**ALIENWARE**   
**ALIENWARE ALPHA**

**DOBD FEL  
A NAPPALID!**

Éld át a teljes Steam könyvtár nyújtotta szabadságot  
és a nagyképernyős játékkonzolok izgalmát a tévéden is!



**299.900Ft**

Akciónk 2015.08.19 - 09.30. között érvényes a készlet erejéig!

Tekintsd meg a Dell Márkaboltunkban! Allee, I. emelet



www.notebook.hu | E-mail: notebook@notebook.hu | Ügyfélszolgálat: (+36) 1 555-2-888