

2 TELJES
JÁTÉK

THE FALL

&

GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS



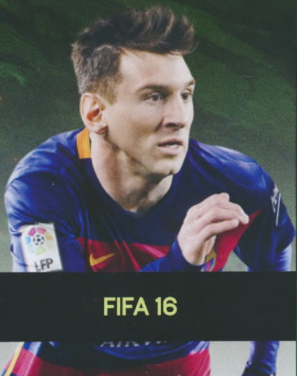
A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

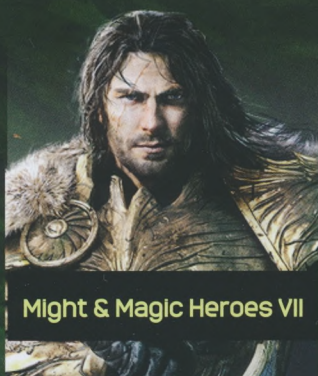
2015/10

FELKÉSZÜLTÉL ILLIDAN BOSSZÚJÁRA?

WORLD OF WARCRAFT LEGION



FIFA 16



Might & Magic Heroes VII



Destiny: The Taken King



Pro Evolution
Soccer 2016

www.gamestar.hu
1995 Ft

2015/10



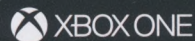
9 774787 902009 1 50 10

Fallout 4[®]



MEGJELENÉS: 2015-11-10

FALLOUT4.COM



CENEGA



Bethesda



© 2015 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Vault Boy, and related logos are registered trademarks or trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. "B-" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All Rights Reserved.

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) paca@gamestar.hu

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) jledneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmolnarj) jmolnar@gamestar.hu

Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@gamestar.hu

Rátvai 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 (Eprespuszedlee) dvigh@gamestar.hu

Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

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

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

Felelős kiadó:

Virágh Márton (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 Nádás u. 8.

Felelős vezető:

Lakatos Imre ügyvezető ig. office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

piacter.project029.hu

HIRDETÉSFÉLVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +36 1 577 4310

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: smartsense.hu/kiadvanyok/

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 hirdlapkézbesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: +36 80 444 444; hirdlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hirdlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).

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

valamint elektronikusan a piacter.project029.hu

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

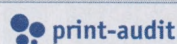
A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

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 cikk (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 hirdetéseket 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!

B ELECSAPTUNK A LECSÓ-BA AZ ŐSZ BEÁLLTÁVAL, SZINTE MINDEN HÉTEN TÖRTÉNT VELÜNK VALAMI ÉRDEKESÉG.

Elkezdődött az őszi PlayIT-szezon, kis csapatunk megjárta Szegedet, és mire ezeket a sorokat olvassátok, már Pécsre is ellátogattunk. Szeptember végén részt vettünk a Mozdulj Gamer Mozgalm nyitórendezvényén; jó volt látni, ahogy a gamerek kiszakadtak megszokott komfortzónájukból, és hogy mennyire fogékonyak az új ötletre; minden elismerésem az övék. Játékok terén is volt számos érdekes momentum. Lassan kezd beindulni a szezon, bár az igazán ütős játékokra még várni kell egy hónapot. A mostani lapszámban a sportjátékok vizsik a prímet; egyszerre jelent meg a két örök rivális, a FIFA és a PES, mi mindkettőt leteszteltük, és Endre kíméletlenül megmondja a tutit velük kapcsolatban. A Blizzard két sajtóeseményre is meghívta a GameStart, először Krakkóba, aztán pedig Prágába voltunk hivatalosak egy-egy izgalmas e-sport-rendezvényre; végre kipróbálhattuk, mit hoztak össze a lelőtt Titan anyagaiból. *Overwatch*-függők lettünk, csak ennyit árulok el. Összeszedtünk minden információ-morzsát, amit az új *WoW* kiegészítőről tudni lehet, sőt még a *Legacy*

of the Void vezető tervezőjével is ültünk beszélgetni arról, miért is lesz méltó befejezése a *StarCraft II*-nek a protosshadjárat. A Blizzard azonban nem állt meg itt, jövő hónapban rendezik meg Kaliforniában a BlizzCon, ahová a hazai gamermédiából egyedül a GameStart hívták meg. A pletykák szerint először itt mutatják be a világnak az új *Diablo III* kiegészítőt. Már alig várjuk a bejelentést, egyben félünk is kicsit; túl sok időt vesznek már el az életünk-ből a Blizzard játékok, kezdjük érezni, hogy a napi 24 óra kevés ahhoz, hogy mindegyik produktumukat alaposan teszteljük.

Októberben két teljes játékot adunk a laphoz, mindkettő igazi kis gyöngyszem, sok kellemes órát eltöltöttünk velük. Továbbá 16 éves születésnapját ünnepli a GameStar; köszönjük, hogy együtt ünnepelhetjük ezt a jeles alkalmat. Tartsatok velünk a következő hónapban is, mert terveink szerint olyan teljes játékot adunk, amely még a legkényesebb olvasói ízlést is kielégíti. Többet egyelőre nem árulok el róla, néhány apró részletnek még a helyére kell kerülnie a siker érdekében. Reméljük a legjobbakat, és figyeljétek a gamestar.hu-t, ott minden kérdésetekre választ kaptok idővel.

Mocsy

CÍMLAPSZTORI

» 16



TARTALOM



WORLD OF WARCRAFT: LEGION

16



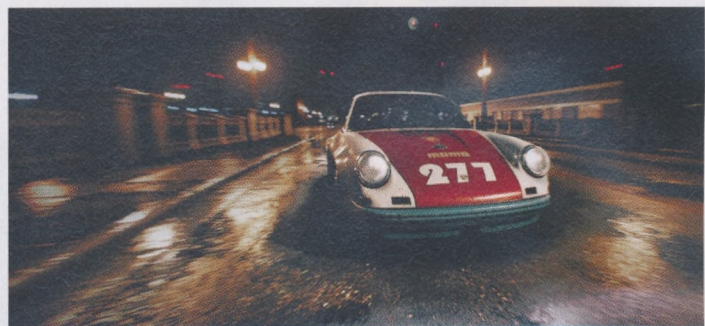
STARCRRAFT II: LEGACY OF THE VOID

18



STAR WARS BATTLEFRONT

20



NEED FOR SPEED

24



MIGHT & MAGIC HEROES VII

32



SOMA

38



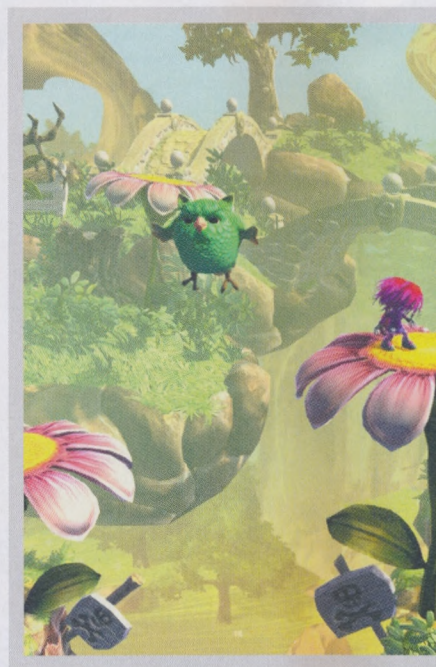
PRO EVOLUTION SOCCER 2016

42



FIFA 16

44



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



DESTINY: THE TAKEN KING

46



NBA 2K16

48



BLOOD BOWL 2

54



ARMIKROG

56



DIRECTX 12-TESZT

84



SPORTOS FÜLESEK

88



TELJES JÁTÉKOK GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS ÉS THE FALL

EBBEN A HÓNAPBAN KÉT, MERŐBEN ELTÉRŐ, DE KIFEJEZETTEN SZÓRAKOZTATÓ JÁTÉKKAL KEDVESKEDÜNK NEKTEK. A Giana Sisters: Twisted Dreams egy vérbeli akció-platformer, amelyben két álomvilág közt ugrálva kell legyőznünk a szörnyeket, akik fogva tartják a testvérünket. Az egyes

világokban teljesen eltérő képességekkel rendelkezünk, ami igazán színessé teszi a játékmenetet. A The Fall ennél jóval lassabb játékmenettel bír, a történet azonban olyan mély és kidolgozott, amire nagyon sok AAA-kategóriás játékban sincs példa, ezért az erős narratívát kedvelő játékosoknak gyakorlatilag kötelező.

A játék aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

ELŐZETES

- 12 HÍREK
- 16 WORLD OF WARCRAFT: LEGION
- 18 STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID
- 20 STAR WARS BATTLEFRONT
- 22 ANNO 2205
- 24 NEED FOR SPEED
- 26 MIRROR'S EDGE CATALYST
- 28 WARHAMMER: END TIMES - VERMINTIDE

TESZT

- 32 MIGHT & MAGIC HEROES VII
- 36 UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION
- 38 SOMA
- 40 EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE
- 42 PRO EVOLUTION SOCCER 2016
- 44 FIFA 16
- 46 DESTINY: THE TAKEN KING
- 48 NBA 2K16
- 50 THE BOOK OF UNWRITTEN TALES 2
- 52 CASTLE CRASHERS REMASTERED
- 54 BLOOD BOWL 2
- 56 ARMIKROG
- 58 ARMELLO
- 60 LOVERS IN A DANGEROUS SPACETIME
- 61 JOTUN
- 62 THE TALOS PRINCIPLE
- 64 GRAND AGES: MEDIEVAL
- 66 THE ESCAPISTS: THE WALKING DEAD
- 68 CROSS OF THE DUTCHMAN
- 69 THE VANISHING OF ETHAN CARTER
- 70 SOLAR SHIFTER EX
- 72 LEO'S FORTUNE - HD EDITION
- 73 BROKEN SWORD V: THE SERPENT'S CURSE
- 74 SKYSHINE'S BEDLAM
- 75 STASIS
- 76 RUGBY WORLD CUP 2015
- 78 STAR WARS: UPRISING
- 78 NEED FOR SPEED: NO LIMITS
- 79 PEWDIEPIE: LEGEND OF THE BROFIST
- 79 SHOOTY SKIES
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 82 HÍREK
- 84 DIRECTX 12-TESZT
- 88 SPORTOS FÜLESEK
- 90 PIACTÉR
- 92 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULT

- 94 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA - VIRTUÁLISVALÓSÁG-TERÁPIA
- 96 EXTRA LIFE - MOZDULJ MEG, GAMER!
- 98 KEZDJÜNK EL JÁTÉKOT PROGRAMOZNI
- 102 KÉTELYEK A STAR CITIZEN KÖRÜL
- 104 E-SPORT - STARCRAFT II: WCS SEASON 3 - A DÖNTŐ
- 106 SZABAD(A)JÁTÉK
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁS-VILÁG
- 114 KÖVRSZÁM

GAMESTAR PLUS TARTALOM

HOGYAN HASZNÁLD?

A bejelentkezés és a regisztráció nagyon egyszerű, mindössze egy ingyenes GameStar Online-tagság szükséges hozzá. Ezután a gamestar.hu/gamestarplus aloldalon aktiválni kell az újságba ragasztott egyedi kódot, és már élvezhetitek is GameStar Plus előnyeit.

TELJES JÁTÉKOK



GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS



THE FALL

GSTV



MIGHT & MAGIC HEROES VII

További videók: NBA 2K16, PES 2016, Destiny: The Taken King, Uncharted: The Nathan Drake Collection, kerekasztal-beszélgetés

GSTV



FIFA 16

Extra: FilmMagazin 2015. október, Scratch programozási segédanyag és mintaprogram

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják 2015. október 15-től 2015. november 30-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogass el az agnitum.hu/gamestar oldalra, és ird be az aktuális havi kódot. Antivirus Pro: **BLIA4-AE2H5-SK4W4-CKW4S-C2U9P**. Security Suite Pro: **7PS7Y-42ZRB-CG8CW-GWC8K-43Y94** Ekkor egy újabb kódot kapsz; másold be a program indításakor megjelenő [Kulcs megadása] gombra kattintva. Probléma esetén: support@agnitum.hu.



ESET SMART SECURITY (VRTAKSJ8)

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatóságos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az ESS programcsomag kínálja, ami egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő. Mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepítet az ESET oldalán található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz az eset.hu/gamestar címre. Itt szükségled lesz a havi kódra, amivel 2015. október 10-től november 30-ig használhatod a program licencét.

ESET MOBILE SECURITY (3FFC4FCR)

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

MAGYARÍTÁSOK: Sniper Elite 3, Kane & Lynch: Dead Men, Game of Thrones: Sons of Winter

HÁTTÉRKÉPEK: StarCraft II: Legacy of the Void, Might & Magic Heroes VII, FIFA 16, NBA 2K16, Destiny: The Taken King

DEMÓK: Sphere Runner, Evochron Mercenary, Black Ice

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

MEET THA TEAM

Október 31. a borzongás napja. Melyik horrorjátékban lennének a legjobbak a túlélési esélyeid, és miért?



MOCSY

VÁLASZ: A Dying Light az én választásom, de ott is csak a bázis biztonságos kapujából lövöldöznek az arra ténfergő zombikra. Sötétedéskor meg húznék vissza az emeletre, évekig is eltartana, mire profi lennék, de túlélném.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Star Wars Battlefront béta

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Fallout 4



MAZUR

VÁLASZ: Most nem azért, de úgy érzem, hogy a Dead Space világában már nem sok meglepetés érhet. Ha megkapnám azt a szénné tápolt cuccot, amivel a harmadik részt befejeztem, tőlem aztán jöhetne bármi.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

SOMA (itt már nem vagyok olyan nagy legény)

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Assassin's Creed Syndicate



PACA

VÁLASZ: Az Until Dawnban például sokat segítene, hogy nem vagyok teljesen ostoba. Talán eleve nem is mennék fel a hegyre, vagy stílusosan helikopterrel érkeznék, és amikor rájönnek, hogy nem békés a környék, azzal is mennék el.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Uncharted: The Nathan Drake Collection

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Guitar Hero Live, Need for Speed



STÖKI

VÁLASZ: Az Alone in the Darkban, mert azt fejből tudom. Szekrényt az ablak elé, ládát a csapóajtóra, aztán coki a szörnyeknek.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Crimson Skies: High Road to Revenge

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Fallout 4



NIGHTWOLF

VÁLASZ: Lelkileg alkalmatlan lennék a túlélésre, mert a Dead Space-t első jelenetei után már le is töröltem. De talán a Resident Evil 2-t túlélném, mert tudom, hogy merre vannak a cserepes zöld növények és a mentésként szolgáló írógépek.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Guild Wars 2, Need For Speed: Carbon

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Guild Wars 2: Heart of Thorns. Már sylvariként pisilek.



RG

VÁLASZ: Egyikben sem élnék sokáig, szóval maximum NPC lehetnék, akit az első szkriptelt jelenetben darabokra szaggatna valami rettentően rusnya. Mondjuk Aleska és Geronazzo Mária duója vagy Szintiboy és édesanyja.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

The Vanishing of Ethan Carter Redux

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Mafia III, valamikor novemberben.



KACI

VÁLASZ: Az Alone in the Dark: Illumination szörnyei annyira buták és szerencsétlenek, hogy inkább az lenne a kérdés, hogyan tehetném kicsit izgalmasabbá a kalandot.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Until Dawn

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Fallout 4



GÓCZA

VÁLASZ: Talán a Last of Usban, ott van elég sok biztonsági zóna, ha meghúzom magam, csak túléltem valahogy; nem élvezném, de túlélném. Ha pedig kikerülnék a vadonba, megkeresném Joelt, vele lennék a legnagyobb biztonságban.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Destiny: The Taken King

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Star Wars Battlefront



CHAVALIER

VÁLASZ: Szívesen megpróbálnék a System Shock 2-ben az életben maradással, mert a Von Braun minden négyzetméterét ismerem, csak össze ne fussak egy agyas aprómajommal.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Uncharted: The Nathan Drake Collection

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Fallout 4, Halo 5: Guardians



HP

VÁLASZ: Gondolom, a Resident Evilben, mert hát mégis csak örök kedvenc, és tudom, hol kell a zöld növényeket keresni, de a valóságban én már egy jó tokás zombi lennék az első 5 percben.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Destiny, de már nem akarok vele játszani.

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Fallout 4



ENDREMAN

VÁLASZ: Én annyira esélytelen lennék, hogy inkább szemrebbenés nélkül felválnám az ereimet a sarokban, óriási bömbölés közepette. Így legalább én döntöm el, mikor legyen vége, velem ők nem szúrnak ki! (Szúrnak, érted.)

MIVEL JÁTSZOL MOST?

FIFA 16, Destiny

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Uncharted: The Nathan Drake Collection



SIMÁN MARTIN

VÁLASZ: A F.E.A.R.-ben, mert ott az ijedezés mellett mégiscsak az számít, hogy milyen skulóm és mennyi lőszerem van, így mindent lepuffantanék, ami kicsit is ijesztő.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Back to the Future

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Fallout 4



EPRESPUSZEDLEE

VÁLASZ: A Phantasmagoriában én kínoznék mindenkit halálra a ripacszkodással. Bár Wolfi még okozhat gondot, néha gyanúsán viselkedik...

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Game of Thrones (Telltale Games)

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Guild Wars 2: Heart of Thorns



BZ

VÁLASZ: Félelem? Menekülés? Belek? Vérgőz? Csak rám kell nézni: én vagyok a horror, engem kell túlélni! Ha sokat itatnak, mindenkit és mindent kardélre hányok.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Rust, Skyshine's Bedlam

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Fallout 4, Star Wars Battlefront



DAEV

VÁLASZ: Egyértelműen a Clive Barker's Undyingban. Az évenkénti újrajátszás miatt már csukott szemmel is végig tudnék futni az egészen, úgyhogy jó eséllyel a valóságban is életben maradnék. Vagy nem.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

Uncharted: The Nathan Drake Collection, Armikrog

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Fallout 4, Black Ops III Zombies



SOMI

VÁLASZ: Egyikben sem. Alkalmatlan vagyok mindenféle horrorban való császálásra. Az én „taktikám” vagy az lenne, hogy valami szekrénybe bezárkózva várnám a végétéleket, vagy szétlőnék mindent és mindenkit, aki él vagy mozog.

MIVEL JÁTSZOL MOST?

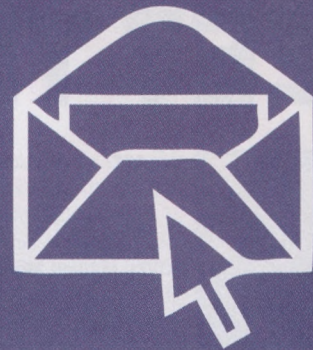
Diablo III, Anno 1404: Venice

MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Anno 2205, Fallout 4, For Honor

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



RENDEZVÉNYEKEL TELI, CSODÁS ŐSZT MINDENKINEKI

Már legutóbb is pedzegettem, hogy bizony, most nehéz a gamestaros fiúk élete, mert a klasszikus sajtótermékek menedzselése, dédelgetése mellett folyamatosan valami rendezvény is becsúszik, ami újabb és újabb kihívások elé állítja a csapatot. Alig vagyunk túl a legutóbbi Mozdulj Gamer Sportnapon, az extra GameNighton és a pécsi PlayIT-n, máris itt a nyakunkon az újabb GameNight október végén (erről részletesen a GameStar Online-on vagy a GameNight Facebook-oldalán találhattok majd több információt, mert lapzártakor még sok kérdéses pont akadt, például a helyszínnel kapcsolatban), és aztán egy debreceni és budapesti PlayIT, ami minden eddiginél nagyobb és izgalmasabb rendezvény lesz. Még szinte fel sem tudjuk fogni, mekkora feladat és mekkora lehetőség áll előttünk, hogy a régió legnagyobb rendezvényét hozzuk össze a szervezőkkel közösen. De erről majd később. Szerencsére a Mozdulj Gamer kapcsán is elmondhatjuk, hogy jól rajtolt, és nektek hála egy nagyon kellemes napot tölthettünk együtt, köszönöm így utólag is a JátékosLét szakértőinek (Damsa Andrei, Tóth Dániel, Kőszegi Bálint), hogy ennyi izgalmas beszélgetésben volt részünk – erről olvashattok majd cikkeket Extra Life rovatunkban is hamarosan. És persze nektek is, akik eljöttetek, mert jó volt együtt lógni.



Szerencsére nem maradt nyomtalan a rendezvény, több levelet is kaptam, ami azt mutatta, hogy érdemes néha kényesebb témákkal is foglalkozni, ahogy ezt tettük is a Mozdulj Gamer nagyszínpadán. Már a helyszínen is látszott, hogy sokakat érdekel az a kérdés, hogyan tudják a családtagok jobban elfogadni egymást, hogyan lehet megosztani a játék szervezőjét, és megelőzni a játékfüggőséget. Sőt, még arról is szó esett, hogy kedvenc hobbink miképp lehet motivációs erő, tudatos élettervezés, milyen módon fejleszthetjük magunkat vele. Sok kérdés felmerült, és láthatóan nagyon érdekelt titeket a téma, aminek külön örülök, mivel úgy gondolom, hogy a GameStar végre egy valóban fontos területre lépett. Mint a legnagyobb játékmagazinnak nem csak az a dolgunk, hogy beszéljünk a játékokról, ezt ma már mindenki teszi a maga módján. Véleményt alkotni egy termékéről nem akkora kihívás (az más kérdés, hogy ki milyen módon teszi ezt, és egyébként mit gondol azokról, akik nem úgy gondolkodnak, mint ő), de felelősséggel szemlélni egy egész iparágat, annak közönségét, megpróbálni egyszerre szólítani a játékoshoz, az érte aggódó szülőhöz, a nem mindig alaptalan előítéletekkel gondolkodó társadalomhoz már olyan kihívás, ami új értelmet adhat egy médiumnak. Mi most úgy gondoljuk, itt az ideje ennek a lépésnek, és nagyon örülök, hogy részese lehetek ennek. Legyen az Extra Life, Mozdulj Gamer vagy éppen GameNight, esetleg ez az Aréna rovat, mindenképpen szeretném, ha több szó esne a tudatos játékról, a ránk gyakorolt hatásokról; beszéljünk azokról a problémákról, amelyek mindannyiunkat érintenek.

A SZÜLŐKKEL CSAK A BAJ VAN?

Kedves HP!

Én nagyon kedves vagyok, és nem tudom, mikor válik már unalmassá, hogy mindig ezt írom, de még próbálkozom.

Azért írok neked, mert kint voltam a Mozdulj Gamer Sportnapon (ami egyébként elég jó volt szerintem, én legalábbis jól éreztem magam), és el-kaptam egy beszélgetést. Valami pszichológussal beszélgettél, és arról volt szó, hogy a játék öröme milyen nehéz megosztani a szülőkkel.

Igen, volt szó ilyesmiről; konkrétan a játékszenvedély és a játékfüggőség közti kérdéseket feszegettük, ami, lássuk be, nem könnyű feladat. Sokan olyannak látják a szenvedélyes játékosokat, mint az alkoholistákat – a szenvedélyes ivó az már gyakorlatilag függő –, pedig a játék esetében ez a kérdés kicsit árnyaltabb. Na látod, már megint elragad a magyarázhatnék, és még el sem jutottam a témához, amiről igazából te akarsz beszélni. Bocsi, mindig ez van, ha nagyon belemerülök valamibe. A Mozdulj Gamer nap rám nagyon nagy hatással volt, szóval nem csoda, hogy ennyire rá vagyok pörögve az okoskodásra. Remélem, nem veszitek zokon, kedves olvasók.

Volt ott egy srác, aki arról beszélt, hogy a szülei nem tudnak beszélni a játékokról, pedig szeretné megosztani velük, hogy mit csinál, de szerintük az egész egy nagy hülyeség, és egyáltalán nem érdekli őket. Csak azon vannak kiakadva, hogy a gyerek mit csinál a szabadidejében. És pontosan ez van velem is. Nagyon furcsa volt így kívülről hallani, hogy másnak is ugyanez a problémája, mintha csak én álltam volna ott. Elég sokat DOTA-zom, és hát értem én, hogy erről nem lehet olyan könnyen beszélni, mint a fociról vagy a Forma 1-ről, de engem ez érdekel, ez köt le. És a szülei szerint csak rosszat teszek magamnak ezzel, és egyáltalán nem érdekli őket, hogy miért jó ez szerintem. Nem gondolom, hogy bármi gond lenne velem, jó tanuló vagyok, szoktam olvasni, sorozatokat nézni, csak éppen bulizás helyett szívesebben játszom. Mi ezzel a gond?

Nagyon jó kérdést tettél fel, erre kerestük a választ a Mozdulj Gamer napon is. Ha jól emlékszem, éppen a Pszichológus Pasi munkanéven futó Tóth Dániel mondta, hogy amikor a szülők a videojáték miatt pszichológushoz akarják küldeni a gyereket, akkor leginkább nekik kellene terápia, mert sokkal árnyaltabb és bonyolultabb a kérdés, mint gondolják. Nem tudom, hogy egy nap mennyit játszol,



Ehhez a harchoz tényleg ennyi vas kell?



VAJON HOGYAN ÉLTÉK MEG ANNAK IDEJÉN, AMIKOR TILTOTTÁK TŐLÜK A FILMEKET, A TÉVÉT, A ROCKZENÉT, AMI UGYEBÁR A SÁTÁN GYERMEKE, ÉS TÖMEGGYILKOSSÁ TESZ

de ha nem hat órát egyhuzamban, akkor nagy eséllyel tényleg nincs veled gond, egyszerűen csak van egy generációs szakadék, amit most éppen a szüleid nem akarnak betemetni. Így ismeretlenül, a leveled alapján nem akarok vádaskodni, de emlékszem, hogy amikor beszélgettünk, akkor is sok fiatal bólogtatt hevesen, hogy bizony a szülők nem akarnak nagyon nyitni feléjük, csak azt várják el, hogy a gyerek lássa magát cikinek a játék miatt, és éljen olyan életet, amit ők elképzelték neki. Ugyanakkor ők vajon hogyan élték meg annak idején, amikor tiltották tőlük a filmeket, a tévét, a rockzenét, ami ugyebár a sátán gyermeke, és tömeggyilkossá tesz? Ismerős valahonnan?

Én mindig nagyon rosszul érzem magam, amikor próbálok elmagyarázni, hogy mit is játszom, miért érdekes, mennyire sokszínű és érdekes játék, és értelmesebb időtöltés, mintha csak bambulnám a tévét (amit apám szokott, persze, de az nem baj).

Igen, sajnos ez a kettős mérce sokszor megvan az emberben, a saját hobbijában nem látja a veszélyt. Nyilván ott van, de az is érthető, hogy mivel a tiédet nem ismeri, így az ismeretlentől fél, azt gondolja, hogy ez biztos sokkal károsabb. Ezért is dolgozunk (nekünk,

a GameStarnak), hogy kicsit felnyissuk a szülők szemét is, többet mutassunk a játékok előnyös oldalából, és beszéljünk nyíltan a függőség problémájáról, mert jelenleg sokan elég nagy ködben élnek. A véleményed meg a tényeket amúgy is imádjuk mentális turmixgéppel keverni, mindenki csipőből ítél meg mindent.

Szóval szerintem ez nagyon nem jó így, és jó lenne valahogy változtatni ezen. Próbálg meg minél többször beszélni velük. Nemcsak a vita hevében, nemcsak akkor, amikor éppen támadnak a játékok miatt, hanem sokkal nyugisabb helyzetben is. Nem tudom, hogy mi lehet igazán eredményes akkor, amikor valaki már elkönyvelte, hogy mindenképpen rossz, amit csinálsz, de próbálkoznival érdemes. És minél kevesebb támadási felületet hagyni, úgy tanulni, úgy élni, hogy a játék mellett minden más is szerepet kapjon. Ezzel csak lefegyverzed őket. És ne hagyd, hogy elvegyék a kedved a játéktól, csak tartsd meg az egyensúlyt. Tudom, hogy ez most annyira sablonos volt, amennyire csak lehetett, de sokkal jobb tanácsot ebben nem nagyon lehet adni.

Remélem, egyszer megértik majd, hogy ez semmivel sem rosszabb, mintha innék vagy drogoznék, sőt, én úgy érzem,

hogy kifejezetten jobb, hogy ezt csinálom. Bárhog is mondják az ellenkezőjét, én szeretem ezt, és büszke is vagyok rá, hogy jól játszom. Mert szerintem elég jól nyomom amúgy, és ha nem is fogok versenyezni, az mindig nagyon jó érzés, amikor tudunk nyerni, amikor érzem, hogy rajtam is múlt.

Na látod, ez az, amire igazán koncentrálni kell. A játék lényege, hogy örömet okozzon. Attól szenvedély. Ha már nem szerez örömet, csak kényszeresen kell, akkor már függőség. Nem hiszem, hogy ezt tisztem megítélni, de én a leveled alapján azt gondolom, hogy te teljesen rendben vagy, és nem kell parázni a többin. Remélem, hogy ezt a szülők is belátják majd idővel. Annak idején én is hallgattam otthon, hogy a videojátékkal nem tudok majd mit kezdeni az életben, és most egy játékmagazinban írok neked. Szerintem ez egy nagyon jó dolog.

Na mindegy, majd legfeljebb megmutatom ezt a levelet az újságban a szülőknél, ha bekerülök.

És látod, bent is vagy, üdvözlöm a szülőket, tessék figyelni a gyerekekre, nem mond butaságokat.

Remélem, a következő ilyen napon is ott tudok lenni. Sziasztok! (H. Zoli) Én is nagyon remélem, hogy ott leszel, és talán találkozni is tudunk majd.

A GÉPIGÉNY-PROBLÉMA

Sziasztok! Nekem az a gondom, hogy mostanában folyamatosan azt érzem, a játékipar direkt próbálja a PC-seket valami örült vásárlásba kényszeríteni, vagy arra terelni, hogy vegyenek egy konzolt, és hagyják a gépigényt a francba.

Azt azért erősen kétlem, hogy ez lenne az elsődleges cél, de az biztos, hogy szeretik, ha az emberek hardverre költenek, és ma már nem olyan kényelmes világ van, hogy évekig elketyegünk ugyanazzal a konfiggal.

Komolyan mondom, a sok optimalizálatlan, megjelenéskor már hatalmas javításokat letöltő, félkész játékok meg a teljesen irreális gépigények mellett az embernek néha elmegy a kedve az egészről.

Ezzel nem tudok vitatkozni, gyakorlatilag sokszor már az AAA címek is early access érzetet keltenek, és nincs sok mentség arra, amit a kiadók néha művelnek. A patchek lehetősége mindenkit elkényelmesített, eladnak mindent előre, aztán majd javítgatják, csak teljesüljön az üzleti terv. Az viszont még nagyobb baj, ha nem is javítgatják már, mert úgyis elfelejtik az emberek, itt az új színes-szagos csali.

Én aztán sosem védtem a warezt, de ezzel csak azt érik el, hogy az ember már inkább letölt mindent előre, mert nem akar pofára esni, amikor súlyos pénzeket kifizet valamiért, ami aztán meg sem moccan azon a gépén, ami másfél éve még vitte rendesen a megjelenéseket.

Oké, de nyilván azért muszáj fejlődni, mert a közönség követeli az egyre nagyobb, látványosabb, gyorsabb, pörgősebb, celofánba csomagolt csodát, az elvárások az egekben vannak folyamatosan. Nyilván soha nem lesz már olyan ez az ipar, mint a mi hőskorunkban, amikor a kínálat, a tempó, de még a közönség is teljesen más volt.

Értem én, hogy haladni kell a korrallal, de ezt ki bírja lekövetni? Ha a konzolokon viszonylag normálisan lehet tartani a minőséget (komoly kompromisszumokkal, persze, de mégiscsak egy elavult hardveren), akkor PC-n miért nem lehet legalább megpróbálni ezt?

Ez egy nagyon nehéz kérdés. Igazából még a PC World-ös kollégák is sóhajtoznak néha, hogy egy kicsivel több munkával lehetne fogni a hardverigényen. Én nem értek hozzá, de jogosnak tartom a felvetésedet. Gondolom, azért itt is szerepet játszik a terelés a felsőbb kategóriák irányába. Ez persze a magyar piacon ijesztő és életidegen, de azt ne felejtsük el, hogy

a piaci trendek (ahogy a nagy vásárlások sem) nem hazánkban pörögnek.

Egy *Batman* játék esetében hogy fordulhat elő, hogy ennyivel a megjelenés után még mindig nincs megoldva az optimalizáció?

Ez sajnos teljesen jogos kérdés, elég szomorú, hogy még mindig itt tartunk. Hozzá kell tennem, hogy azért van jó pár PC, amin tökéletesen fut (többek közt nálunk is); itt az AMD szorult csúnyán háttérbe, és bár üzletileg értem, játékosként nagyon nem tetszik, ami történt.

És aztán itt van a *Star Wars Battlefront*, aminek most derült ki a gépigénye. Az ajánlott kártya Nvidia GeForce GTX 970 4 GB vagy AMD Radeon R9 290 4 GB, és kell hozzá 16 GB RAM. Nem durva ez egy kicsit? Gondolom, a minimum gépigényen meg szaggatni fog, és direkt arra megy majd minden, hogy vegyünk még drágább cuccokat.

Azért várjuk meg a bétát, és nézzük meg, pontosan milyen hardveren hogy fut. Gondolom, nem ok nélkül emelték meg ennyire az ajánlott gépigényt. (Mocsy élménybeszámolója a 20–21. oldalon jó kiindulási alap lehet.)

Vagy ez az egész csak egy etetés, hogy minden birka azonnal vegyen drágább procit meg több RAM-ot, és valójában a *Hardline* gépigényével is elfut majd? Ti mit gondoltok erről? (Deveer)

Azért ez már nem ugyanaz a Frostbite motor lesz, mint a *Hardline* esetében, laikusként erősen kétkellem, hogy elég lenne az a gépigény. Ijesztőnek tűnik persze, de a mi-

nimum vállalható, és bár biztosan meglesznek a kompromisszumok, az EA most nagyot akar kaszálni; nem hiszem, hogy kockáztatnának egy népharagot a legnagyobb címük ellen. Nagyon nagy hiba lenne most a PC-seket feldühíteni vagy a konzolosoknak valami félkész cuccot odatolni. Nem véletlen, hogy pörög a béta, biztosra akarnak menni. Ez szerintem jó előjel, és na-

gyon remélem, hogy nem kell csatlódnunk. Neked sem.

(Nagyon örülök, hogy a jogos kérdések az ifjúságban is felmerülnek – V.)

HELLOWORLD, VAGYIS MI MÁR TUDJUK A SZAKMÁD

Helló, GS!

Helló, neked is!

Azért írok nektek, mert már a GS Online-on is láttam, és aztán a Moz-

dulj Gamer napon is belefutottam, hogy van a PC Worldnek egy informatikai kezdeményezése, aminek az a célja, hogy minél több fiatal kezdjen el ezzel a témakörrel foglalkozni.

Pontosan, a HelloWorld nevű táborról van szó, amely egyre inkább szintén mozgalommá válik.

Engem az érdekelne, hogy pontosan mit is lenne érdemes elkezdenni tanulni.



Főszerkesztők egymás közt a Mozdulj Gamer színpadán (HP, Molnár József, a PC World főszerkesztője és Mocsy)



Facebook-sarok

Elmebeteg gépigény, gratula, megint olyan textúraszűrések, amik a legtöbb gépen ki lessznek kapcsolva, csoda ha eléred a 60 fps-t aminek alapnak kéne már lennie, főleg az ilyen nagyteljesítményű rendszereken, peresze ezalatt azt is értem hogy szemromboló...GTX-es kártyák kellenek hozzá? Barmok...Gondolom a fűtést is nyugottan tekerjem le, mert szanút építke a szobámba, ugye? Nembaj csak a villanyszámla lesz nagy...akkor ehhez minimum kell Tehát: 17-es procik, super boost-os tech-el...és biztos vagyok benne, ha a maximális 16 GB RAM-ra VAN SZÜKSÉG akkor azt mindenféle képpen próbáljátok beszerezni és GTX 970.... Egyértelműen...ezzel

a konfiggal fog futni...A minimális gépigénynél, szerintem fps lag lesz számítható és hajtépés mert nem elég a géped hozzá... Majd irjatok, hogy hogy fut...

A *Star Wars Battlefront* gépigénye kiakasztotta az egyszerű játékos. Szokott ez így lenni, főleg mostanság.

(Most akkor újfent emlékeztetem magam, hogy a Facebook-sarok dobozban kizárólag HP kommentjeit nézzem. Istenem, legalább egy dioptriát romlott most a szemem, hogy ezt félig elolvastam – V.)

Mindegy, hogy mi lesz az, a kiadás napján kétszer annyi helyet foglaló patch jön hozzá :D

Tökéletes megállapítás.

Ajj de szééééé *__* Ez a lánykérés nem a f**zméregető limuzinos drága éttermes költséző sz*r.

Austin Piech és Lauren Woodrick már együtt voltak néhány éve, amikor Austin elkezdett dolgozni szigorúan titkos projektjén, melyről barátnője akkor még azt hitte, hogy egy teljesen hagyományos videojáték lesz. Mint kiderült, a játék kettejük kapcsolatáról szól, így kérte meg kedvese kezét. A fenti komment jól mutatja, hogy ez a különleges gesztus a magyar szíveket is megdobogtatta.

Egy Spyro Remastered-et légszji. Nem volt benne vér, de én annál jobb kaland játékkal még nem találkoztam.

Nagyon erősen bólogatunk most szerkesztőségi szinten, egy csoda volt az a játék.

A Reboot összes része arra fog épülni hogy MacGyver az okostelefonjával meghackel egy biztonsági rendszert.

Bizony, lesz MacGyver reboot, meg Halálos fegyver sorozat is, ha már itt tartunk. A kedves olvasó pedig elég jól érzi a műfaj határait; 2016-ban már kicsit béna lesz, amikor valaki hajkeféből és gyufából épít terepjárót. Vajon mire számíthatunk?

(Azért lásd be, egy MacGyverre mindenkinek szüksége van. Sőt, mintha egyre inkább lenne – V.)



★ A HÓNAP LEVELE ★

A SZEGEDIEK KIRÁLYOKI

Mélyen tisztelt HP úr és Vanda úrnő! Mélyen meg vagyunk tisztelve, hogy ilyen kedvesen köszöntesz. (Úgy ám! Isten hozta, kedves lovag!) Bevallom, mostanság kezdett már kissé zavarni, hogy az ország déli részén lakom, mert így a legtöbb fővárosi és a GS-hez is köthető rendezvényről lemaradok, pedig érdekelne egy-egy GameNight, netán a PlayIT-k, csak egyik hétköznap van (eleve esélytelen), a másik meg az utazással együtt árában haladja meg képeségeimet.

Ezt nagyon szomorúan hallok, és szívesen mondanám, hogy egy GameNight minden pénzt megér, de nyilván érthető, hogy nem utazhatsz érte órákat. Pedig jó buli, egyszer azért próbáld ki.

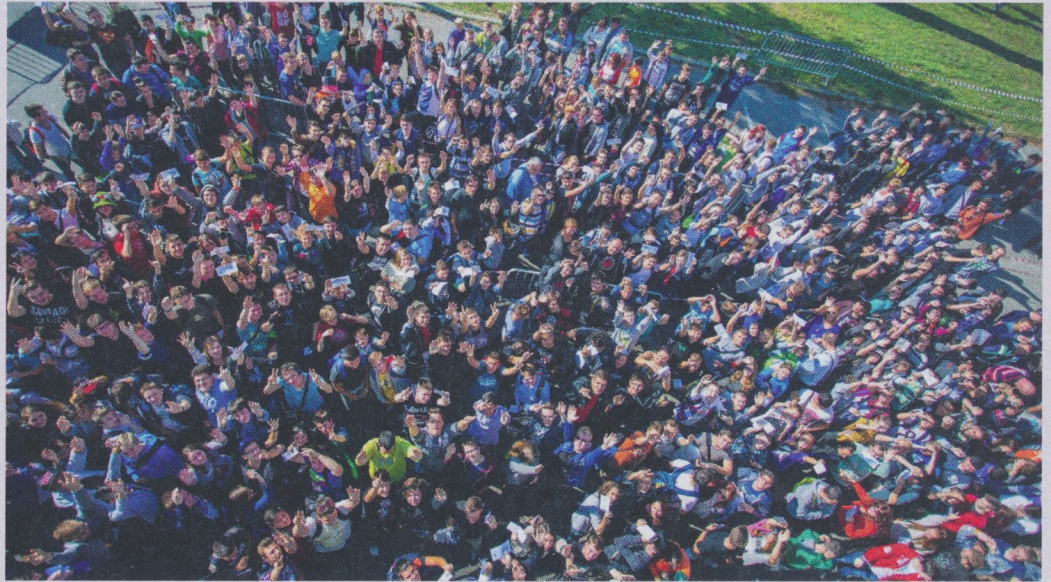
De végre, felkelt az én napom is, hiszen a szegedi PlayIT mindössze 50 kilométeres messzeségre (közelségbe?) hozta a lehetőségét annak, hogy én is megtapasztaljam, milyen egy ilyen gamerünnep, illetve bíztam abban is, hogy veletek is találkozom, és tudunk pár szót váltani.

Én sajnos pont nem voltam ott, valakinek a GamStar Online-ra is vigyázni kellett, nagyon jó lett volna pedig. Mire ez a magazin megjelenik, már a pécsi PlayIT-n is túl leszünk, jelen állás szerint ott voltam, és nagyon jól éreztem magam a YouTube-színpadon.

Tulajdonképpen minden össze is jött, amit terveztem, bár az nem volt benne a programomban, hogy bő egy órát álljak sorba az Oculus Rift miatt, de alighanem pont csúcsideben sikerült odaéernem, ám az élmény mindeért kárpótolt.

Azt én is mindig nagy szemekkel nézem, hogy az Oculus Rift milyen tömegeket mozgat meg. De tényleg érdemes végigállni a sort.

Van azonban még valami, ami mi-



att hatalmas élmény volt a rendezvény, és szerintem ti ezt nem is tudjátok. 2009 karácsonyán kaptam először GameStar-előfizetést, és bizony azóta is folyamatosan olvaslak titeket, illetve nézem a videókat, de az említett okok miatt eddig személyesen nem találkoztam senkivel sem a GS-csapatból.

Mégis imádunk így a messzi távolból, mert aki a GameStart szereti, rossz ember nem lehet.

Most mindamellett, hogy néhány szót tudtam váltani veletek, az alatt a több óra alatt, míg ott voltam, számtalanszor néztem azt, hogy miként dolgoztok, hogyan teszitek a dolgokat egy ilyen rendezvényen.

A fiúk a bányában dolgoznak. Mocsy fütyüli az indulót, a brigád meg tüsténkedik.

Arra talán ki sem térek, hogy daev és BZ remekül vitték a műsort, le sem tagadhatnák, hogy nem ma kezdték a műfajt, ám a valódi hősök a szegedi PlayIT-n mintha nem

a színpadon lettek volna; mert biztos vagyok benne, hogy meglehetősen embert próbáló feladat lehet egy egész napon át hárompercenként emberek fejről levenni, és másokéra rátenni az Oculus Riftet, vagy órákon át hallgatni ugyanazt a három számot a *Guitar Hero Live*-ban, miközben az arcotokon nem az unalom, hanem a segítőkészség és a törődés van jelen.

Ezt nagyon jól esett olvasni. Tényleg, igazad van, az egy dolog, hogy a műsorvezetők milyen nehéz melót nyomnak, de ők előtérben vannak, mindenki látja őket. A nagy hősök a srácok és a csajok a standon, a versenyek felügyelői, az Oculus Riftnél segédkező barátaink és kollégáink, akiknek tényleg nagyon sokat köszönhetünk.

Többször láttam azt is, ahogy EndreMan, Ádám és RG igazi médiahiénák módjára keresik azokat, akikkel bármilyen interjú lehet készíteni, még akkor is, ha esetleg az első

szó után rájönnek, hogy az adott illetőhöz nem biztos, hogy volt értelme odamenni.

Na igen, ezek mindig vicces sztorik. Ezek szerint láttál ilyen kudarcba fulladt próbálkozást? Vagy éppen te voltál az interjúalany? Majd mesélj!

És azzal, hogy ezt így láthattam, megértettem, hogy miért is olvasom a GS-t meg az Online-t, és miért szeretem a videóitokat vagy akár az LNL Arénát.

Hálásak vagyunk ezekért a szavakért, most nagyon sokat segítetek, amikor éppen rendezvényről rendezvényre ugrálunk. Jó tudni, hogy van miért.

Gyertek legközelebb is Szegedre, csak még többen! **(Somesz)**

Igyekszem én is lejutni majd, ha lesz lehetőség, és remélem, hogy találkozunk is. És igen, annak alapján, amit meséltek a srácok, a szegediek királyok! Nem csoda, hogy RG is ott lakik...

Ez nagyon nehéz kérdés, és nem hiszem, hogy itt és most tudok neked választ adni. Már a Mozdulj Gamer-napon is rávilágított Molnár József kollégánk arra, hogy ez egy komplex kérdés, érdemes tehát a HelloWorld rendezvényeket, táborokat keresned, hogy pontos választ kapj. Már csak azért is, mert nem tudom, hány éves vagy, mit tanulsz most, mi az, ami érdekel. A hazai GDP 12 százalékát előállító cégeket tömörítő Informatikai Vállalkozások Szövetsége tavaly ősszel azt mondta, hogy minden évben nő a betöltetlen in-

formatikai álláshelyek száma, ami korlátot jelent a gazdaság bővülésében. Kb. 10 ezer betöltetlen munkahely van itthon is, és egyébként az EU-ban is hatalmas a kereslet az informatikusokra, még egy kezdő is elég jól fizető állásra számíthat. Ez a trend egyre csak növekszik, de ugyebár a mozgáster elég nagy. Szóval kérj inkább tanácsot a PC Worldtől; ha érdekel a téma, akkor a hello.pcworld.hu oldalon feliratkozhat szívelevélükre, így nem maradsz le semmiről, és választ kapsz minden kérdésre.

Ennyi jutott erre a hónapra, remélem, hogy a következő Aréna rovatban még több izgalmas téma (és PlayIT) helyet kap majd, szóval kérek titeket, hogy írjatok bátran, ne hagyjatok engem szavak nélkül. Már régen kaptam verset (sőt, valaki még HP-eposzt is ígért, amit azóta is várok; nem felejtetek egykönnyen), meg vicces híradót, pedig az ilyenekért nagyon tudok rájongan, őrizzük saját hagyományainkat, kedves GameStar-olvasók. Most viszont kicsit komolyabb témák kerültek előtérbe, és könnyen lehet, hogy még fognak is, mert szeretném, ha tényleg foglalkoznának azokkal a kérdésekkel, amelyek Extra life rovatunk kapcsán felmerülnek. Legyenek azok játékkal kapcsolatos vagy csak minket érdeklő problémák, amelyekről érdemes lehet közösen beszélni. Szóval körmölgétek nekem a témákat, és hogy érdemben el is jusson mindenkihez, csak egyetlen dolgot kell még tennetek. Meglepő módon ez egy rólam elnevezett ivós játék mottója is (az egyezés csupán a véletlen műve): „Vegyetek GameStart!”

HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESEK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 16 WORLD OF WARCRAFT: LEGION
- 18 STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID
- 20 STAR WARS BATTLEFRONT
- 22 ANNO 2205
- 24 NEED FOR SPEED
- 26 MIRROR'S EDGE CATALYST
- 28 WARHAMMER: END TIMES - VERMINTIDE



A BlizzConra Prágán keresztül vezet az út

THE ROAD TO BLIZZCON



OKTÓBER ELSŐ HÉTVÉGÉJÉN A BLIZZARD MEGHÍVTA A HAZAI GAMERMÉDIA NÉHÁNY KÉPVISELŐJÉT, HOGY TÖLTSENEK EL EGY KELLEMES NAPOT A FESTŐI SZÉPSÉGŰ PRÁGÁBAN. Nem titok, hogy a Blizzard az egyik kedvenc fejlesztőcsapatunk, így képtelenek voltunk nemet mondani a meghívásra. A végére derült csak ki, hogy milyen jól döntöttünk.

DURRDEFEKT

Prága nincs messze, ezért nem tiltakoztunk a gyorsan letudható busz-utazás ellen. Sajnos a túra kicsivel tovább tartott, mint amire számítottunk. Már az indulás is kalandos volt, sikerült belefutnunk a péntek délutáni csúcsgalambba, ily módon csak azal másfél órát töltöttünk el, hogy kivickéljünk a városból. Az autópályán azt hittük, sínen vagyunk, ám sen-

ki sem számított az utazók rémálmára, a durrdefektre a sötétben. Baromi ijesztő az ilyesmi, egy hatalmas durranás, elkezd dübörögni az egész busz, sőt még látványos szikraeső is kivilán a kasztni alól, mivel a kerék darabjai leszakították a sárhányót. Így lett az alig öt órás útból majd' 11 órás kalandtúra, melynek a végén hullafáradtan estünk be a szocreál építészeti remekművének számító Hotel Kladrnába, ahol ugyan ki volt téve a dohányozni tilos tábla, de a falakból olyan intenzitással áradt az évtizedek alatt felhalmozott dohányzsag, hogy még láncdohányos útitársaink is legendó nikotinhoz jutottak pusztán azzal, hogy lélegeztek a szobában.

OXIGÉN MINDEN MENNYISÉGBEN

Az odaút viszontagságait gyorsan fedtette a másnapi program. Prága egyik legimpozánsabb stadionjá-

ban kapott helyet a rendezvény, az O2 Arénában. Érkezésünkkor sorban álló emberek tömegébe futottunk bele, látszott, hogy a derék cseh játékosok vevők az ilyen e-sportrendezvényekre, különösen, ha azok ingyenesek. Három játék állt a középpontban ezen a hétvégén: a térség legjobb *World of Warcraft*, *Hearthstone* és *Heroes of the Storm* játékosai mérték össze tudásukat. Jómagam meglehetősen új vagyok az e-sportok egyre komolyodó világában; az alig három héttel korábbi, krakói *StarCraft II*-világbajnokság volt az egyetlen rendezvény, amit ezt megelőzőleg előben izgultam végig. Míg azonban ott csúcsideben olyan ezer ember hördült fel az izgalmasabb részeknél, a cseh fővárosban 12 ezres tömeg tombolta végig a meccseket. Érdekes volt látni, milyen kevés lány kíváncsi ezekre az összecsapások-



” A BLIZZARD MOST SEM SPÓROLT A LÁTVÁNNYAL; AKKORA SZÍNPADOT ÉPÍTETT AZ ARÉNA KÖZEPÉRE, AMELYBEN VÍGAN ELFÉRT MINDHÁROM JÁTÉK, VERSENYZŐKKEL EGYÜTT

ra, a lengyeleknél jóval nagyobb volt a gyengébbik nem aránya.

A Blizzard most sem spórolt a látvánnyal; akkora színpadot épített az aréna közepére, amelyben vígan elfért mindhárom játék, versenyzőkkel együtt. A legérdekesebb a *Hearthstone*-színpad volt, erre felépítettek egy hatalmas díszletfogadót, amely előtt a két játékos ült egymással szemben, miközben a háttérben vígan ropogott a tűz egy digitális kandallóban. Elképesztő látványos és hangulatos volt az egész, komolyan mondom, meghozta a kedvem a játékhoz a verseny. A baj csak az volt, hogy a meccsek élvezetéhez nagyon kellett vágni a lapokat és a taktikát, a zöldfülék nem értettek semmit az egészből. Nekem szerencsém volt, mivel nagy tudású játékosok társaságában nézhettem a meccseket, így amikor meghallottam, hogy felhördül a tömeg, gyorsan odafordultam egyikükhöz, aki villámgyorsan elmagyarázta, miért is örült annyira az adott játékos, amikor kihúzott valami jobb lapot. Látszott, hogy a *Hearthstone* egyik legnagyobb erőssége egyben a gyengesége is, nevezetesen az a fránya randomfaktor. Érdekes volt megfigyelni a profi já-

tékosok arcát, amikor valami váratlan dolog történt; tanulmányt lehetett volna róluk írni. Nagyon sokan bírálják a játékot ezért: ha nem jönnek be azok a lapok, amelyek a paklink erősségei, akkor minden tudás dacára gyorsan elfogynak életpontjaink.

A VIHAR HŐSEI

A rendezvény másik nagy sztárja a *Heroes of the Storm* volt, amely váltaltan a *DOTA* és a *LoL* babérjaira tört. A Blizzard megmutatta a szakmának, hogy megfelelő tartalommal és háttérrel be lehet törni a *MOBA*-játékok birodalmába, és ki lehet hasítani egy szép területet abból is. Senki sem mondja, hogy belátható időn belül képes lesz utolérni a hatéves múltira visszatérítő *LoL*-t, de azért a Blizzard a maga állhatosságával és precizitásával mindent meg fog tenni annak érdekében, hogy ebben a kategóriában is ő legyen a legjobb. A rendezvényen 175 ezer dollárt „szórtak szét” az indulók között, ráadásul az első két csapat kvalifikálta magát a Blizzconra is, ahol egy újabb köteg pénzt kereshetnek. A *World of Warcraft*-döntők is ezen a két napon zajlottak le, a versenyzők összesen

100 ezer dollár nyereményt zsebeltek be a két nap alatt.

OVERWATCH – AZ ÚJ REMÉNY

A rendezvényre alaposan rákészült a Blizzard, 120 PC-t vittek ki, melyeken folyamatosan lehetett játszani az ex-Titan multiplayer FPS-t, az *Overwatch*-t. Maga a játék hozza a szokásos Blizzard színvonalat, eszméletlenül könnyű rágyógyulni, iszonyatosan addiktív. A közel 40 fős magyar delegációból voltak néhányan, akik először kicsit idegenkedtek attól, hogy leüljenek vele játszani, de néhány menet után annyira beszippantotta őket a játék, hogy zárásig maradtak. A karaktereket nagyon jól eltalálták, és az irányítást sem vették túlzásba, nem kell ezer gomb a skillék előhozásához. Nekünk úgy tűnt, hogy ezt szándékosan így tervezték; nem lepődniük meg, ha a Blizzard a sikeres PC-s rajt után bejelentené a konzolos indulást is. A pénzügyi modellről egy árva szót sem beszéltek, mondjuk korai is lenne; alig láttunk még valamit a játékból, mindössze két játékmódot mutattak be. Az egyikben a bázisokat kellett megvédeni, illetve elfoglalni, a másik egy dinamikus játékmód volt, amelyben egy

mozgó harcokcspiatformot kellett megvédenünk. Nem volt bennük semmi extra, a változatos karaktereknek köszönhetően mégis nagyon jó volt velük játszani. Menet közben ezek között bármikor váltogathatunk, szóval könnyedén előfordulhat, hogy tankra kitegyesztett gorillaként kezdünk, de a játék végére már törékeny virágszál lesz belőlünk, aki a sérüléseket gyógyítja. A Blizzard ismét emlékeztetett minket, hogy méltán ők a világ egyik legjobb fejlesztőcsapata; kevés olyan stúdiót tudnék mondani, amelyek hat, ennyire különböző játékkal tud egyszerre foglalkozni, és persze komoly sikereket ér el velük. Idén várhatóan lesz még egy nagy dobásuk; november elején Kaliforniában rendezik meg a BlizzCon't, ahol sor kerül játékaik szuperdöntőire. Általában itt jelentik be következő projektjüket is – van egy olyan érzésünk, hogy az új *Diablo* kiegészítőről fogják lerántani a leplet. Van rá reális esély, hogy a Blizzard Magyarországról a GameStart hívja el a rendezvényre a gamermediából, alig várjuk már, hogy 30 ezer fanatikussal egyszerre üvöltjük a „For the horde!” csatakiáltást.

Mocsy

Mi a legnépszerűbb?

TOPLISTÁK MINDENFELÉ

Nyakunkon az őszi szezon, a következő hónapban már egészen biztos, hogy más listát láttok, hiszen októberben rengeteg olyan cím érkezik, amely a hazai piacot is megbolygatja. Azt viszont érdemes összevetni, hogy a hazai legnagyobb játékbolthálózat, az 576 toplistája és a brit hivatalos eladási toplistában miben tér el egymástól; vannak különbségek. Természetesen most sem maradtok szubjektív toplisták nélkül, ebben a hónapban Hunter kolléga avat be titeket abba, milyen címet vár nagyon a következő hónapokban.

TOP 10 ELADOTT JÁTÉK MAGYARORSZÁGON SZEPTEMBERBEN

(Hogy tudjuk, mit vett a magyar)

1. FIFA 16
2. MAD MAX
3. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
4. METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
5. GRAND THEFT AUTO V
6. NBA 2K16
7. DESTINY: THE TAKEN KING
8. PRO EVOLUTION SOCCER 2016
9. DIABLO III
10. LEGO MARVEL SUPER HEROES

TOP 10 ELADOTT HASZNÁLT JÁTÉK MAGYARORSZÁGON SZEPTEMBERBEN

(Mert nem csak az új a kelendő)

1. GRAND THEFT AUTO V
2. FIFA 15
3. CALL OF DUTY: GHOSTS
4. BATTLEFIELD 4
5. FIFA 14
6. BATTLEFIELD 3
7. THE WITCHER 3: WILD HUNT
8. ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
9. GRAND THEFT AUTO IV
10. BATMAN: ARKHAM KNIGHT

TOP 10 ELADOTT JÁTÉK ANGLIÁBAN OKTÓBER ELEJÉN

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

1. FIFA 16
2. LEGO DIMENSIONS
3. NBA 2K16
4. DESTINY: THE TAKEN KING
5. FORZA MOTORSPORT 6
6. ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER
7. METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
8. SKYLANDERS SUPERCHARGERS
9. GRAND THEFT AUTO V
10. MAD MAX



TOP 10 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉK HUNTER SZERINT

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

1. STARCRRAFT II: LEGACY OF THE VOID
2. MIRROR'S EDGE CATALYST
3. STAR WARS BATTLEFRONT
4. NEED FOR SPEED
5. WORLD OF WARCRAFT: LEGION
6. GUITAR HERO LIVE
7. JUST DANCE 2016
8. FALLOUT 4
9. ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
10. RISE OF THE TOMB RAIDER



Ilyen egy valódi rajongó nappalija

DESTINY

Most, hogy a *The Taken King* kiegészítővel ismét rabja lett a szerkesztőség jelentős része a *Destiny* egyébként korántsem tökéletes világának, kicsit megnyugtató, hogy akadnak azért nálunk komolyabb függők. A Quantum Entanglement Props elsősorban cosplayereknek árusít mindenféle egyedi kelléket és kiegészítőt, de persze ők szeretik nagyon komolyan venni a hobbiukat. A cég tulaj-

donosa például megépítette a *Destiny* sparrow robogóját, amely most éppen – egy Reddit-fotó tanulsága szerint – a saját nappaliját díszíti. A gépet már korábban egyszer bemutatták a Salt Lake City Comic Con alatt, és hatalmas sikert aratott. Egyébként a QEP többi projektje sem sima garázsbarakás, érdemes felkeresni Facebook-oldalukat, ha fogékonyak vagytok a profi cosplay iránt.



Hordható konzolmánia

JÖN A PLAYSTATION GEAR STORE

Egyelőre sajnos Magyarországon nem várható, de ha már Európában feltűnik, akkor reménykedhetünk. A PlayStation Gear Store jelenleg 17 országban érhető el a kontinensen, és a Sony márkahű vásárlóit célozza, akik a lehető legtöbb módon szeretnék kifejezni, hogy imádják a brandet és a PlayStation-játékokat. Egyébként elég menő cuccok vannak a kínálatban, szóval egyáltalán nem a kel-

lemetlen kategória: a PlayStation-dizájnnal ellátott ruhadarabok mellett rengeteg játékhoz kapcsolódó poszter, bögre, póló és kabát is megtalálható itt. A játékok közt nemcsak az exkluzív címek (*Bloodborne*, *The Order 1886*), hanem a *Call of Duty*, a *Batman*, az *Assassin's Creed* rajongói is találhatnak kedvükre való cuccokat. Nem lennének morcosak, ha nálunk is is feltűnne egyszer.

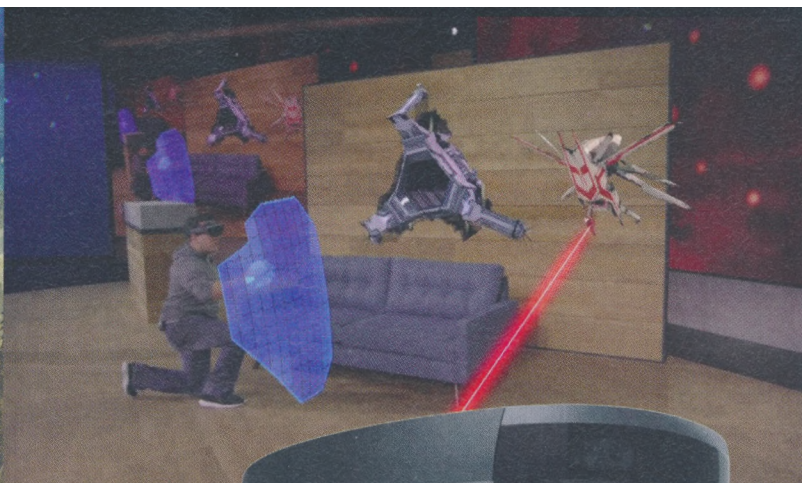


Gyapjas mamutot reggelire?

FAR CRY PRIMAL

Csupán idő kérdése volt, hogy mikor kapnak kedvet a kiadók is a milliók által kedvelt túlélőjátékokhoz. A nagyközül a Ubisoftot lépett elsőként, és az egyik ismert brandje által (szerintünk szükségtelenül) megtámogatva egy 12 ezer évvel korábban játszódó kalandra invitálja a kihívást kereső játékosokat. A PlayStation 4 és Xbox One konzolokra februárban, PC-re egy hónappal

később érkező *Far Cry Primal* a gyűjtögető, halászó, vadászó életmódot folytató törzsek viszontagságos mindennapjaiba enged bepillantást, amiből a széria védjegyeként számító nyitott világ és minden korábnál fontosabb szerepet játszó craftolás sem maradhat ki. Bennünket leginkább a magyaroknak hangzó „Tigris!” felkiáltás lepett meg az első videóban.



Drága csoda MICROSOFT HOLOLENS

Eddig sem árult zsákbamacskát a Microsoft, ám a közelmúltban rendezett New York-i termékbemutatóján az új Lumiák és Surface-ek leleplezésével párhuzamosan ismertetett árcédula egyértelművé tette, hogy a cég nem szánja tömegcikknek AR-eszköze első változatát. 3000 dollárt, tehát cirka 840 ezer forintot kér a fejlesztői készletért, ami még annak tudatában is elgondolkodtató, hogy ennél bizonyára olcsóbb lesz maga a

késztermék. Tegyük hozzá, hogy jelen pillanatban a HoloLens lehetséges felhasználási területei közül a tudományos kutatásoké előbbre való, mint a játékoké (ezzel mi sem vitatkozhatunk), de a gamingről sem feledkeztek meg a redmondiai. A tőlünk még évekre (pesszimistább vélemények szerint évtizedekre) lévő jövőt egy nappaliban rögtönzött, meggyőző robotharccal demonstrálták a fejlesztők.



ANNO 2205

MEGJELENÉS:
2015.11.03.

7
www.pegi.info

PC

© 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Anno 2205, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Anno, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Ubisoft GmbH in the US and/or other countries.



UBISOFT

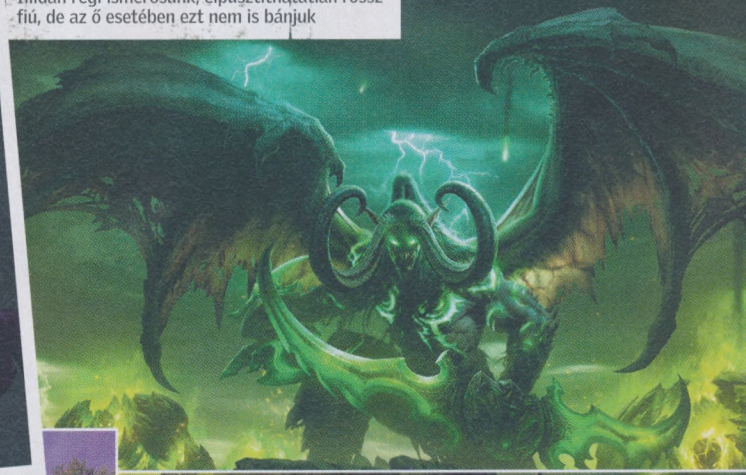
Előzetes

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

Illidan régi ismerősünk, elpusztíthatatlan rossz fiú, de az ő esetében ezt nem is bánjuk



Az új kontinens helyszíneire sem lehet egy rossz szavunk, tökéletesen illeszkednek a játék hangulatához



Ilyen ikerpengéket hordhatnak majd a démonvadászok, már csak emiatt is érdemes lesz egyet indítani

Indul a harmadik démoninvázió

WORLD OF WARCRAFT: LEGION



INFO

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

Röviden A World of Warcraft hatodik kiegészítője, melyben a démonoké és az őket levadászó különleges erőké a főszerep. Megjelenés 2016
PEGI 12+

TÍZ ÉVVEL EZELŐTT INDULT VILÁGHÓDÍTÓ ÚTJÁRA, TÖBB-SZÖR IS EL AKARTÁK KASZÁLNI, SORRA LÉPTEK LE A HITETLEN FEJLESZTŐK, DE AZTÁN VALAHOG MÉGIS KIADTÁK. A bukdácsoló rajt után aztán gyorsan nőtt az előfizetői bázis, nagyon úgy nézett ki, hogy kitarít öt évig, ahogy azt eredetileg eltervezték. A többi meg már játéktörténelem: a Blizzard legnépszerűbb játéka 11 éve gondoskodik szabadidőnk kulturált eltöltéséről, és nagyon úgy néz ki, nem mostanában szokunk le róla.

A LÉGIÓ MINDHALÁLIG

A *Warlords of Draenor* kiegészítőben egy alternatív idősíkból tettük helyre a lázadó ork vezéreket Draenor világában. Az expedíciós erőknél sikerült nagy nehezen levérni a rebelleket, de Azeroth világát új veszedelem fenyegeti. A Lángoló Légió helyi ügynöke, Gul'dan egy félresikerült varázslat következtében eljutott Azerothba, ahol az első dolga volt, hogy megnyisson egy régen lezárt portált, amin keresztül a démonok ismét elárasztották a világot. Ilyen persze történt már máskor is, most viszont a hasadék folyamatosan nyitva áll, így a démonhordák akadálytalanul és végtelen számban özönlenek át. Gul'dan mindennek tetejébe még szövetségeseiket is keres a világ leigázá-

sához, mágiájának köszönhetően visszatér minden idők egyik legkarizmatikusabb főgonosza, Illidan Stormrage.

AZ ELLENSÉGEM ELLENSÉGE A BARÁTOM

Illidan kedvenc démonvadászai hosszú évek szenvedése után újra szabadok lehetnek, azzal a feltétellel persze, hogy a mi oldalunkra állnak, és segítenek levadászni a démonhordákat. Ilyen felkérésre nem mondhatnak nemet, így üdvözölhetjük őket a hős karakterosztályban. Tankok lehetnek vagy dps posztot láthatnak el, és a bőrpáncél lesz a kedvenc viseletük. Főként az ügyességükre támaszkodnak, és szerencsére nem kell egyes szintről pályolgatni őket. A szinthatár 110-re emelkedik; azon még vitatkoznak a hozzáértők, hogy hányadik szinten kapcsolódunk be a történetbe. A halállövegok 55-ös szinten tértek át, mondjuk esetükben 70-es szint volt a maximum kezdéskor. Ezek szerint most a démonvadászok 95-ös szinten kapcsolódnak be a történetbe, ami teljesen elfogadható megoldás lenne. A démonvadászok egyik speciális képessége a metamorfózis, ilyenkor szárvakat és patákat növesztenek, kiterjesztik hatalmas szárnyaikat, előtör belőlük a démonvér. A levegőben siklást már megerősítették a fejlesztők, de az igazán nagy dobás az lenne, ha azokkal a hatalmas szárnyak-

kal repülni is tudnának, mindenféle háts megidézése nélkül. Alapból persze nem lehet repülni a *Legion*ben, de a fejlesztők engedtek a rajongók nyomásának, és eleve úgy tervezték a játékot, hogy később majd használhassuk a nehezen megszerzett repülő hátsainkat.

MUTASD A FEGYVERED, MEGMONDOM, MI VAGY

A *Legion* egyik legnagyobb ötlete a fegyverekhez köthető. Eddig a raideken szerezhettük be a legjobb fegyvereket; minden karakterosztálynak megvolt a maga favoritja, ami miatt képes volt hetekig, sőt extrém esetben akár hónapokig is lejárni az adott raidre. Hiába volt sokféle fegyver, értelemszerűen mindenki a jobbabbat akarta, abból meg ugye relatív kevés volt. Ezt az ellentmondást ismerte fel a Blizzard; a *Legion*ben 36 egyedi fegyver várható, minden specializációnak lesz egy saját, egyedi bököje. Ez még elég kevésnek tűnik, de a tervezők okosan építették fel ezt (amolyan Blizzard alaposággal): az alapfegyverek kapnak egyedi skineket, egy lángoló Ashbringer piszok jól néz ki, de aki jobban bizseragne mondjuk egy árnyékmágiába csavart pallostól, az is örülhet, mert lesz ilyen. Minden egyes tettünk artifactpontokat ér, ezeket összegyűjtve szintezhetjük fel a fegyvereket. Egy paladinkardon például 16 ilyen slot lesz, és



Új grafikus motort nem kapunk, de amíg ilyen tájat tudnak a grafikusok elének varázsolni, nincs is rá szükség



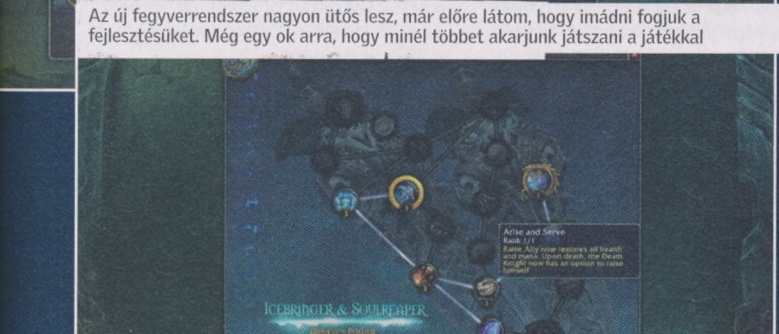
A havas tájak is meggyőzően néznek ki, és még csak nem is kell erőmű a játék futtatásához



A démonvadászokat csak a blood és night elf fajok közül tudjuk kiválasztani, ők a metamorfózis után nagyon ijesztőek lesznek patákkal, szárnyakkal és szarvakkal



Az új fegyverrendszer nagyon ütős lesz, már előre látom, hogy imádni fogjuk a fejlesztésüket. Még egy ok arra, hogy minél többet akarjunk játszani a játékkal



ELKÉPESZTŐ MENNYISÉGŰ TARTALOMMAL, OKOS ÚJÍTÁSOKKAL ÉS RÉGI ISMERŐSÖKKEL IGYEKSZIK VISSZAHÓDÍTANI AZT A KÖZEL ÖTMILLIÓ JÁTÉKOST, AKIT A BLIZZARD ELVESZÍTETT AZ ELMŰLT ÉVEKBEN



Idilli kép egy cseppet sem idilli világból, ahol démonhordák akarják eltíporni Azeroth szabad népeit. Ehhez azért lesz nekünk is egy-két szavunk

csak rajtunk múlik, milyen sorrendben oldjuk fel a kard képességeit. Raideken és a dungeonökben esnek relic tárgyak, melyeket a fegyverek slotjaiba helyezhetünk, ezek tuningolják az alapstatokat (dps, spell power, erő...). A fegyvereket teljesen kiszedték a játékból, még legendary sem lesz ebben a kiegészítőben. A terv az, hogy már nagyon korán a játékosok birtokába kerüljenek ezek a fegyverek, és az egész kiegészítő alatt ott legyen náluk. Még gondolkoznak azon, hogy mi legyen azokkal a karakterekkel, akik gyakran váltogatják a speceket, azt szeretnék elérni, hogy ne legyenek túl fájdalmas nekik az új rendszer.

AZ ÉN HÁZAM, AZ ÉN VÁRAM

Az amúgy nagyszerű garrison-rendszert nem viszik tovább, helyette inkább a társasági életet próbálják meg kicsit felpezsdíteni. Azonban nem ész nélkül vágnak bele a fejlesztésekbe, jól emlékeznek még azokra a technikai nehézségekre, amikor összeesztették a Hordát és a Szövetiséget Dalaranban, aztán nézett mindenki bután, hogy miért lagolnak csúcsidőben a szerverek. A Legionben minden karakterosztálynak külön bázisa lesz, ahol nem különülnek el a hordások és az allisok egymástól. Mindenkinek egyforma erőbedobással

kell küzdeni a Légió ellen, különben vége mindennek. Nagyon komolyan hozzányúlnak a specializációkhoz is, a Blizzard jól elkülöníthető speceket akar látni a játékban. A survival vadász például közelharcos lesz, akít a pete támogat, míg a marksman távolsági fegyverekkel nagyon profi, de nem lesz egyáltalán előhívható fenévada. A frost halállovagok búcsút mondhatnak a kétkezes pallosoknak, a Legion indulása után már csak ikerfegyverekkel harcolhatnak. A Legion kiegészítő könnyedén elhódíthatja a legjobb kiegészítő címet a Burning Crusade-től. Elképesztő mennyiségű tartalommal, okos újításokkal és régi ismerősökkel igyekszik visszahódítani azt a közel ötmillió játékost, akiket a Blizzard elveszített az elmúlt években. Nagyon szurkolunk nekik, hogy ez sikerüljön, kár lenne veszni hagyni az elmúlt évtized egyik legmeghatározóbb játékát. A megjelenésről még nincs pontos infó, bíznunk benne, hogy lesz valaki olyan jó fej a BlizzConon, és megsúgja, mikor kell kivennünk az éves betegszabadságunkat.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/world-of-warcraft-legion

Előzetes

STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID

Ez a protoss hadihajó passzív képességeket képes adni a földön harcoló alakulatoknak. Sok időt fogunk tölteni ezen a képernyőn



A protoss hajóhid, innen irányíthatjuk a hadműveleteket a galaxisban



Végjáték

STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID

INFO

Kiadó **Blizzard Entertainment**
 Fejlesztő **Blizzard Entertainment Platform**
PC
 Röviden Valós idejű űrstratégia, egy zseniális trilógia befejező része, amelyben a nemes földönkívüliek kapják a főszerepet. Megjelenés **2015. november**
PEGI 16+

A LIG EGY HÓNAP MARADT A TRILÓGIA LEZÁRÁSÁIG, HAMAROSAN KIDERÜL, MILYEN SORS VÁR KEDVENC HŐSEINKRE EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN.

A renegát Jim Raynor és az önpusztító Sarah Kerrigan után itt az ideje, hogy megismerkedjünk a protoss faj embertelenül precíz vezetőjével, Artanisszal. Ez persze nem jelenti azt, hogy az öreg Zerathul elvonul egy távoli bolygóra remetének, mindössze arról van szó, hogy a protoss törzseknek szükségük lesz egy új, erőskezű vezetőre, aki képes egyesíteni az egymással civakodó csoportokat, és megvédeni a galaxis fennálló rendjét.

AZ UTOLSÓ CSILLAGHARCOS

A Blizzard jóvoltából a GameStar meghívást kapott Krakkóba, a *StarCraft II*-világbajnokság *Season 3* döntőjére. A rendezvény egyben egy *Legacy of the Void*-promóció is volt, közvetlenül a döntő előtt mutatták be a játék intróját. Megszokhattuk már, hogy minden Blizzard kisfilm egy igazi remekmű, ez alól a *LoTV* nyitó képsorai sem képeznek kivételt, amire most rá is játszott egy kicsit a Blizzard: a világpremier előtt újra levetítették a *Wings of Liberty* és a *Heart*

of the Swarm bevezető-animációt is, amivel sikeresen elérték, hogy hazaérve az első dologom volt feltelepíteni mindkét játékot. Időm sajnos még nem jutott arra, hogy végig is toljam mindkét kampányt, de feltett szándékom, hogy az októberi űresjárásban újrajátsszam mindkettőt.

ÉLET A HALÁL UTÁN

A *StarCraft II* végjátéka már kopogtat az ajtón, de balgaság lenne azt hinni, hogy ezzel befejeződik a fajok közötti villongás. Öt évvel ezelőtt a Blizzard óriási reményekkel indította útjára a *StarCraft II*-t: bíztak abban, hogy ez a játék lesz az e-sportok királya. Az elmúlt fél évtizedben azonban sok minden megváltozott, a végtelenségig leegyszerűsített MOBA műfaj és a mobilgaming játékok tömegeit szipkázta el a *StarCraft* második részétől. Sokak szerint ennek az volt az oka, hogy az túl nehéznek bizonyult az új generáció játékosai számára. Nekik a *League of Legends* és a *DOTA* tökéletesen megfelelt, ráadásul ingyen is voltak (most tekintsünk el a mikrotranzakciós parasztvakításoktól). Mint minden Blizzard játékot, a *StarCraft II*-t is könnyű volt elsajátítani alapszinten, de aki mesterfokon akarta üzni,

annak igencsak fel kellett kötnie a gatyáját, és napi 10-15 órát gyakorolni.

Bármennyire fogadkozik a Blizzard, hogy továbbra is támogatni fogja a *StarCraft* sorozatot, nehéz ebben hinni. Nem könnyíti meg a sorozat helyzetét, hogy a Blizzard figyelme folyamatosan az új IP-k felé fordul: a *Hearthstone*, a *Heroes of the Storm* és az *Overwatch* egyértelműen prioritást élvez az elkövetkezendő években. Krakkóban igyekeztünk kipuhatolni, vajon mit csinálnak a *StarCraft II* felszabadult fejlesztői a *LoTV* után, de mindig csak egy sejtelmes mosoly volt a válasz, a legendás blizzardos titoktartás most is működött. Jómagam azt gondolom, most egy ideig hanyagolják a *StarCraft II* univerzumot, helyette inkább az orkok és az emberek negyedik összecsapására koncentrálnak. A novemberi BlizzCon ideális alkalom lenne egy ilyen bejelentésre – bár ahogy a Blizzardot ismerem, várnak még azzal, és inkább a *Diablo III* második kiegészítőjét veszik elő.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/starcraft-2-legacy-of-the-void



A protoss lépegetők halálós ikersugarakkal tisztítják meg a bolygót a zerg hordáktól

Az ott a háttérben a jó öreg Jim Raynor, őt a protoss nép barátjaként ismerik; kíváncsi vagyok, hogy fog muzsikálni a szövetségük Sarah Kerriggannel és a zerg kedvenceivel



Artanis a protoss faj megmentője; az ő feladata lesz kibékíteni az egymással viszálykodó törzseket

Diplomatikus kérdezz-felelek

INTERJÚ JASON HUCKKAL, A STARCRAFT II VEZETŐ TERVEZŐJÉVEL

Krakkóban nemcsak az e-sport bajnokait ünnepeltük; a Blizzard mindent elkövetett annak érdekében, hogy népszerűsítse az egyjátékos hadjáratot. Kell is ez a fajta reklám, hiszen az előző részek több milliós eladott példánnyal büszkélkedhetnek, nem lenne ildomos pont a harmadik részt hanyagolni, amikor ebben is van annyi potenciál, hogy rövid időn belül bezebeljenek vagy 100 millió dollár az eladásokból. A Heart of the Swarmból az első két nap alatt több mint 1,1 millió példány kelt el, gyorsan ki lehet számolni, mennyi pénz forog kockán. A megjelenés előtt egy hónappal rávették Jason Huckot, a játék vezető tervezőjét, hogy pakolja össze holmiját, és ruccanjon át Európába csak azért, hogy válaszoljon az újságírók kérdéseire. Ja, és mosolyogjon is közben, bármekkora bőszeneséget kérdezzenek is.

GameStar: Mesélj nekünk egy kicsit magadról! Mióta dolgozol a játékon?

Jason Huck: 2007 óta üzöm az ipart; egyszerű pályatervezőként indultam, azonban az évek során egyre több felelősséget pakoltak rám. Mostanra én lettem a felelős a teljes egyjátékos kampányért, az én kezemben futnak össze a szálak,

én felelek azért, hogy kellőképpen élvezetes legyen a hadjárat.

GS: Ez azért elég nagy felelőség, hiszen egyszerre kell megfelelni többféle szintnek. Hogyan lehet ugyanannyira élvezetes egy küldetés a villámkezü dél-koreai szuperjátékos és a játékkal most ismerkedő kezdő számára?

JH: Rengeteg munka és még több tesztelés kell. Először az átlagos játékosoknak kezdjük el belőni a játékot, innen építkezünk tovább. A Blizzardnál sokféle munkatárs dolgozik, addig nem lépünk szintet, amíg tőlük be nem gyűjtünk minden visszajelzést. Ezután kezdjük el tuningolni a nehezebb fokozatot. A legfanatikusabb és legerősebb kollégákat kérjük fel tesztelésre; amikor ők odavágják az eget az asztalhoz, na, akkor tudjuk, hogy jó helyen keresgélünk. Ilyenkor egy cseppet visszaveszünk a nehézségből, és máris készen vagyunk.

GS: Imádtam azokat a küldetés-típusokat, amikor valami újfajta játékmecanizmust hoztatok be. Gondolok itt például az űrhajó-írányításra a Heart of the Swarmban, amikor az aknamezőben kellett navigálni. Lesznek ilyen meglepetések a Legacy of the Voidban is?

JH: Mi is szeretjük ezeket a megle-

petéspályákat, de borzasztó nehéz beilleszteni a küldetések közé egy ennyire különálló elemet. A protoss hadjáratban sokszor küzdünk majd egy aszteroidán, ahol egy egész bázist kell egy az egyben átmozgatnunk. Úgy kell elképzelni, hogy a teljes platformot áttelepítjük pilonostul, épületekkel és egységekkel együtt. A tesztcsapatnak nagyon tetszett ez a megoldás, bízunk benne, hogy a játékosok is élvezni fogják.

GS: Az opcionális egységek kiválóan működtek a Wings of Libertyben és a Heart of the Swarmban is. Gondolom, nem hagyjátok ki ezt a ziccert a protoss hadjáratban sem; ott hogy fog működni a dolog?

JH: Itt jön a képbe a protossdiplomácia, amiben Artanis igen erős. Az ő feladata lesz összefogni az egymással torzszalkodó protoss frakciónak, és lehetőséget kap egyedi egységek bevetésére, de ez egyben azt is jelenti, hogy egy másik csoportot magára haragít, így azokról az egységekről lemondhat. Erősen remélem, hogy ez a megoldás kedvez az újrajátszhatóságnak, érdemes lesz



végigtolni a hadjáratot más megközelítéssel; nagyon ötletes egységekről marad le az, aki kihagyja.

GS: A Blizzard mindig is erős volt az animációkban, amiket a játékosok is imádtak. Gondolom, most is feldobjátok majd a játékot néhány látványos átvezető-animációval.

JH: 2010 óta rettentő sokat fejlődünk ezen a területen; az új technológiáknak köszönhetően könnyebben, gyorsabban és jobb minőségben tudunk átvezetőket készíteni. A Legacy of the Voidban több mint 30 ilyen kisfilmet láthatunk, és elhíheted nekem, a minőséggel sem lesz gond. Többen is azt hitték, hogy ezek előre lerenderelt animációk, aztán leesett az álluk, amikor elmondtuk nekik, hogy bizony a játék motorjával készültek.

GS: Mondj valamit a játék nehézségéről. Sok játékos találta túl könnyűnek a középső részt, mondván, Sarah Kerrigan karaktere olyan erőse sikerült, hogy szinte lehetetlen volt megölni, persze ha értő kezek vezették.

JH: Hozzánk is eljutottak ezek az észrevételek; a két játék közé lőttük be a nehézséget, de közelebb a Wings of Libertyéhez. Kerrigan tényleg túl erős lett, Artanis jóval visszafogottabb vezér.

Előzetes
STAR WARS BATTLEFRONT

GameStar
KIPRÓBÁLTUK



Apa és fia most egyenlő esélyekkel küzd meg egymással, de azért nem árt, ha néha a hátuk mögé is néznek, sokan akarják őket kivonni a harcból



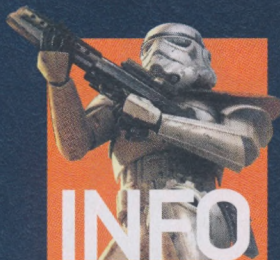
Bárki lehet Luke Skywalker rövid időre anélkül, hogy egy morgós törpét kellene cipelnie a vállán egy koszos mocsárban



A Tatooine sziklasivatagjában is dúl a polgárháború, a Birodalom nem kíméli a csapatait annak érdekében, hogy megóvja a huttok csempészbirodalmát

Egy messzi-messzi szerverfarmon

STAR WARS BATTLEFRONT



INFO

Kiadó **Electronic Arts**

Fejlesztő **DICE**

Platform

PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden Multiplayer központú akciójáték a Star Wars legjobban szeretett időszakában. Se Jar-Jar, se droidhadsereg, ez csak jó lehet.

Megjelenés **2015. november**

PEGI **16+**

HÁROM HOSSZÚ ÉV TELT EL, MIÓTA A DISNEY BEKEBELEZTE NÉGYSZÁZ MILLIÁRD DOLLÁRÉRT A LUCASFILM BIRODALMAT.

Játékfronton azóta karbonitba ágyaztak mindent, vagy éppen a Halálcsillag lézerágyúját irányították a kezdeményezésekre (tekintsünk el a Star Wars-figurák eladását felvirágoztatni hivatott *Disney Infinity 3.0*-tól). Most azonban végre megtört a jég, és az otthoni kényelmes karosszékekben is kipróbálhattuk a DICE legújabb multis örületét, a *Star Wars Battlefront*-ot.

MÁR TÖRPÉKET IS BEVESZNEK ROHAMOSZTAGOSNAK?

Az EA egy nyílt bétával kedveskedett a játékosoknak október elején. Három pályát, illetve játékmódot lehetett kipróbálni a megjelenés előtt. Mindkét oldalt leteszteltük, nekem valamiért a birodalmi csapatok jobban bejöttek; volt abban valami borzongató, amikor Vader nagyúr árnyékában mozogtam, és az ő védelme alatt lőttem ki a lázadó kutyákat. Aztán történt egy kis malőr, véletlenül sikerült farba lőnöm a sith nagyurát, de úgy tűnt, észre sem vette, aprította tovább az ellenséges játékosokat, pedig már felkészültem egy fájdalmas fojtogásra.

A bétát jómagam PC-n indítottam el, és nem lehet rá egy rossz szavam sem (i7-4770K, GeForce GTX 980, 16 GB RAM, 256 GB Kingston HyperX SSD) HD felbontásban, ultra beállítások mellett is folyamatos volt a 60 fps, még a Hoth bolygón sem bicsaklott meg a játékmene, pedig ott durva légi csata folyt, és persze a lépegetők is zabálták a gép erőforrásait. Nagyon parádésan nézett ki mindhárom pálya; látszik, hogy volt idejük a készítőknél odafigyelni minden egyes szikladarab megfelelő pozicionálására. Külön ki kell emelnem a tereptárgyak textúráit, melyek még akkor sem mosódnak el, ha közvetlen közelről nézünk rájuk.

A tereptárgyak bizonyos szintig rombolódnak, a Tatooine bolygón a buckalakók sátrai között lehetett rohangálni, de persze az állatbőrök és a fakarók nem nyújtottak elegendő védelmet az AT-ST lézerei ellen, gyorsan leamortizálódtak. Egy nagyon kevés késlekedés azért volt a lövés és a rombolódás között, ezen még egy kicsit állítani kell. A sziklaformációkat értelemszerűen nem lehetett megbontani, egyelőre nem találtunk olyan megoldásokat, mint amiket a *Battlefield 4*-ben alkalmaztak (toronyházak ledöntése).

A sivatagi pályán nem volt csapatalapú multi, ott csak egyedül vagy coopban vehettük fel a harcot a gép által irányított birodalmiakkal. Normál szinten az MI nem

volt kimagasló, bár a szereplők néha igyekeztek fedezékbe húzódní vagy elmozogni a lézersugarak elől. Hat hullámban érkeztek a birodalmiak, először még csak a harmatgyenge rohamosztagosok támadtak, de az későbbi körökben megjelentek a tapasztaltabb birodalmiak is. Harcolhatunk a kivételes tűzerőt képviselő nehézpáncélosokkal is, ezeket jó sokáig kellett löni, hogy végre összeessenek. Aztán ott voltak a mesterlövészek, körülöttük már energiapajzs is feszült, őket azért volt nehéz leszedni. A legszemetebbek a repülő felderítők voltak, azt sem lehetett tudni, hogy honnan támadnak.

Az életerők automatikusan feltöltődött egy idő után, de a Mission játékmódban akadt arra lehetőség, hogy visszahozzuk magunkat a játékban egy, a virtuális életünket jelképező szívecske felhasználásával. A pályákon időnként megjelennek különféle tokenek, amelyeket felvéve erősebbek lehetünk, illetve extra fegyverhez jutunk. Ezeket okosan felhasználva nem okozhatnak gondot még a kétféle lépegetők, az AT-ST-k sem. Kedvencem az iontöltet volt, ezt használva elég gyorsan le lehetett amortizálni az ellenséges járművek páncélját. A Hoth bolygón a Walker Assault játékmódot tolhattuk, ez egy viszonylag nagy pálya volt; egyaránt lehetett harcolni a szabadban és a jégbe járt



CHAVA MÁS VÉLEMÉNYE

Hirtelenjében nem is tudnám megmondani, van-e még egy olyan játék, aminek bejelentésekor annyira fellelkesült a szerkesztőség, mint a DICE-féle Star Wars Battlefront leleplezése pillanatában. Erre természetesen magyarázatként szolgál, hogy a többség elkötelezett rajongója a George Lucas által megálmodott univerzumnak, ám jómagam a törpe kisebbségbe tartozó Star Trek-fanként mindig óvatossággal kezeltem a szériát. Talán ennek köszönhető, hogy elfoglaltság nélkül indíthattam el a bétát Xbox One konzolon, csak hogy rögvest megállapítsam, látvány és hangzásvilág tekintetében pazar munkát végeztek a fejlesztők (egyedül az átvezetők közben alkalmazott blurt találtam túlzásnak). Már most sem zavarják feltűnő fps-dropok a Tatooine, a Sullust és a Hoth (egyértelműen ez utóbbi viszi a prímet) bolygón vívott összecsapásokat, de azt bizony szokniuk kell majd a Battlefieldeken edződött játékosoknak, hogy powerupok felhasználásával kénytelenek magukhoz szólítani a járműveket. A tők ugyanolyan fegyvereken pedig kár fennakadni, ez az univerzum sajátossága. Száz szónak is egy a vége, esetemben a bizsergés és a szerelem első látásra elmaradt, de egy béta nem is igazán alkalmas arra, hogy megmáshíthatatlan ítéletet hozzon az ember. Kíváncsi vagyok, hogy majd a végleges változat képes lesz-e magával ragadni. Ígérem, nem ellenkezek nagyon.

NAGYON PARÁDÉSAN NÉZETT KI MINDHÁROM PÁLYA; LÁTSZIK, HOGY VOLT IDEJÜK A KÉSZÍTŐKNEK ODAFIGYELNI MINDEN EGYES SZIKLADARAB MEGFELELŐ POZICIONÁLÁSÁRA



A légi harcok inkább árkádj jellegűek lesznek, pedig annyira vágyunk már egy jó kis X-Wing kaliberű szimulátorra

A Hoth nem maradhatott ki mint helyszín, külön öröm, hogy a jégbe vajt lövészárkokban és a parancsnoki bunkerben is egyaránt harcolhatunk

Az a mon calamari cirkáló egyelőre hangulati elem a Tatooine égén, de később onnan kérhetünk majd tüzérségi támogatást egy adott területre



Az AT-AT lépegetőket csak az Y-Wingek támadása után tudjuk megsebezni, ilyenkor kell őket megszőrni minden bevethető eszközzel, mert ha elérik a generátorokat, akkor a Lázadóknak csengettek



PACA MÁS VÉLEMÉNYE

Őszinte leszek: sokáig nem bíztam abban, hogy a Battlefield tényleg jó lesz, csak a bennem élő Star Wars-fanboy győzködött erről. A gamescomon miújdossza a Fighter Squadron módot volt lehetőségem kipróbálni (azt is 19 másik újságíró társaságában, a fejlesztők felügyeletével), aminek hangulata ugyan tetszett, de annyira nem tudtam magam beleélni az eseményekbe. Most viszont itthon, teljes kényelemben indítottam el a bétát, és az első pillanattól fogva hevesen dobogó szívvel játszottam, majd kétpercenként kapkodtam a levegőt. Már a menü is egy csoda, de a játékba belépve egyszerűen nem tudtam, minek örüljek a legjobban. A végtelenségig autentikus fegyvereknek? A lezuhant TIE Fighterek és X-wingek lángoló roncsainak? A Star Wars világot tekintve realisztikusan viselkedő, lassú lézernyaláboknak? Netán a jól ismert dallamoknak, amelyek olykor-olykor felcsendülnek, és fokozzák az egyébként is heves izgalmat? A Battlefield nem egy átszinezett Battlefield, hanem annál sokkal-sokkal több.

A hordozható pajzsok ideig-óráig fedezéket nyújtanak, de azért nem szabad csodákat várni tőle



bázis alagútjaiban is. Arra is adódott lehetőségünk, hogy bebújjunk a lázadók bázisát védő lézertornyokba, és onnan osszuk a birodalmiakat. A Sullust bolygó vulkanikus felszínén is összecsapott a Szövetség és a Birodalom, itt a teherkabinok leszálló zónáját kellett megvédenünk. Aki több ilyen tudott elfoglalni, az nyert; semmi extra újítást nem láttunk, bár a lezuhant és szénné égett X-wingek és TIE vadászok nagyon jól néztek ki.

APA ÉS FIA PROGRAM

A bétában két hőst is kipróbálhattunk a havas pályán, Luke Skywalkert és Darth Vadert. Mindketten fénykarddal vannak felszerelve, és pofás kis párbajt hozhatunk létre, ha ez a két karakter találkozik. Mindkét karakter egyedi erőtrükköket tud alkalmazni, Vader például a levegőbe emeli és fojtogatja a mezei katonákat, illetve messzire képes elhajítani fénykardját, ami azonnali halált okoz. A szinkron egészen jó volt, de a szövegek azért még csiszolhattak volna kicsit, sikerült hangosan felröhögőm azon, amikor a síthek Fekete Lovagja azt hörgi sisakjának mikrofonjába, hogy: „Senki sem tudja megállítani a fénykardomat.” Kucacoskodó Star

Wars-énemnek az is furcsa volt, hogy a hothi csatában Luke miért azt a fekete jediöltözékét és zöld fénykardot használja, amit A jedi visszatérben láthattunk. Valójában mezei lázadó-pilóta-uniformisban kellett volna harcolnia apja régi kék sugárpallosával. Mindkét karakter mozgása darabos volt, az ugrások és a lebegések kifejezetten gyengék lettek, engem zavartak. Amit láttunk, az meggyőzőtt, a gond csak az, hogy ennyi nem lesz elég. Egy csomó minden le volt tiltva ebben a verzióban, de azért látszott, mi is lesz a véglegesben. És az bizony igencsak kevésnek tűnik. Nagyon remélem, hogy november közepére azért kiderül, hogy új, eddig még nem látott elemeket is belecsempészték a játékba, mert így, ebben a formában nem igazán lesz képes megszorongatni a nagy riválisat, a Black Ops III-at. Hiányoltam most azt a bizonyos libabőrözös Star Wars hangulatot, de remélem, hogy novemberben az Erő lesz ezzel a játékkal.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/star-wars-battlefront

Előzetes

ANNO 2205

Épp egy szélérőművet telepíték. Izgi, mi?

GameStar
KIPRÓBÁLTUK

A napraforgófarm meglepő módon nem ételmezt gyárt, hanem nyersanyagot a biopolimerhez, ami pedig minden öltözék alapanyaga

Tűzzük ki zászlónkat a Holdra!

Ajánlatos három további bányarészlet bővíteni az alumíniumbányát, ha bírjuk energiával

ANNO 2205

OLYAN JÁTÉKOKON NŐTTEM FEL, MINT AZ ANNO VAGY A CIVILIZATION SZÉRIÁK, NEM EMLÍTVE MÉG SOK MÁS, VALÓS IDEJŰ VAGY KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIAI CÍMET.

Annyukám és nagybátyám mellett üldögélve néztem, hogyan játszanak, és amikor már magamtól is el tudtam indítani a számítógépet, nem volt megállás. Ilyen háttérrel nem csoda, ha tükön ülve vártam, hogy kipróbálhassam még megjelenés előtt az *Anno 2205*-öt. Annak érdekében, hogy megfelelően tudjam értékelni, elővettem az *Anno 1404*-et és a *Venice*-t is. Az új *Anno* epizóddal laza három és fél órát játszottam egy szuszra, majd másnap, csak úgy levezetésképpen ugyanezt sikerült megcsinálnom az *1404 Venice*-szel is. Szerintem elmond valamit a játékról, ha kapásból ennyi időre odaszeggett a monitor elé, ahogy a régebbi címek fejlesztői is büszkék lehetnek arra, hogy játékok még mindig több órára le tud kötni. Őszintén szólva nem vártam sok játékmenetbeli változást. Nem tudtam elképzelni, vajon az alapanyagokon és a környezeten kívül még mit tudnának módosítani vagy beletenni a játékba. Persze a Holdra település önmagában is izgalmasan hangzik, azonban ez csupán új nyersanyagokat és környezetet jelent. Pedig az *Anno 2205* több mindenben variált még a *2070*-hez képest is, és nem csak annyiból áll a változás,

hogy fűszer vagy datolya helyett mélytengeri korallakat vagy polimert kell előállítanunk. Alacsony elvárásokkal kezdtem hát el a béta-tesztelést, aztán többször pozitívan csalódtam, persze volt néhány személdőkráncolás részlet, amiket remélem, kijavítanak a megjelenésig.

BABY PANDA INDUSTRIES

Mielőtt bárki azt gondolná, hogy valami baj van a fejemmel, a Baby Panda Industries igenis egy létező dolog, pontosabban cég. Ez az én vállalatom az *Anno 2205*-ben. Ebben a játékban nem egy országot vagy nemzetet képviselünk, hanem cégbirodalmat kell építenünk. Egy új játék kezdetekor operátorunk megkér minket, hogy adjunk nevet a cégnek; nos, miután ezt én megtettem (GameStar Inc. lett volna a hivatalos megnevezése), következett a logó kiválasztása, és megláttam egy pandafejes emblémát. Muszáj volt azt választanom, és ennek megfelelően módosítanom a cég nevét (bocsánat, főszerkesztő úr, nem lesz Holdbázisunk, csak ha az egész szerkesztőség a Baby Panda Industries alkalmazásába áll). Miután mindenki megfelelő időt elpazarolt a név és a logó kiválasztásával, meg kell adnunk, hogy hol szeretnénk létrehozni első telepünket. Az előzetes verzióban három lehetőséget ajánl fel a játék, mindegyik egyszerű éghajlati paraméterekkel

rendelkezik. Oda kell azonban figyelni választáskor, mert a későbbiekben sokat számít, hogy mondjuk bányatelephelyből vagy a partokra helyezhetők-e sok. A három nehézségi fokozat közül – standard, advanced, expert – a legegyszerűbbet választottam. A másik két fokozat azoknak való, akik már fejből tudják, melyik alapanyag mire lesz jó később, mennyit termelünk belőle, mennyi energiát fogyaszt és így tovább. Bevallom, én békében, csendben szeretek építgetni, nagyobb akadályoktól mentesen.

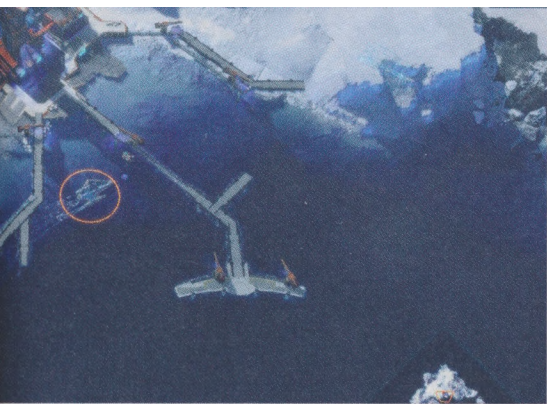
A LEGFONTOSABB AZ ENERGIA

Visszatekintve a széria régebbi darabjaira, három fontos dolgot kellett mindig szem előtt tartani: étel, víz, fa/egyéb építőanyag. Nem szabadott agyatlanul túlépítkezni vagy sok parasztothont építeni anélkül, hogy mondjuk képesek lennének halászdokkot csinálni. Az *Anno 2205*-ben nem csak ezekre kell figyelni. Minden építkezésnél jelölik, mennyi energiát fogyaszt az adott épület. Mire kettőt pislogtam, már ott forgott egy halom épületem teteje felett a kis jel, mutatva, hogy nincs elég energia. Húzhattam fel a szélérőműveket látástól vakulásig, amihez persze már alig volt hely. Egy építményhez a következők kellene: munkaerő, energia, tőke, logisztika. Az első kettő egyensúlyát nagyon nehéz elta-

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Blue Byte**
Platform **PC**

Röviden Az emberiség távoli jövőjébe kalauzol el a gazdaságfejlesztős, valós idejű, stratégiai játéksorozat küszöbön álló felvonása. Megjelenés **2015. november** PEGI **7+**



EGY LEHETSÉGES JÖVŐKÉPET MUTAT NEKÜNK NEM TUL FUTURISZTIKUS, DE FEJLETT KÖNTÖSBEN



Kérem, tekintsek meg kényelmes sátorvárosunkat!

„Szépen fejlődünk, már repülő fityfirittyünk is vannak



HA TE MONDOD

Nils Ehlert nemzetközi termékmenedzser, Blue Byte: „Ez a legkifinomultabb Anno játék, amit eddig készítettünk. Annyira hihetőre akartuk csinálni, amennyire csak lehetséges.”

lálni. Sok munkaerő, illetve lakos kell ahhoz, hogy fejlődni tudjunk, mert mint minden régebbi Anno játékban, ebben is az egyszerű munkásokból lesznek később kutatók/tudósok, operátorok, és ezekkel együtt nyílnak meg új épületek is, amiket majd felhúzhatunk. De miközben a populációt növelni kell, figyeljünk arra is, hogy az ételen, az ivóvízen és a ruhán kívül az épületek fenntartásához is legyen elég energiánk. Míg a kelet-európai rögválóságban főleg kőolajat, földgázt és atomenergiát használunk, a játék jóval előrehaladottabb gondolkodást és technológiát igényel. Nemcsak a szelet fogjuk be, de a partnak csapódó tenger hullámaikat is, ha pedig az Antarktison van telepünk, akkor a geotermikus energiát tudjuk hasznosítani. Ahogyan fejlődünk, úgy tudunk egyre több és korszerűbb épületet elhelyezni. Míg eleinte csak szélenergia-erőművet is építhettem, ami több energiát ad. Kifejezetten jó ötletnek tartom, hogy játékvilágunk fő energiaforrásai olyan megújuló elemek, mint a víz és a szél, vagy olyan elfeledett energiaforrások, mint a jég alatt csapdába esett metángáz.

VALAMI RÉGI, VALAMI ÚJ

Nagyon örülök, hogy végre nem a kereskedelmén van a hangsúly. Az Anno 1404-ben a játék vége felé már annyi hajóra kellett figyelni, amennyire szerettem emberi-

leg lehetetlenség, plusz a rengeteg árucikkre, hogy mit hova kell vinni, tudok-e természetni, vagy be kell telepítenem – egyszerűen sok volt. Ennek terhét elegánsan leveszi rólunk a 2205, viszont egyelőre még nem tökéletes az áruforgalom. Nem láttam változást, amikor vásároltam, és nem is volt „eladás” vagy „vétél” opció; mondjuk összetenném a két kezem, ha a végleges verzióban elég lenne csak kattintani, és nem kellene végignavigálnom hajómat ismét a fél világon.

Minden térképen több sziget található, de eleinte csak az egyiket építkezhetünk. Ahogy növeljük űrkikötőnket, minden szinttel egy új sziget válik elérhetővé számunkra, majd végül az utolsó fejlesztéssel a Hold is. A preview verzióban sajnos nem jutottam el eddig, de biztosan lehetek abban, hogy végül a Baby Panda Industries otthagya majd lábát nyomát az öreg, kráteres arcú Hold anyácskán.

A játékban most is vannak fő küldetések (térképenként egy feladatsorozat), ez, mondhatni, kötelező, és folyamatosan felvehetünk egyéb missziókat. Érdekes őket megcsinálni, de előre szölok, hihetetlenül unalmasak. Az Anno sorozatban a harc eddig csupán mellékes pluszt jelentett, soha nem volt igazán kidolgozott, a 2205-ben azonban ezen is csavartak egyet. Az elgondolás azonban csak félig vált be. Külön térképekre kell mennünk, hogy bizonyos harcászati missziókat elvégezzünk; az előzetes



BŐVÍTENI ÉRDEMES

A termelésben fellépő gondokat nem csak úgy oldhatjuk meg, ha folyamatosan többet építünk a kellenél az adott üzemből, kiegészítő modulokat is hozzáilleszhetünk a már meglévőkhöz. Túl messze van egy bánya? Logisztikai modult neki, és máris jobb. Vagy nincs elég energia? Csapjunk hozzá akkumulátormodult!

verzióba mindössze két ilyen térkép jutott, amelyeken mindig ugyanazt a küldetést kell végrehajtani, annyi különbséggel, hogy idővel két további nehézségi fokozat is nekiveselkedhetünk. De akármilyen egyhangúak is, célszerű teljesíteni őket, mert hihetetlenül sok bónuszt adnak. A Blue Byte mentségére szóljon: ezek a harcok taktikusak, érdekesek, úgyhogy csak az egyik szemem sír (és még erről is le lehetne törölni a könnyet, ha végül kicsit nagyobb lenne a változatosság).

OTTHAGYJUK NYOMUNKAT A HOLDON

A dizájn már most tökéletes: egy lehetséges jövőképet mutat nekünk nem túl futurisztikus, de fejlett köntösben. Mindezt alátámasztja a szép, letisztult grafika és a fülbemászó zene. Az új nyersanyagok és a játékmotorkészítések is javára válnak a sorozatnak – leszámítva azokat a szörnyű küldetéseket. Izgatottan várom a teljes verziót, mert biztosan lesz még néhány opció, amit eddig nem volt alkalmam kipróbálni.

Somi

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/anno-2205

Száguldás az éjszakában

NEED FOR SPEED

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Ghost Games**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A Ghost Games visszatekintett a Need for Speed sorozat legszebb időszakára, és egybegyűrt mindent, amit akkor szeretünk. Megjelenés **2015. november**
PEGI 12+

HÉT ÓRÁT TÖLTÖTTEM EL A NEED FOR SPEED ZÁRT BÉTÁJÁVAL, ÉS NEM TUDOM, MIT

GONDOLJAK. Egyrészt tény, hogy bár órákat játszottam vele, ha az EA galád módon nem kapcsolja le hétfő délelőtt a szervereket, egy-két versenyt még szívesen teljesítettem volna. Másrészt hiába élveztem, egyértelműek voltak azok a hiányosságok, amelyeken – kevesebb mint egy hónappal a megjelenés előtt – valószínűleg nem fognak már változtatni. Béta-teszt alapján soha nem szabad megszemenő következtetéseket levonni, hiszen egyrészt csak az adott játék egy szeletét kapjuk meg, másrészt a tesztelőknek kiadott változat általában jóval korábbi, mint amivel a fejlesztőcsapat dolgozik. Ennek megfelelően minden tapasztalatom után odaírnám, hogy „ez a megjelenésig még változhat”. De azért már egyértelműen látszik, hogy a Ghost Games elképzelései milyen mértékben egyeznek a rajongókéival.

NAPFÉNYMENTES VENTURA BAY

Új *Need for Speed*, új fiktív helyszín: ezúttal a Ventura Bay nevű, egész sokféle területből álló város, ahol alkonyattól pirkadatig versenyzünk (a napszak folyamatosan változik, de nappal soha nem lesz, csak szürkület). A játékban kétszer annyi a bejárható út, mint a két éve megjelent *Rivals*ben volt, és ez tényleg érződik: sokáig tart eljutni A-ból B-be, de ez a terep változatossága miatt egyáltalán nem unalmas (az viszont fura, hogy a GPS mindig a menetiránnyal szemben vitt). A bétában – szerintem – még nem nyitottak meg minden zónát, különösen egy terü-

let volt nagyon gyanús, ami felett a térképen szerepelt a Royal Park felirat, de csak mellette mehettünk el, mert egyszerűen nem vezetett út a belsejébe. Kívülről, távolról úgy tűnik, ez az a felhőkarcolókkal, szűk utcákkal tűzdelt belváros, ami az *Underground* játékok hangulatához rengeteget hoztatott. Ha végül tényleg nem nyitják meg, az a leggonoszabb vicc lenne. Ugyanakkor elautózhattunk egy kikötőnyegyedbe, egy ipari részlegre, és természetesen bejárhatunk szerpentineket, amelyek a driftelés – és a Carbon – kedvelőinek a paradicsomot jelentik. Hiányoltam – de a bevezetőben említett szabály itt is érvényes – a civil autókát. Nagyon-nagyon kevés járta az utakat, és ha találok is egyet, általában verseny közben, gyakran pont akkor, amikor a legkevésbé sem hiányzott. Nem azt mondom, hogy alakuljanak ki dugók, de meg lehet találni az egyensúlyt túl sok és túl kevés között. Amikor az embernek kerülgetnie kell a civileket, de lendületvesztés nélkül suhanhat el közöttük, az az optimális mennyiség. Szintén keveselltem a rendőröket – néha belefutottam egybe, aki üldözőbe vett, de nem csatlakoztak hozzá társak, és így túl könnyen leráztam. Az üldözés egyébként úgy működik, hogy eleinte lehetőséget kapunk a helyszíni bírság kifizetésére, de ha erre nem vagyunk hajlandók, elindul a hajsza. Minél tovább vagyunk üldözöttek, annál értékeőbb célponttá válunk, és elvileg annál agresszívan próbálnak minket megállítani, akár úttorlaszokkal is (szöges akadályba nem futottam bele, egyféle, korlátok alkotta akadály volt). Mivel a tesztelés szempontjából egyáltalán nem kulcsfon-

tosságúak az üldözések, lehet, hogy épp csak annyi került be, amennyi feltétlenül kellett – meglátjuk a megjelenéskor. Ezúttal egyébként nem lehetünk zsaruk, csak a versenyzői oldalt erősíthetjük.

AUTÓK EGY SERPENTINEN

A béta alatt a teljes autóválaszték töredékéből válogathattunk. Én elsősorban kiválasztottam egy Subaru BRZ-t, amit lelkes tuningolással minden alkalomhoz megfelelőre alakítottam, és a játékidő nagy részét benne ülve töltöttem el. A testre szabhatóság lenyűgöző, a járműveket mind kívülről, mind belülről kedvünk szerint alakíthatjuk, rengeteg alkatrész közül válogathatunk. Az autót lefesthetjük és felmatricázhatjuk, megváltoztathatjuk a lökhárítókat, a rendszámot, de még a csomagtartó fedelét is, így minden korábbinál szabadabban variálhatjuk a kinézetet. Az alkatrészek egy részét szintlépéssel oldhatjuk fel, másokért kimondottan küldetéseket kell teljesítenünk, de semmi nem tűnt megszerzhetetlennek. Egy kicsit félttem a tuningtól, nem igazán szoktam a legapróbb részletekig finomhangolni a kocsik viselkedését a játékokban, de itt hamar rákaptam: egy csúszka mutatja, az adott jármű épp inkább drifthez vagy sebességet igénylő versenyekhez alkalmas-e. Akinek egy driftes autó kell, elég csak a fő csúszkát elhúznia, és pillanatok alatt kész is. Nagyon felhasználóbarát megoldás. Autót egyébként bármikor válthatunk; ha elég pénz gyűlik össze, bármit megvehetünk, de egyszerre csak öt járművet tárolhatunk a garázsban. Az irányítást nézve nem kell varázslatra gondolni, meg sem

A távolban látszik a belváros; reméljük, a felhőkarcolók között is autózhatunk

A Touge eseményeken csapatban driftelünk, és vigyázni kell arra, hogy ne koccanjunk neki másoknak

LEMARADÁS

A *Need for Speed* még idén novemberben megjelenik konzolokra, de a PC-s változatot jövőre halasztották. A csapat nem tudta le annyival a dolgot, hogy szimplán kijelenti: még csinósítgatják. Ehelyett egy sokkal kielégítőbb választ kaptunk: szeretnék megoldani, hogy a framerate ne legyen korlátozva. A PC-sek így a lehető legjobb változatot kapják.

GameStar
KIPRÓBÁLTUK

próbál szimulátoros vagy akár egy kicsit is realiztikus lenni, abszolút árkádos, egyszerűen elsajátítható (a driftelést azért sokat kell gyakorolni). Külön-külön a járművek viselkedésében nem tapasztaltam nagyobb különbséget, csak amit a tuning hozzá tett.

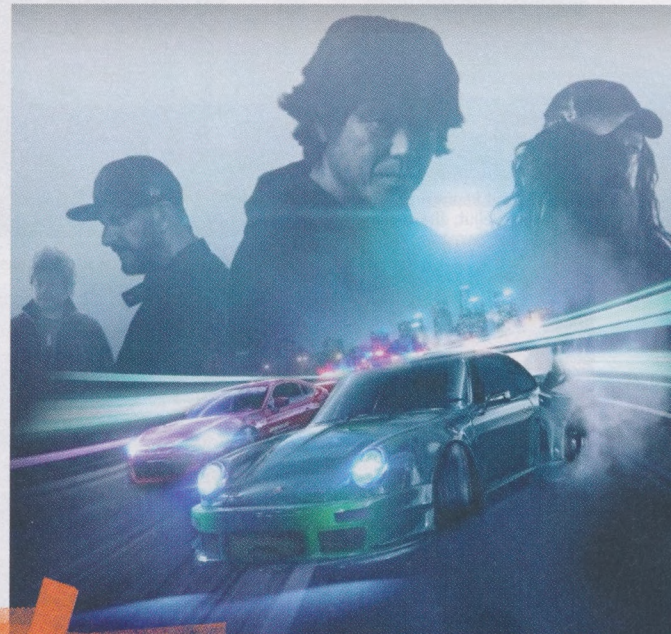
FUTÁS ÉS CSÚSZÁS

Nincs semmi kiugróan különleges a versenytípusok elosztásában sem, de ennél több nem is kell. Szinte a szokásos csomagot kapjuk: sprintek (juss el A-ból B-be minél hamarabb), körversenyek, driftes események között válogathatunk, és ott a trükközésre fókuszáló gymkhana is, amit már csak Ken Block szerepeltetése miatt is muszáj volt beletenni (ő az egyik mentor, a sztoriban van szerepe). Ezekben csak a mesterséges intelligencia és az erőltetett AllDrive (a városban más játékosok is mászkálnak, akiket kihívhatunk ad-hoc megmérettetésekre) okozott nehézséget. Előbbi miatt történt, hogy egy tömegkarambol elállta az utat, így nem tudtam driftben pontot szerezni, utóbbi pedig semmit nem ad hozzá az élményhez, de annál többet elvesz belőle. Ezen alapvetően is sokat kell még dolgozni, és nem gondolom, hogy mire elkészül a *Need for Speed*, tökéletes lesz. Szerencsére van szólómód, így aki nem akar másokkal közösködni, magányosan is járhatja Ventura Bay útjait. A versenyek mellett feltúrhatjuk a várost melléte-

vékenységekért, fényképezkedhetünk a valamilyen okból kiemelt fontosságú helyeken, gyűjthetünk alkatrészeket, amiket aztán ingyen felhelyezhetünk a kocsira, és csinálhatunk fánkokat.

Zavart a szereplők színészi játéka az átvezetőkből, de ezzel talán együtt tudok élni. Az Electronic Arts amatőr színészeket válogatott össze, íratott egy teljesen semmilyen sztorit szármalmas szövegekkel. Mikor a szereplők beszéltek, azt éreztem, mintha egy marék idős ember próbálna menő lenni, és a fiatalok nyelvén beszélni. Olyan kifejezéseket használtak, amiket utoljára talán a nyolcvanas években hallhattunk. A bétában csak a sztori eleje volt végignézhető, de szinte kivétel nélkül minden megnyilvánulástól és karaktertől borsódzott a hátam.

Lehet, hogy a *Need for Speed* lesz idén az a játék, amit gyűlölők szeretni. Élveztem az eddig belerakott hét órát, de aki úgy áll hozzá, hogy ez lesz az *Underground 3*, a nagyot fog csalódni. Nem tudtam például neonokat rakni a kocsikra – oké, hogy kiment a divatból, de alapvetően az illegális versenyzés és tuningolás témaköre sem olyan népszerű, mint a Halálós iramban filmek fénykorában. Ha mindent kizárok, ami a megjelenésig még átalakulhat, és csak azt nézem, ami már nem fog, az idei *Need for Speed* az utóbbi évek legjobbjá lesz.



A VERSENYZÉS URAI

Ahogy haladunk előre a játékban, összesen öt ikon figyelmét kelthetjük fel attól függően, miben vagyunk ügyesek. Aki gyorsan hajt, az a Porsche-gyűjtő Magnus Walker, a stílusosan driftelgetők a gymkhana-profi Ken Block, a tuningosok Nakai-san, a csapatban versenyzők a Risky Devil csapata, míg a rendőrökkel párbajozók Morohoshi-san tiszteletéért harcolhatnak.

Paca



HA TE MONDOD

Marcus Nilsson executive producer, *Ghost Games*: „Olyan játékot próbálunk készíteni, amely megmutatja, szerintünk mitől lesz *Need for Speed* a *Need for Speed*.”



Autóinkat kedvünkre festhetjük, matricázhatjuk



A rendőrös üldözésekben a béta alatt semmi izgalom nem történt, reméljük, a teljes játékban már fog

|| AZ IDEI NEED FOR SPEED AZ UTÓBBI ÉVEK LEGJOBBJA LESZ

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/need-for-speed

Előzetes

MIRROR'S EDGE CATALYST

Faith bármit képes megmászni, és bárhova eljut, ahova ellát

Más futókkal is találkozunk, néhányan barátságosak, mások nem igazán



A KEZDET KEZDETE

Az, hogy a Batman: Arkham Knight mellé kiadtak egy képregénysorozatot, nem olyan meglepő, de hogy a Mirror's Edge-dzsel is ezt tették, már annál inkább. A Mirror's Edge Exordium első kötete szeptember elején jelent meg, idővel másik öt követi, és a játék írói mesélik el benne a Catalyst előtti történéseket.



A harc a mozgás részévé válik, ha elég ügyesek vagyunk, az ellenfelek legyőzése után görbülékenyen mehetünk tovább



Hősnőnk egy kicsit megváltozott, de azért még mindig messziről felismerhető

Egy lány a világ ellen

MIRROR'S EDGE CATALYST



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **DICE**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **A Mirror's Edge Catalyst olyan lesz, amilyenek az első játéknak lennie kellett volna – azt tulajdonképpen el is felejthetjük. Megjelenés 2016. február PEGI 16+**

KÖZEL TÍZ ÉVVEL EZELŐTT AZ ELECTRONIC ARTS BEJELENTETT EGY MIND VILÁGÁNAK KÜLLEMÉBEN, MIND JÁTÉKMENÉTBEN EGÉSZEN ÚJ JÁTÉKOT.

A steril, futurisztikus disztópiában játszódó *Mirror's Edge* elsősorban azzal érdemelte ki a figyelmet, hogy FPS mivolta ellenére alig kellett fegyvereket használnunk benne (alapvetően nem is volt muszáj, a játék inkább azt szorgalmazta, hogy ha harcolnunk kell, azt ököllel tegyük), és a parkourt, avagy „szabad futást” helyezte középpontba, ezzel rendkívül nagy szabadságot adva a játékosoknak. A főszereplő lány, Faith hűgát felültették, rákenték, hogy megölje a polgármestert, Faithnek pedig a városon átrohánva, katonákat ugrásból szügyön rúgva kellett tisztáznia a helyzetet. Sajnos hiába kapott pozitív értékeléseket a játék, eladások tekintetében nem teljesített jól, és hiába tervezték trilógiának, végül sokáig semmi hír nem jött a folytatásról. Már majdnem felhagytunk a reménykedéssel, mikor a DICE bejelentette, hogy újra nekifut, és folytatás helyett – az alapok megtartása mellett – az új hardverek nyújtotta lehetőségeket kihasználva előlről kezdi, hogy pótoljon minden, korábban ilyen-olyan okokból hiányzó dolgot. A *Mirror's Edge Catalyst* nem folytatás, hanem reboot, és sikerülhet neki az, ami az első játéknak nem sikerült.

ÚJABB NEKIFUTÁS

Valójában nehezen lehet behatárolni, pontosan mi is a *Catalyst*. A sztori az erede-

ti *Mirror's Edge* eseményei előtt játszódik, visszamegy az alapokhoz, és azt meséli el, hogyan vált Faith reménytelen kislánnyá futóvá, majd egy egész város megmentőjévé. Ugyanakkor nem előzmény, mert az események a későbbi játékokban máshogy alakulnak majd, mint az elsőben. Abban azért megegyezhetünk, hogy ez egy új kezdet, és az Electronic Arts is tudja, hogy ha ez sem jön be, vagyis nem sikerül kielégítő eladási számokat hoznia, akkor sajnos hiába tett szert a sorozat egy maréknyi lelkes rajongóra, muszáj lesz eltemetni. Az első játékkal a suta sztori és a zárt, csak látszólagos szabadságot kínáló pályák mellett az volt a probléma, hogy olyan dolgokkal kísérletezett, melyekre akkortájt még nem volt példa, és amire a játékvilág nem állt készen. Mostanra viszont a kevésbé rétegtételeknek számító címek is egyre gyakrabban alkalmazták például a parkourt vagy a fegyverek nélküli közelharcot – de azért még nem olyan gyakran, hogy a *Mirror's Edge Catalyst* ne legyen különleges.

MÁS VILÁG

A játék világa részben ismerős lesz, részben teljesen új. A fiktív Cascadia Prime déli részén fekvő Glass egy vízparti város, a Silvine Systems fejlesztőcég egyik fejlesztői központja, tehát „a digitális forradalom élén áll”. Vonzó turistaközpont, ahol nappal a tengerpart, éjjel a tengeri ételeket kínáló étterem és a különböző boltok várják a látogatókat. Sokan, akik ellátogatnak oda, átkérik magukat HR-esüknél (ez abban

a világban így megy), hogy Glassban folytathassák életüket. Egyszerű halászfaluból Cascadia harmadik legnagyobb és egyik legfejlettebb városává vált, sőt megtisztították minden rossztól, és akármelyik lakót is kérdezzük, büszkén állítja, hogy nincs a világon még egy ilyen gyönyörű hely. Ennek persze egy pillanatilag se dőljenek be, mindent és mindenkit megfigyelnek. Nincs már kormány, a cégek uralkodnak (egész pontosan azok szövetsége, a Conglomerate), mindenki elnyomásban él, és aki megkérdőjelezi a szabályokat, jó eséllyel örökre eltűnik a föld színéről. Ezzel veszi fel a harcot a Runnerekhez tartozó Faith, aki a kamerák látószögén kívül, a háztetőkön rohanva, a sötét sikátorokban és a csatornarendszereken át járja a várost, betör oda, ahova be kell törnie, ellopja azt, amit el kell lopnia. Glass rendjének fenntartásáért a KrugerSec szervezet felel, élén a – valamiért az EA vezérigazgatójára, Andrew Wilsonra kísértetiesen hasonlító – kegyetlen és kíméletlen Gabriel Krugerrel.

HÁZTETŐKÖN ÁT

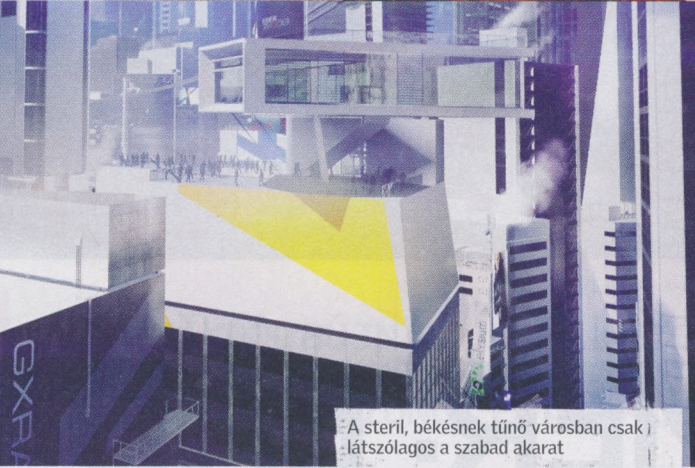
Az egyik legfontosabb játékméletbeli újítás, hogy míg anno – a látszat ellenére – alig volt szabadságunk, Glass fokozatosan válik szabadon bejárhatóvá (eleinte egy kis területen kalandozhatunk, majd ahogy haladunk előre, úgy nyílnak meg új régiók), és ha épp nem a sztori küldetéseit vesszük végig, egyéb aktivitásokban vehetünk részt. Ezek egyike a Dash: minél gyorsabban el kell jutnunk A-ból B-be, egy másik pe-

SOK SZOBOR VAN, DE ILYEN NINCSEK MÉG EGY

A gyűjtői kiadások mostanában – néhány üdítő kivételtől eltekintve – egysíkúak, mindegyikbe steelbook, szobor és jó esetben művészeti album kerül a játék mellé. A Mirror's Edge Catalysté viszont nemcsak stílusos, de az év szobrát is tartalmazza egy litográfia, néhány koncepciórajz, lemosható tetoválás és steelbook kíséretében. A szobor természetesen Faithet ábrázolja, viszont egy üveglap egyik oldalán a gyermekkori, másik oldalán fiatal felnőtté érje túl szomorúan. Hangulata 10/10-es, végre valaki nem hősként pózol.



Az építmények tetejére többféleképp feljuthatunk, rajtuk áll, merre indulunk



A steril, békésnek tűnő városban csak látszólagos a szabad akarat

dig a Billboard Hack: fel kell másznunk egy hirdetőablakra, hogy az a propaganda helyett a futárok szimbólumát mutassa. Egyelőre nem tudjuk, hogy ez csak sima kihívás lesz-e, vagy hasonlóan számtalan más, open world játékhoz így oldhatjuk fel a különböző területeket és az azokon belül elérhető aktivitásokat (gondoljatok a Far Cry toronymászására vagy az Assassin's Creed... nos, toronymászására). A nyílt világ ezernyi lehetőséget ad a továbbhaladásra, mindig több út áll előttünk, és mi választhatunk. Az előző részben azok az objektumok, amelyeknek valamilyen formában hasznát vettük a futás során, pirosan világítottak, és ez most sem lesz másképp, viszont mindig csak azt látjuk pirosan, ami nekünk kell.

A mozgás alapvetően olyan, mint korábban, de új elemekkel bővítették ki, még gördülékenyebbé téve. Faith kapott egy grappling hook-szerű eszközt, ennek segítségével átlendülhet a szakadékok felett, de a városban is több a hasznos, igénybe vehető tereptárgy. A verekedés is a mozgás része: ha katonák próbálják utunkat állni, úgy tudjuk őket leütni, hogy nem veszítünk a lendületből, és szaladhatunk tovább zavartalanul. Ha harcba keveredünk (lesz rá példa néhányszor), nem használhatunk fegyvereket. Egyáltalán. A DICE úgy döntött, az első Mirror's Edge egyik leggyengébb elemének tartott lövöldözéstől úgy, ahogy van, megszabadul. Harc

közben egyébként minél ritmusosabban visszük be az ütéseket, rúgásokat, annál kevesebb esélyt adunk az ellenfeleknek, hogy eltaláljanak minket akár kézzel, akár lövedékkel.

Egy másik fontos funkció, az úgynevezett Shift több esetben is hasznunkra válik, és szintén a folytonosság miatt építették be. Ezzel például már azelőtt elfordulhatunk, hogy a kanyarhoz érünk, és így Faith gyakorlatilag „befarol”. Hasznos akkor is, ha egy épület széle felé közeledünk, mert a Shift használata közben nem zuhanhatunk le.

FUTÁSI

A DICE tényleg megpróbál mindent, hogy a Mirror's Edge még évekig velünk maradjon. A veteránok egyből ott-hon érzik majd magukat benne, könnyedén hozzászoknak az új mechanikákhoz, és végre azt az ME-t kapják, amit évekkel ezelőtt megérdemltek volna; a kezdők pedig könnyen kitapasztalhatják a dolgok működését, és megtudhatják, miért szeretik a franchise-t olyan sokan. Egyelőre van okunk reménykedni, és most már bárki bármit mondhat, nem veheti el a kedvünket tőle.

Paca

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/mirrors-edge-catalyst



A Catalystban is lesz grappling hook, és ez csak egyike Faith eszközeinek



Gabriel Kruger a város rendjének felelőse; nem túl szimpatikus arc



HA TE MONDOD

Erik Odeldahl, design director, DICE: „Még mindig Faithről, még mindig ugyanarról a jövőbeli disztópikus társadalomról szól, de úgy éreztük, több mozgástérre van szükségünk.”

Előzetes

WARHAMMER:
END TIMES – VERMINTIDE



Mindig gyanús, ha túl nagy a csend



Varázslónk közelharcban is megállja a helyét

Patkányirtást vállalok

WARHAMMER: END TIMES – VERMINTIDE

MÉG JANUÁRBAN LÁTOTTAM EL A FATSHARK STOCKHOLMI FŐHADISZÁLLÁSÁRA, Ahol első alkalommal mutatták meg a fiúkat, lányokat a saját képviselőiknek, hogy min dolgoznak éppen.

A hands-off, azaz mindent a szemnek, semmit a kéznek jellegű prezentáció során egy olyan kooperatív multiplayer játék tette meg első bártalan lépéseit kis számú közönség előtt, amelyikről óhatatlanul is a *Left 4 Dead* jutott a jelenlévők eszébe. Nem tudom, hogy az azóta is rendre szóba kerülő párhuzam zavará-e a fejlesztőket, vagy inkább dicséretként fogják fel, de kétségtelen tény, hogy nem lehet nem észrevenni a hasonlóságot. Mindazonáltal a *Warhammer: End Times – Vermintide* a saját jogán kell, hogy meghódítsa a játékosokat, s ezáltal sikeressé váljon. A kizárólag sajtómunkások és youtuberek számára hozzáférhetővé tett szeptember végi-október eleji zárt béta során vegyes tapasztalatokra tettünk szert Pacával, de szerencsére a mérleg nyelve a pozitívumok irányába billent.



INFO

Kiadó **Fatshark**
Fejlesztő **Fatshark**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **A Warhammer fantasyvilágába helyezett kooperatív multiplayer FPS, patkányszerű skavenekkel a rosszfiúk szerepében. Megjénés 2015. október PEGI 18+**

UBERSREIKI PATKÁNYFOGÓK

Három helyszínt és küldetést ismerhettük meg a rendelkezésünkre álló három nap alatt, valamint birtokba vehettük a lobby szerepét betöltő fogadót. Utóbbi ad otthont a felszerelésünk tárolására szolgáló inventorynak, a löszer utánpótlására használatos ládának, valamint a kovácsműhelynek, ahol alkotóelemekre bonthatjuk a felesleges fegyvereket, egy kategóriával jobbat fabrikálhatunk öt ugyanolyan minőségű holmiból, valamint fejlesztéseket hajthatunk végre azokon az eszközökön, amelyek ezt lehetővé teszik. Fontosnak tartom megjegyezni, hogy a fogadó ideális terep a karakterek és fegyverek kipróbálására még azelőtt, hogy belevágjunk valamelyik küldetésbe a térképen. Hőseink egy kézitására és egy tűzharca alkalmas eszközt hordanak maguknál, amelyeket a fogadóban vagy a küldetések kiindulási pontján cserélhetünk le. A fegyverek karakterspecifikusak, azaz hiába rokonszenvez a bright wizard botjával, az imperial soldier sosem teheti rá a kezét. Ha már szóba kerültek, akkor vegyük is sorra, hogy melyikük mivel kezdi pályafutását. A witch hunter párharcokra alkalmas vívótört forgat, valamint két kovás pisztolyból tüzel felváltva, míg ki nem fogy a löszereből. Az imperial soldier

nehéz pörölyvel szakítja be a közelébe mereszkedő skavenek koponyáit, valamint egy nagy szórású, ám rövid hatótávolságú kézi ágyúval ritkítja a rágcsálók sorait. A dwarf ranger pajzsos és csatabárdos üdvözlö a rondaságokat, de számszeríjat is magával cipel a biztonság kedvéért. A csapat legjobb lövészenek a Legolasként nyilazó, ikertőrökkel hadakozó waywatcher bizonyult. Ami a távolsági fegyvereket illeti, véges a löszer mennyisége, de a pályákon elegendő utánpótlást találunk ahhoz, hogy ne sikkadjanak el teljesen. Az egyedüli kivételt a bright wizard jelenti, akit sajátos megoldással varázsoltak érdekessé a fejlesztők. Elvileg az idők végezetéig eregethetné tűzlabdáit varázsboltjából, csak hogy előbb-utóbb túlhevül a drága hölgy, és a lángok elkezdik felemészteni az életerejét. Ilyenkor csak egy lehetőségünk marad, a csata sűrűjében ragadjunk kardot, és csináljunk egy kis helyet magunk körül, hogy nyugodtan kiereszthessük a gőzt. Utóbbi meggyorsítja a lehűlés folyamatát, de közben képtelenek leszünk megvédeni magunkat.

ÖSSZEFOGÁS NÉLKÜL NEM MEGY

A *Warhammer: End Times – Vermintide* izzig-ig kooperatív játék, amit saját bőrkön tapasztalnak meg az önféjú felhasználók. Ha



Vérpermet és levágott végtagok a korhatárbesorolást végző hatóságok örömeire



Ubersreik falain kívül is lesz dolgunk bőven



CSATORNÁKBÓL BÚJNAK ELŐ, HÁZTETŐKRŐL VETIK MAGUKAT A NYAKUNKBA, ÉS PILLANATOK ALATT TÖBB TUCATNYIAN ÖZÖNLIK EL A KÉPERNYŐT

nem kommunikálnak a csapattagok, nem maradnak együtt, és nem segítik egymást, hamar a skavenek prédájául esnek. Az egyik patkányfajzat kifejezetten arra törekszik, hogy lesből támadva foglyul ejtse, elvonszolja, majd kivégezze a magányosan csatangoló hősöket. Hasonlóképpen gondot okozhat, ha orgyilkos, gép-ágyús, vegyi fegyverrel támadó, tetőtől talpig páncélba bújtatott vagy épp ogre méretű rágc-sálóknak rontunk neki egymagunk. Együttműködésre ösztönöznek a pályákon elrejtett erőforrások is. Szegény Paca már a halálán volt, rajtam meg csupán néhány karcolás esett, de igazi „csapatjátékos” módjára elhappoltam előle, és azzal a lendülettel fel is hajtottam a gyógyítalt. Ne kövessétek a példámat, káros lehet a csapatmorálra. Ezen a ponton jegyzném meg, hogy csupán egy gyógyítalt/kötszer, egy egyéb ital (extra gyorsaság/sebesség), valamint egy kanócos bomba lehet nálunk egyszerre. Ha a végelszámolásnál figyelembe veendő, értékeőbb jutalommal kecsegtető egyéb holmit is magunkkal akarunk cipelni, az pont az egészségügyi slotot foglalja el.

VÁROSNEZÉS

Mint említettem, három küldetést játszhattunk végig. Az egyikben keresztülverekedtük magunkat a fél városon, hogy megszólaltassunk egy gigantikus kürtöt, a másikban egy harang elhallgattatásának szándékával másztunk meg egy tornyot, míg a harmadikban skaven harci gépeket kellett felrobbantanunk egy erdei táborban. Nagyjából fél-egy óra alatt lehet a missziókat teljesíteni, s habár viszonylag lineárisak, számos ösvény és alternatív útvonal gon-

doskodik arról, hogy a pályák ne váljanak túl hamar kiismerhetőkké. A skavencsoportok elhelyezkedése és összetétele szintén véletlenszerű, néha nem is tűnik nyomasztónak a túlerő, csak hogy rendszeres időközönként megpróbálnak egy-egy nagyobb rohammal elsöpörni bennünket a pimasz rágc-sálók. Érkezésüket kürt-szó jelzi; csatornákból bújnak elő, háztetőkről vetik magukat a nyakunkba, és pillanatok alatt több tucatnyian özönlik el a képernyőt. A látványtól még a hamelni patkányfogónak is inába szállna a bátorsága. A helyzet akkor durvul el igazán, amikor adott ideig állnunk kell a sara-t, a skavenek özöne pedig látszólag nem akar véget érni. A saját fejlesztésű, inkább hangulat-szerű, semmint szép képi világot teremtő motor jól kezeli a tömeget, de olykor észrevehetően lezuhan a framerate, amikor ki se láttunk a bajszos pofák, éles karmok, csapkodó farkak erdejéből. Ha pedig nagy nehezen túléljük a küldetést (többször is megesett, hogy fűbe haraptunk), és mindannyian elfoglaltuk helyünket a biztonságot nyújtó fogaton, végre sor kerülhetett a jutalomosztásra. A rendszer figyelembe veszi a nehézségi szintet, a teljesített másodlagos feladatokat, majd ennek függvényében meghatározott számú dobókocka (és jó adag szerencse) segítségével megállapítja, mit érdemlünk. A kapott holmi nem feltétlenül az épp irányított karakternek való, hiszen nem a hősök lépnek szintet, hanem a játékos profilja.

AZ ÓRA KETYEG

Nincsenek pontos ismereteim arról, hogy mikori állapotokat tükröz az általunk kipróbált build, ám ha valóban tartani szeretnék a srá-

ÉSZSZERŰ ÁRAZÁS

Jó ötletnek tűnik, hogy sok más multiplayer-fókuszú alkotással ellentétben a Vermintide nem teljes árú játékszoftverként kerül majd forgalomba. Az alapkiadás mindössze 2799 euróért lesz megvásárolható, miközben a soundtracket, háttérképeket, werkfilmeket, exkluzív játékbeli tárgyakat és Ubersreik térképet tartalmazó gyűjtői változatért sem kell 39,99 eurónál többet fizetnünk.

kok az október 23-ára beharangozott PC-s premiért (a konzolváltozatokat jövőre halasztották), akkor felkészülhetnek néhány átmelözött éjszakára. A korrekcióra szoruló ütközésvizsgálatból fakadó clippingproblémák, a néhanapján megbokrosodó MI és a képfressztési ráta ingatag mivolta mellett a legtöbb gondot az okozta, hogy csak nagyjából minden ötödik indításra sikerült belépnem a játékba. Amikor viszont bejutottam, egyszer sem szakadt meg a kapcsolat, nem ment veszendőbe drága időm azért, mert épp azelőtt dobott ki a játék, hogy végeztünk volna a küldetéssel. Az sem jelentett problémát, ha épp nem akart senki csatlakozni az általam indított játékhoz, mivel botok töltik ki az emberek által hátrahagyott űrt. Ezzel együtt már normál nehézségi fokozaton is jobban tesszük, ha lasszóval fogunk pár cimborát magunknak, mert utasítani nem tudjuk az MI-t, s bár igyekeznek végig a közelünkben maradni a botok, nem helyettesíthetik a hús-vér játékosokat. Hasonló érdeklődésű barátok nélkül pedig féltő, hogy egyszeri végigjátszás után unalomba fullad a Vermintide.

Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/warhammer-end-times-vermintide

ELŐFIZETŐI AKCIÓ

2016

Fizess elő a GameStar magazinra, és válassz egyet a legjobb PC-s dobozos játékok vagy a hasznos hardverek közül. Előfizetéssel olcsóbban jutsz hozzá kedvenc magazinodhoz, és már az utcai megjelenés előtt kézbe veheted.

FÉL ÉVES ELŐFIZETÉS

Hat darab GameStar magazin és egy darab választható dobozos PC-s játék vagy gameregér

- LEGO Marvel's Avengers
- The Witcher III: Wild Hunt – Hearts of Stone
- Urage Reaper NX optikai egér (ajánlott fogy. ár: 8999 Ft)



14 990 FT

PRÉMIUM ELŐFIZETÉS

12 darab GameStar és egy darab választható dobozos PC-s játék vagy hardver

- Mad Max
- Fallout 4
- Rise of the Tomb Raider
- Just Cause 3
- XCOM 2
- Deus Ex: Mankind Divided
- StarCraft II: Legacy of the Void
- Urage Wireless egér (ajánlott fogy. ár: 9999 Ft)
- + Urage High Sense gameregérpád (ajánlott fogy. ár: 4499 Ft)

25 990 FT



A játékokról és az akcióról bővebben a gamestar.hu/elofizetes2016 oldalon találsz információt. Ajánlatunk folyamatosan bővül, és a készlet erejéig érvényes. További részletekért figyeld a gamestar.hu oldalt.

A választott ajándék nevét a gamestar.hu/elofizetes2016 oldalon add meg legkésőbb a befizetést követő három napon belül. A különféle ajándékok korlátozott számban állnak rendelkezésünkre, ha a készlet valamiből már elfogyott, akkor azt a rendszer nem engedi kiválasztani – ebben az esetben jelöld meg egy másikat. Amennyiben előbb választasz ajándékot, és később fizeted ki az előfizetésedet, akkor tedd meg azt a kiválasztást követő három napon belül, mert az előfizetői díj befizetésének hiányában a rendelésedet tíz nap múlva töröljük. Ha az általad választott játékszoftver (ajándék) már megjelent, akkor postán eljuttatjuk a címedre az előfizetési díj jóváírása után. Amennyiben még nem jelent meg, akkor a hivatalos magyarországi megjelenés után postázzuk. Kérjük, hogy megrendeléskor számlázási és

postázási címed mellett add meg a telefonszámodat és e-mail címedet is, valamint tüntesd fel, hogy küldeményként vagy kiadónkban személyesen kívánod átvenni az ajándékot. (Személyes adatok harmadik fél kezébe nem kerülnek.) Az akcióval kapcsolatban fordulj bizalommal ügyfélszolgálatunkhoz: munkaidőben a 06-1-5774301-es telefonszámon vagy a terjesztes@gamestar.hu e-mail címen.

Akciós ajánlatunk a készlet erejéig, legkésőbb 2015. december 31-ig tart, és minden olyan régi és új előfizetőre vonatkozik, aki az előfizetői csomag típusától függően 29 990, 27 990, 25 990 vagy 14 990 forintos áron előfizet a GameStar magazinra a Project029 Media & Communications Kft.-nél. Az akció időtartama alatt is érvényesek normál előfizetési áraink, az ajándék nélkül is előfizethető a magazin 19 020 forintért egy évre, vagy fél évre 9870 forintért. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. Az év végi előfizetési akció más akcióval nem vonható össze. Minden jog fenntartva.

PRÉMIUM ELŐFIZETÉS

12 darab GameStar és egy darab választható dobozos PC-s játék vagy hardver

- Call of Duty: Black Ops III
- Assassin's Creed Syndicate
- Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
- Pro Evolution Soccer 2016
- Tom Clancy's Rainbow Six Siege
- Tom Clancy's The Division
- Urage Starter szett

(billentyűzet+egér+egérpad – ajánlott fogy. ár: 13 990 Ft)

27 990 FT

PRÉMIUM ELŐFIZETÉS

12 darab GameStar és egy darab választható dobozos PC-s játék vagy hardver

- FIFA 16
- Star Wars-Battlefront
- Need for Speed
- Mirror's Edge Catalyst
- Urage Reaper 7.1 gamer headset (ajánlott fogy. ár: 24 990 Ft)

29 990 FT



TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 32 MIGHT & MAGIC HEROES VII
- 36 UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION
- 38 SOMA
- 40 EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE
- 42 PRO EVOLUTION SOCCER 2016
- 44 FIFA 16
- 46 DESTINY: THE TAKEN KING
- 48 NBA 2K16
- 50 THE BOOK OF UNWRITTEN TALES 2
- 52 CASTLE CRASHERS REMASTERED
- 54 BLOOD BOWL 2
- 56 ARMIKROG
- 58 ARMELLO
- 60 LOVERS IN A DANGEROUS SPACETIME
- 61 JOTUN
- 62 THE TALOS PRINCIPLE
- 64 GRAND AGES: MEDIEVAL
- 66 THE ESCAPISTS: THE WALKING DEAD
- 68 CROSS OF THE DUTCHMAN
- 69 THE VANISHING OF ETHAN CARTER
- 70 SOLAR SHIFTER EX
- 72 LEO'S FORTUNE - HD EDITION
- 73 BROKEN SWORD V: THE SERPENT'S CURSE
- 74 SKYSHINE'S BEDLAM
- 75 STASIS
- 76 RUGBY WORLD CUP 2015
- 78 STAR WARS: UPRISING
- 78 NEED FOR SPEED: NO LIMITS
- 79 PEWDIEPIE: LEGEND OF THE BROFIST
- 79 SHOOTY SKIES
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Sok hűhő semmiért

MIGHT & MAGIC HEROES VII



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Limbic Entertainment**
Platform

PC

Röviden A világ egyik legismertebb, körökre osztott stratégiájának legújabb darabja, amely a gyenge elődök nyomdokaiban jár. **PEGI 16+**

SZEGÉNY HEROES EGY ÉLETRE MEGEMLEGETI A HUSZADIK SZÜLETÉSNAPIJÁT. Sokan eljöttek a buliba, de aztán kiderült, hogy pia nincs, a süti még tavalyról maradt, a táncoslány pedig visszamondta az estét, úgyhogy a legtöbben még a cipőjüket sem vették le, hanem rögtön hazaindultak.

Azon kevesek közé tartozom, akiknek volt szerencsés-jük szeptember elején Krakóban kipróbálni a *Might & Magic Heroes VII*-et. Mint a legtöbben, én is bizakodva ültem be másnap reggel a buszba, mert bár nyilvánvalóan nem volt hibátlan, amit ott kipróbáltunk, a

fejlesztőknek még volt ideje a megjelenésig. Már akkor borítékolható volt, hogy egyes dolgokat az idő szűke, másokat az alacsony büdzsé miatt nem fognak tudni kijavítani, de azért reménykedtünk, hogy idővel majd minden rendbe jön. Furcsa ezt leírni, de eljutottunk oda, hogy már nem is számítottunk hibátlan játékokra a megjelenéskor. A legtöbben játéktól függetlenül elkönyvelik magukban, hogy igen, a megjelenéskor még nem lesz az igazi, jön majd az első napos javítócsomag, meg aztán még vagy négy másik, és néhány héttel, esetleg pár hónappal a megjelenés után remélhetőleg már játszható

lesz a produktum. A *Heroes VII* sajnos még ezt az alacsony léccet sem ugrotta meg, és hiába vett hatalmas lendületet, végül arccal előre érkezett a homokba.

BARÁTOK KÖZT

A sztori középpontjában ezúttal Ivan Griffin áll, aki nem tudja eldönteni, mihez is kezdjen az uralkodó tragikus halála után, ezért összehívja tanácsosait, akik egytől egyik saját népük múltjából mesélnek el egy-egy izgalmas történetet. Eből a hat kalandból áll össze a kampány, és csak rajtunk áll, melyik történetre vagyunk épp kíváncsiak, ezért szabadon ugrálhatunk az



A hősök fejlesztése kifejezetten sokoldalú



Az átvezetőket ezzel a megoldással egyszerűen nem lehet komolyan venni

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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

egy-egy kampányrészek között. Mivel már a legelső is mi választjuk ki, egyáltalán nincs meglepetés a kezünk. Vagy fogalmazhatnánk úgy is, hogy senki sem fogja azt, a játékban ugyanis egyáltalán nincs tutorial, amely megismertetné a kezdő játékost az alapokkal. Persze nem feltétlen fog valaki a hetedik résznél becsatlakozni egy franchise-ba, de azért a lehetőséget megadhatták volna erre. A játék mappájában jól eldugva találunk ugyan egy pár oldalas kézikönyvet, de ez már az ezredforduló előtt sem biztos, hogy elég lett volna. A kezelőfelület és az egyes gombok dizájnya egyébként viszonylag intuitív, úgyhogy ha a játékosnak van bármilyen fogalma a körökre osztott játékokról és a karakterfejlesztésről, akkor jó eséllyel kiigazodik majd egy bizonyos szintig, de mivel a fontosabb mechanikákat nem magyarázzák el, könnyen lemaradhatunk egy-egy lényeges infóról.

MADAME TUSSAUD PANOPTIKUMA

A kampányokat összekötő átvezető-animációk egy közepesen kidolgozott 3D környezetben kaptak helyet, az asztal körül helyet foglaló karakterek azonban nem animáltak, csak ülnek ott mozdulatlanul, miközben a kamera a teljesen élettelen tekintetüket pásztázza. A vágásoknál aztán megváltozik a testtartás vagy az arckifejezés, de a tátott szájú karakterek inkább komikusak, mintsem drámaiak. Persze lehet azt mondani, hogy itt egyáltalán nem ez a lényeg, és ha valamire nem jut pénz a fejlesztés során, akkor inkább ez legyen az, mint a játékmene, de olyan sok elegánsabb megoldás közül választhatnak volna. Nem kötelező a motion capture, nyugodtan lehetnének rajzoltak az illusztrációk (mint amilyenekkel egyébként találkozunk is a kampányon belüli átvezetőkből), a szinkronhangokra azonban lehetett volna egy kicsit nagyobb hangsúlyt fektetni. Ha ezen sikerül túltennünk magunkat, akkor belevághatunk bármelyik frakció történetébe. Mivel elmesélt hőstettekről van szó,

Ivan végső fejezetét leszámítva nincs olyan érzésünk, hogy befolyásolnánk a történetet, csak sodródunk az árral. Az egyes frakciók történetei egyébként kellőképp különbözőre sikeredtek, így mindegyik más környezetben játszódik, és a korábbiaktól eltérő mondanivaló köré építi fel a cselekményt. Maguk a fajok és az általuk birtokolt egységek is változatosak, és bár alapvetően hasonló elvek szerint épülnek fel, vannak egyedi taktikák és stratégiai fontosságú képességek, amelyek színessé teszik a csatákat.



Élesben, hátulról

A Heroes VII-ben bevezettek egy új mechanikát, melynek köszönhetően ha oldalról vagy hátulról támadjuk meg az egységeket, több sebést vihetünk be. Ez különösen akkor vicces, ha két egység több körig csak egymással van elfoglalva, ilyenkor ugyanis egymást kerülgetve járják a haláltáncot.



Kinek a pap...

Hat különböző frakció közül választhatunk, amelyek eltérő egységekkel, képességekkel és stratégiával rendelkeznek. Ha sikeresek akarunk lenni, nagyon fontos, hogy megtanuljunk kezelni az egyes frakciók speciális tulajdonságait, különben könnyen lenyomnak a harcban.



HAVEN

Ők az emberi frakció a játékban, akik a régió biztonságáért és stabilitásáért felelősek. A csatában elsősorban kifejezetten erős gyalogságukra építenek, akiket gyógyító varázslatokkal támogatnak.



NECROPOLIS

A Necropolis tagjai élőhalottak oldalán harcolnak, hogy beteljesítsék végzetüket. A sötét mágia mellett pókokokat, szellemeket és csontsárkányokat vetnek be, képeket feltámasztani a halott ellenfeleket, hogy azok őket szolgálják.



STRONGHOLD

A Stronghold vad orkjai nem riadnak vissza még akkor sem, amikor hatalmas túlerővel kell szembenézniük. Ogrék, hárpia, kentaurok és küklopszok segítségével tesznek el láb alól mindenkit.

ACADEMY

Az Academy tagjai a birodalom legnagyobb varázslói. Seregeik mágikus lényekből és megidézett elementálokból állnak, a csatában pedig gyakorlatilag az összes varázslatot képesek elsűtni, így nagyon veszélyesek.



DUNGEON

A Dungeon hősei nem hisznek a nagy seregekben, katonáik azonban kis létszámban is halálosak. A rejtőzés mesterei a csatában képesek láthatatlanná válni, kihasználva az ellenfél gyenge pontjait.

SYLVAN

A Sylvan frakció hősei az erdők mágikus lényeit viszik magukkal a harcba, entek, driádok és pixik harcolnak oldalukon. Fedezékről fedezékre ugrálva tizedelik meg az ellenfél sorait, nagy távolságról nincs, aki ellenálljon nekik.

AKKOR IS GYORSABBAN HALADNA A KÖR, HA AZ MI HELYETT NÉHÁNY JÁTÉKOS ÜLT A KÖZPONTBAN, ÉS ŐK SZIMULTÁN JÁTSZANÁNAK MINDENKIVEL

A 6+1 történeti szálnak köszönhetően tartalommal nincs hiány, 50 órát simán bele lehet tenni a végigvitelbe még akkor is, ha nem kell teljes pályarészeket újrajátszanunk, mert a játék egyszer csak úgy dönt, hogy az összes mentésünket tönkre vágja.

SZÉPNEK SZÉP

Maga a világ nem néz ki rosszul, az Unreal Engine 3 teszi a dolgát, a pályatervezés azonban nem hibátlan. A *Heroes III* a nagy tereivel sokkal inkább tűnt nyílt világú játéknak, mint a *Heroes VII*, ebben ugyanis legtöbbször nem is nagyon megyünk le az útról. Ha vannak is nyíltabb régiók, azok közt kis erdei ösvényeken át vezet utunk, így az egész igencsak irányítottan tűnik, elveszik a szabadság érzése. Sok meglátogatható épület teljesen beleolvad a környezetbe, könnyű elhagyni bizonyos bónuszokat. Persze az Alt gomb lenyomásával az összes aktiválható tárgy és épület elkezd világitani, de mivel ezt sehol nem mondják el...

Vannak szórakoztató újdonságok, így előfordulhat, hogy egy ogre lerombolja a hidat, amin épp átjöttünk, így visszafelé már másik utat kell keresnünk, de nem minden esetben törekedtek arra, hogy bonyolítsanak a formulán, bizonyos esetekben inkább a játékmenet egyszerűsítése volt a cél. Ennek köszönhetően búcsút intettünk

a 3D-s városoknak, és bár első ránézésre az új várak nem túl lenyűgözőek, ha minden a helyére kerül, kifejezetten mutatós lesz a kastélyunk. A város fejlesztéséhez és új épületek felhúzásához használt fejlesztési fa is jól átlátható, így nem kell diploma ahhoz, hogy a megfelelő kunyhót építsük. Ha már a jó dolgoknál tartunk (félélek, hogy lassan ki is fogyok ezekből), érdemes megemlíteni a karavánokat, amelyek ismét bekerültek a játékba, így szabadon utaztathatjuk egységeinket egyik városból a másikba. A négy helyett hét különböző nyersanyaghoz hasonlóan ez is egy olyan feature, amit rajongói nyomásra emeltek vissza a játékba.

HA HARC, HÁT LEGYEN HARC

A hősünk által naponta megtett távolság valamiért nagyon kevésnek tűnik, ezért nem valószínű, hogy egy nap többet is harcolnánk, ha csak nem közvetlenül egymás mellett találhatók a neutrális egységek. A csata a már jól ismert rendszerben zajlik, ezúttal sem hexa-, hanem sakktablás elrendezésű csatatereken. Bár ez a rész adja a *Heroes* játékok lelkét, talán ezt sikerült a leggyengébben abszolválni, a harcok ugyanis az egységek változottsága ellenére sem izgalmasak, sőt, hosszú távon leginkább idegtépők. A szörnyeknek egyetlen támadásanimációja van, amire viszonylag ha-



mar rá lehet unni. Ezt próbálja meg egyensúlyozni az időközönként felbukkanó akciókamera, aminek köszönhetően testközelből élhetjük át, ahogy egy nyílvesző elrepül, vagy egy tűzlabda becsapódik. Sajnos ez a kamera (meg egyébként az összes kamera a játék bármely pontján) hajlamos beakadni, ilyenkor pedig csak össze-vissza ugrál a kép. Az animációk vontatottak, amin nem segítenek a teljesen egysíkú hangok sem, főleg hogy ha felvesszük a harc sebességét, megszűnnek létezni. A csatához írt zenei téma pár percig tart, és ha a szám végére értünk, nem indul újra, így csak a már említett zörejek maradnak.

A kezelőfelület legalább jól sikerült, minden fontos információt megtudhatunk az egységekkel kapcsolatban. Na nem mintha olyan változatos összeállításra lenne szükségünk, a korábban bevált taktika, miszerint olcsó alapegységeket halmozunk fel, most is remekül működik, simán odaverik az ellenfél elit bajnokait is. Hősünk ezúttal is képes varázslatokkal támogatni a harcban, sőt, a játék ránk is szól, hogy el ne felejtsük az adott körben használni e képességét. Ezekre egyébként túl sok szükség nincs, az MI ugyanis még nehezebb fokozaton sem játszik kifejezetten ügyesen. Kivéve persze akkor, ha nem akarjuk lejátszani a csatát, és

a gépre bízunk annak kimenetelét, mert akkor biztos, hogy a legerősebb egységekből álló hadseregünk is képes elvérezni. Emiatt gyakorlatilag sosem fogjuk használni ezt a funkciót, ami a játékok számát és a vérnyomásunkat is megdobja.

NEM SZABAD ELSIETNI

A kampány egyébként is csak erős idegzetűeknek ajánlott, mert bár a játszhatatlan talán kicsit erős kifejezés rá, az eszméletlen mennyiségű bug és egyéb hiba miatt egyes részeket kénytelenek leszünk akaraton kívül újrajátszani. Előfordult például, hogy egy hős, akit meg kellett volna ölnöm, bemenekült egy helyre, és egyszerűen nem volt hajlandó kijönni onnan. Egy korábbi játékállás visszatöltésével teljesen eltűnt, így teljesíthetetlené vált a továbbhaladáshoz szükséges küldetés. Az még egyébként a szerencsésebb eset, ha vissza tudunk tölteni, néha ugyanis az adott kampányhoz tartozó összes mentést képes tönkretenni a játék, ilyenkor pedig kezdetjük előlről az egészet. Hál' isten ott a skirmish és a többjátékos mód, amelyekkel még szerencsét próbálhatunk, de nyilvánvalóan ezek sem problémamentesek, sőt. Nem akartam azonnal más játékosok ellen szerencsét próbálni, úgyhogy indítottam egy szabad játékot, és „ha már lúd, legyen kövér” alapon rö-

gön egy nagy, nyolcfős pályával kezdtem. Aki játszott már valaha *Heroes* játékkal, az tudja, hogy az első körök öt másodpercet sem vesznek feltétlenül igénybe. Lépsz, építesz, passzolsz. Erről persze senki sem értesítette az MI-t, amely simán gondolkozott legalább tíz másodpercet. Játékosonként. Akkor is gyorsabban haladna a kör, ha a mesterséges intelligencia helyett néhány játékos ülne a központban, és ők szimultán játszanának mindenkivel. Több mint másfél perc várakozás után éreztem, hogy ez így nem megy, és gyorsan felhúztam az MI tempóját 800 százalékra. Így sikerült egy-egy játékos körét öt másodpercre leszorítani, ami három-négy játékosnál még elviselhető, de nagyobb pályákon továbbra is fájdalmasan sokáig tart.

A feszültséget tovább fokozza, hogy a játék már a főmenüben is megbájl 4 GB RAM-ot, és a pálya méretétől függően ez menet közben tovább nő, ebből adódóan pedig már akkor is beakad a játék, amikor az MI körre várok. Ez még a kisebbik hiba, de a fórumokon nem egy ember panaszkodott arra, hogy egyszer csak elszáll a játék, a mentést pedig nem képes visszatölteni. Nem hibás a fájl, egyszerűen csak nem tölt vissza. Az MI-re nem vagyok hajlandó várni, de egy másik játékkal engedékenyebb vagyok, így kipróbáltam a

többjátékos módot is. Vagyis csak próbáltam volna, a tizedik körnél messzebb ugyanis sosem jutottunk, és az is előfordult, hogy már a harmadik körben megszakadt a kapcsolat.

BEST OF HEROES?

A Limbic fejlesztői nyilvánvalóan mindent megtesznek annak érdekében, hogy kipofozzák a játékot, de sajnos ehhez már elég késő van. Látszik, hogy néhány hónap meg simán ráért volna a *Heroes VII*-re, mert bár az alapok a helyükön vannak, a megvalósítás sajnos messze nem hozza az elvárt szintet. Mivel a töménytelen mennyiségű bug kijávitása biztosan eltart majd egy darabig, a fejlesztők elérhetővé tették a játékba épített csalásokat, amelyekkel korlátlan mozgást, épületeket és szintet szerezhetünk, de akár teleportálhatunk is. Ez persze nem húzza ki a játékot a pácból, de az igazán fanatikus rajongók számára lehetővé teszi, hogy egy visszatölthetetlen játékállásig gyorsan eljussanak. Nincs kétségünk afelől, hogy a fejlesztők minden igyekezetükkel azon lesznek, hogy a következő hónapok során kipofozzák a játékot, így végül egy élvezetes *Heroes* élmény vár majd ránk, amit a stílus rajongóinak mindenképp érdemes kipróbálniuk; a kérdés már csak annyi, miért nem sikerült mindezt a megjelenésre abszolálni?

Kaci



HARDVER

Windows 7/8 (64 bit); Intel Core i5660 / AMD Phenom II X4955; 4 GB RAM; Geforce GTX 460 / Radeon HD 5850

- + Heroes életérzés
- + különböző frakciók
- béna átvezetők
- bugok

KACI

Egyszer talán jó lesz. Most sajnos nem az.

70

Sic parvis magna

UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION

INFO

Kiadó Sony Computer Entertainment
 Fejlesztő Naughty Dog, Bluepoint Games
 Platform PlayStation 4
 Röviden Az Uncharted trilógia PlayStation 4-es kiadása azokat is megismerteti Nathan Drake történetével, akiknek a múlt-generáción kimaradt az élmény.
 PEGI 16+

SIC PARVIS MAGNA – AZ UNCHARTED SOROZAT LEGISMERTEBB LATIN IDÉZETÉVEL TALÁN MAGA A NAUGHTY DOG JELLENTEZTE LEGTALÁLÓBBAN SAJÁT SZÉRIÁJÁT: „MINDEN NAGY KICSIKÉNT INDUL.” Ez egy jó hét. Az elmúlt napokban volt szerencsém egyszerre négy olyan játékot tesztelni, amelyek valamilyen formában kapcsolódnak személyes top-listám első helyezettjeihez. Az *Uncharted* trilógia PlayStation 4-es verziója mellett megérkezett a *The Neverhood* szellemi utódja, az *Armikrog* is (a véleményemet megtaláljátok róla pár oldallal később); most foglalkozunk azzal a trilógiával, ami egy teljes generációt győzött meg arról, hogy nem is olyan drága a PlayStation 3. Pedig az volt. Szóban már elmondtam, de maradjon nyoma írásban is: köszönettel tartozom mazurnak, aki még megrögzött PC-s játékos-koromban bemutatta nekem az *Uncharted* sorozatot és a Naughty Dogot. Amikor megérkezett hozzánk az egyébként gyönyörű, sajtónak szánt kiadás, természetesen azonnal felhívtam, hogy mit gondol, és pár perc beszélgetés után meggyegettünk, hogy őszintén és szívből irigy-lünk mindenkit, aki most, PlayStation 4-en találkozik először az Unchartedtel. A *Nathan Drake Collection* minden tekintetben méltó újrakeverése a PlayStation egyik leg-

jobb franchise-ának, és a legjobb módja annak, hogy felvezzük a hamarosan érkező *Uncharted 4*-et.

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

A *Jak and Daxter* sorozat sikere után a Sony már megbízott annyira a Naughty Dogban, hogy belevághassanak egy nagyobb projektbe. Az *Uncharted: Drake's Fortune* – indokolatlanul béna alcímétől eltekintve – olyan játék lett, amilyennek a *Tomb Raider* demek is lennie kellene már hosszú évek óta. Az első epizódon még nagyon érződik, hogy a fejlesztők csak próbálgatták a határaikat; a *Drake's Fortune* egy kiemelkedően jól összerakott főszereplővel és platformelemekkel súlyosbított akciójáték volt. A legnagyobb látványbeli és játékmenetbeli fejlődés ennek felújításán érződik: a képkockák számának és a felbontás növelése mellett a Bluepoint csapata újratexturázta a játékot, és az irányítást is teljes egészében átdolgozta. Nagyon jó munkát végeztek a srácok, de persze az is látszik, hogy ez egy 2007-es játék, ami nem öregedett különösebben szépen. A fejlesztők mindent megtettek azért, hogy az *Uncharted* első része még az új generáción se szúrja a szemünket, és egészen addig nem is nagyon zavaró, hogy ennyire régi a játék, amíg el nem indítjuk a második epizódot.

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Az egyetlen elfogadható alcímmel rendelkező *Uncharted 2* sokak szerint a sorozat legjobb része, és ezzel nehéz is vitatkozni. A Naughty Dog ebben az epizódban már sokkal bátrabban kísérletezett Drake karakterével, és természetesen a Sony pénzben manifesztálódó bizalma is érezhető a folytatáson. Az *Among Thieves* már PlayStation 3-on is gyönyörű volt, de a Bluepoint utómunkáival simán elmegy PlayStation 4-es címnek is (abban a világban, amelyben egy borzalmas *Tony Hawk Pro Skater 5*-öt maga Tony Hawk komoly arccal mutat be a tévében, nem is érdemes grafikáról beszélni). A végtelen aprólékos-sággal kidolgozott, sokkal nyitottabb környezet mellett talán ennek a játéknak teszi a legjobbat az 1080p-60 fps kombó, ami az akciófilmes jelenetek közben a leglátványosabb. A Bluepoint a hírek szerint egy-sítette a három játék harcrendszerét, de az *Uncharted 2* lövöldözés jelenetei valahogy mégis folyamatosabbnak és izgalmasabbnak hatnak, mint az első részé.

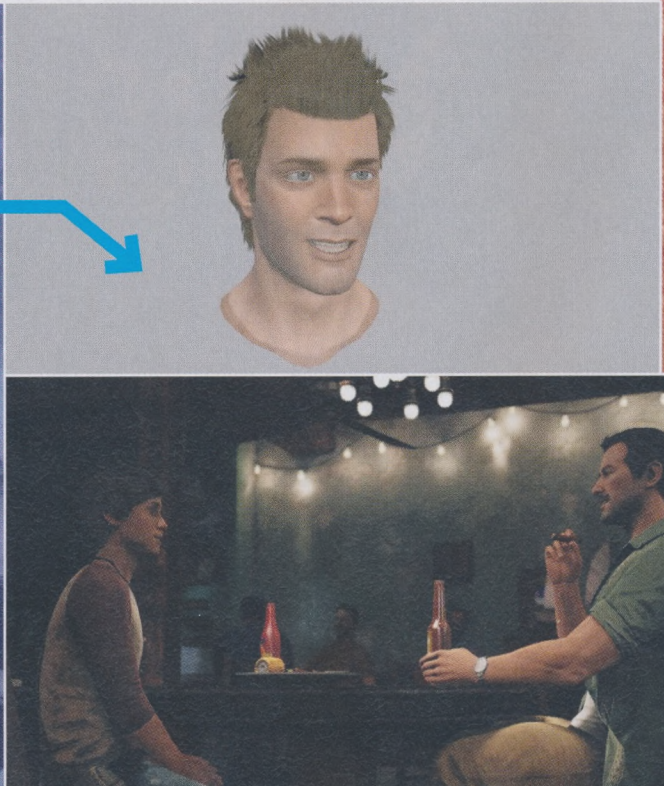
UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

Az *Uncharted 3: Drake's Deception* volt a legfontosabb lépés a *The Last of Us*-féle vezető, sárga köves úton. Mind dramaturgiában, mind pedig karakterábrá-

Megúsztuk. De mit is?

NATHAN DRAKE VAGYOK, ÉS EZ ITT A JACKASS

A megjelenést megelőző napokban a Naughty Dog lerántotta a leplet Nathan Drake karakterének egyik korábbi koncepciójáról. Eredetileg az *Uncharted* sorozat főhősét részben Johnny Knoxville-ról, a Jackass sztárjáról mintázták volna, de később úgy döntöttek, hogy inkább egy „jóképpűbb” karaktert választanak. Szerintek hasonlít?



zolásban sokat fejlődött a sorozat, ami a franchise-ban pontosan ugyanannyira fontos, mint az okos logikai feladványok, a platformeremerek, illetve a harcrendszer, hiszen ez az, amiben az *Uncharted* valóban újat tudott mutatni a játékvilágnak. A *Drake's Deception Remastered* átdolgozott textúrái, modelljei, a felturbózott felbontás és frame rate talán nem annyira látványos, mint a korábbi epizódokban, de mindenképpen segít megteremteni azt a filmes élményt, amit a Naughty Dog már PS3-on is olyan mesterien prezentált. Számomra ez a legjobb a trilógia epizódjai közül, mert a fejlesztők ebben találták el a legjobban az akció, a felfedezés, a platformer és a narratíva közötti egyensúlyt.

ÉRKEZIK AZ UNCHARTED 4! FELKÉSZÜLTÉL?

Azért szeretem annyira a Naughty Dogot, mert minden játékukban érezhető egyfajta tudatos fejlődés, ami a fejlesztőknél nagyon ritka. Ez nem az a stúdió, amelyik kicserél két dolgot a játékában, és „falura jó lesz” alapon kiadja a folytatást. Nem. Ez a csapat aprólékosan építi fel a játékeit, feszegetve a

maguk, illetve a rendelkezésükre álló hardver határait. Ez a fejlődés nagyon szépen végigkövethető az *Uncharted* sorozat egymást követő epizódjain, és még látványosabb a *The Last of Us*ban, amivel az évek során összegyűjtött tapasztalat egy szinte tökéletes játékban tetőzött.

A Bluepoint remek munkát végzett. Ugyan a többjátékos módok és a PS Vita-exkluzív *Golden Abyss* kimaradtak ebből a gyűjteményből, illetve a hasonló kiadásoknál már-már tradicionális „így készül” videós rongrázás sincs meg, helyette kapunk egy csomó feloldható skint, a szokásos fotómódot, egy kicsit feleslegesnek tűnő időmérős végjáték-módot, meg persze egy új nehézségi szintet az igazán hardcore játékosok örömére. Nem titok, hogy a Sony elsősorban az *Uncharted 4 – A Thief's End* népszerűsítése miatt készítette el a *The Nathan Drake Collection*-t, de az átlátszó marketingfogás ellenére is: ez a gyűjtemény tökéletes alkalom arra, hogy újra átéljük – vagy épp megismerjük – Nathan Drake kalandját a nagy finálé előtt. Ha van PlayStation 4-ed, ne hagyd ki!

daev

HOL VAN A GOLDEN ABYSS?

A Naughty Dog elmondta, hogy a PlayStation Vita-exkluzív *Golden Abyss* felújítása is szerepelt a tervek között, de végül úgy döntött a stúdió, hogy a PlayStation 3-ra megjelent trilógia önmagában is tökéletesen felvezeti a negyedik részt. Ez igaz is, hiszen a *Golden Abyss* meglehetősen kilóg a trilógiából, ráadásul ez az egyetlen epizód, amelyet nem a Naughty Dog fejlesztett. Persze valószínűleg az is közrejátszott a dologban, hogy nem lett volna egyszerű egy PS Vita-címet hozzáigazítani a PS4-hez.

- + Uncharted sorozat PS4-en!
- + gyönyörű, összeszedett port
- + átdolgozott irányítás
- nincs multiplayer és *Golden Abyss*
- néhol beakadó textúrák és modellek
- extra tartalom hiánya

DAEV
Tökéletes felvezetése az *Uncharted 4*-nek, PS4-tulajoknak kötelező.

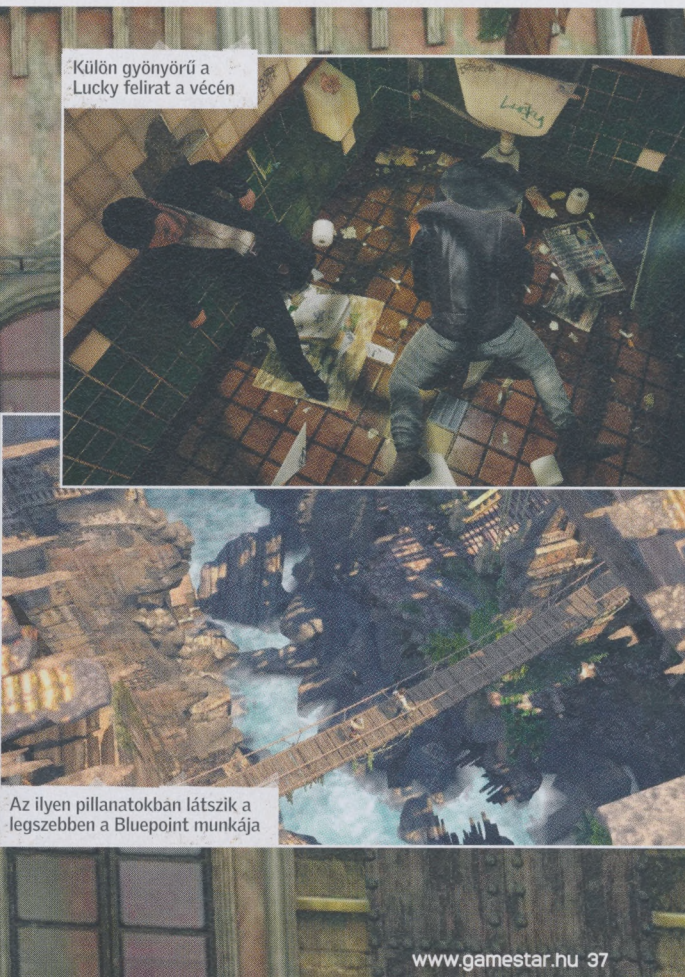
89

A NATHAN DRAKE COLLECTION MINDEN TEKINTETBEN MÉLTÓ ÚJRAKEVERÉSE A PLAYSTATION EGYIK LEGJOBB FRANCHISE-ÁNAK, ÉS A LEGJOBB MÓDJA ANNAK, HOGY FELVEZESSÜK A HAMAROSAN ÉRKEZŐ UNCHARTED 4-ET



HA TE MONDOD

Eric Monacelli közösségi vezető, Naughty Dog: „Az elejétől a végéig átélheted Nathan Drake történetét, és ezt még soha nem tehetted meg így.”



Szorongjunk a víz alatt

SOMA



Egy ritka pillanat, amikor van egy hulla(szerű).

INFO

Kiadó **Frictional Games**
 Fejlesztő **Frictional Games**
 Platform
PC, PlayStation 4
Röviden Stílusos félelemkeltés a szokatlanabb formából.
 PEGI 16+

ÍGÉRETES, HA EGY INDIE JÁTÉKOT ÖT ÉVEN KERESZTÜL FEJLESZT A CSAPAT, ÉS NEM AZÉRT, MERT PÉNZSZÜKÉBEN VANNAK, HANEM MERT OLYAN MINŐSÉGET SZERETNÉNEK LETENNI AZ ASZTALRA, AMIHEZ ÖT ÉVNYI MUNKÁRA VAN SZÜKSÉG.

A rettegés valahogy bele van kódolva az emberiségbe, hiszen az életünk sosem tökéletes úgy, ha nincsenek démonaink vagy valami, ami legalább egy pillanatra ránk tud ijeszteni, legyen szó bármiről a pókoktól kezdve a magasságon át egészen a negyedévente, félévente a világ pusztulását beharangozó Facebook-bejegyzések okozta hétköznapi rettegésig. Illetve vagyunk mi, a játékosok, akik szobánk magányában, fejünkre tett fülessel próbálunk gondoskodni arról, hogy utolérjen a barna hang. A Frictional Games csapat két sorazata, a *Penumbra* és az *Amnesia* már bizonyította, hogy képes elhozni a hideglelést a monitorra, és mostani játékuk is szépen illeszkedik a sorba.

NE SZÓLJ, SZÁMI

Szívesen mesélnénk arról, mi a történet, de nehéz lenne mindezt úgy tenni, hogy ne spoilerezzünk, éppen ezért mindenkre rá-

bízzuk, hogy játék közben maga jöjjön rá, mi miért történik. Most maradjunk annyiban, hogy a helyszín a tenger mélyén lévő Pathos-II állomás, ám ahelyett, hogy elmélyülten kutató tudósok és lófarkas, szemüveges, szexi doktornők töltenék meg, csak romok, pusztulás és fura robotok vannak mindenhol. A mi feladatunk rájönni, vajon mi történhetett, hová tűnt a személyzet, és miért van az, hogy egyes robotok embereknek képzelik magukat, illetve úgy egyáltalán, hogyan kerültünk ide? Mindez egyébként nagyjából lineáris vonalvezetéssel történik, de mégsem fogjuk azt érezni, mintha dameron húznának a fejlesztők, így idővel arra eszmélünk, hogy valóban szorongunk, és úgy érezzük, csak egy apró pont vagyunk a létezés gigantikus szöttesén.

NEM KELL A VÉR, SEM AZ EMBERI CAFATOK

A helsingborgi srácok a horror műfaját nem a jumpscare érz nélküli alkalmazásában látják, ezért nem tolják az ijedelmet hirtelen az arcunkba, és nem fogunk időről időre masszívan betojni, éppen ezért sokan lesznek, akik úgy érezhetik, hogy valójában nem is horrorral van dolguk, ami tulajdonképpen igaz is. A feszültségkeltés sokkal inkább

úgy valósul meg, hogy semmit nem tudunk tenni a sorsunk ellen, és pontosan azt éljük át a játékban, mint amit hasonló helyzetben nagyjából a valóságban is megélnénk. Nem válunk repkedő szuperhőssé vagy kalapácsot lengető istenné, hanem megmaradunk ugyanannak a kis hétköznapi emberkének, aki vérzik, ha megütik, csontja törik, ha mindez erősebben történik, és ha úgy istenesen fejbe csapják, akkor bele is hal. Jó példa erre az első menekülési helyzet, amikor jött egy nagy robot, és puff, agyonütött, ezért a játékállást visszatöltve azt gondoltuk, most aztán jól ellenállunk, ezért lecsavartuk egy gőzvezeték öntöttvas csapját, majd puff, izomból hozzávágtuk a vasszörnyeteghez. Nos, nagyjából mintha száznapos tojással dobtunk volna meg egy AT-AT lépegetőt, ezért inkább sietve távoztunk. A teljes játékmenetre jellemző, hogy esélyünk sincs a védekezésre, mindent a bujkálás, menekülés vonalán kell megoldanunk, és bár lesznek olyan ellenfelek, akik segítenek, nincs egzakt jele annak, ki a barát, és ki az ellenség. Ennek egyértelmű következménye, hogy idővel kialakul egyfajta paranoia, és mindenben, ami egy pillanatra is megmozdul, a végétet látjuk, miközben tudjuk, hogy a fémes léptekkel döngő, hidraulikától sziszegő va-

A víz alá kerülünk, de hogyan?



Nagyon kevés szöveg mellett is működik a narratíva.



Bár nem túl izmos, de rendben van a látvány.



TÖRD A FEJED!

Nem mindenki szereti ugyan a fejtörőket, de a SOMA ezeket sem nélkülözi. Habár a legtöbbnek hamar rájövünk a megoldására, mégis lehetnek olyan játékosok, akik emiatt fogják idő előtt abbahagyni.

lami akár a továbbszűrés kulcsát is jelentheti. Tevékenységünk között még a legkomo-lyabb agresszió is csak amolyan kékvérű angol forradalom, tehát kimerül annyiban, hogy valamit át tudunk hajítani az ablakon, és lesz egy kis csirimp-csörömp. A Frictional Games így nagyjából megfelelt annak, amit célkitűzé- sül állított maga elé, hiszen sikerült úgy egy- fajta félelmet vagy inkább konstans bizonyta- lanság- és tehetetlenségérzetet generálnia a játékosban, hogy közben nincsenek szétszag- gatott, belüket a kezeikben tartó vagy éppen fejüket a hónuk alatt hurcoló, csápokkal, kar- mokkal, dobócsillaggal kiveret farkukkal ha- donászó szörnyetegek, sem a semmiből elénk ugró és vérünket ontó rémségek. Csak mi va- gyunk... egyedül.

HANGZÁS ÉS KÉPZÉS

Habár képileg a *SOMA* nem az *Ethan Car- tert* állította maga elé követendő példá- nak, a saját fejlesztésű HPL Engine 3 meg- felelő környezetet jelenít meg; nem dobjuk magunkat hanyatt tőle, mégis hiányér- zetünk. A képi megvalósítás remekül illesz- kedik ahhoz a hangulathoz, amit az előbbie- ken részleteztünk, és attól függetlenül, hogy valójában egy csőben rohangálunk, a motí- vumok nem, vagy csak kismértékben ismét- lődnek, de az egyes helyszínek jól elkülönül- nek egymástól. Tehát a grafikusok is meg- érdemlik a fizetésüket, ám a hangmérnökök, illetve a szinkronszínészek még a prémium- ra is jogosultak lehetnek, ugyanis az akusz-

tikus rész semmiféle kívánnivalót nem hagy maga után. A parás hangulathoz elenged- hetetlen az, ami a hallójáratunkon keresz- tül az agyunkba jut, mert a fémcsikorgá- sok, a statikus kisülések, a távolabbról érke- ző tompa morajlások mind azt érzékeltetik, hogy bár sehol egy élő ember, mégis, baro- mira nem vagyunk egyedül. A beszédhangok pedig nemcsak a játékokhoz mérten, hanem még filmes viszonylatban is megállják a he- lyüket, mert itt bizony nem a grundról kap- kodtak össze műkedvelő színészpáncélok, vagy ha mégis így volt, akkor ezeket az em- bereket azonnal Oscarra kell jelölni. Minden- ki hitelesen mondja a szövegét, sőt, van egy rész, ahol olyan átéléssel üvölti szenvedését a világba az adott szereplő, hogy inkább fog- juk magunkat, és két ajtóval messzebb roha- nunk, mert nem akarjuk hallani a kínlását (vagy visszafelkapcsoljuk az áramot, és rögvest megnugszik).

BÁTRAN AJÁNLJUK, NEM CSAK BÁTRAKNAK

Ideje volt már, hogy valaki olyan horrort vil- lantson, ami túlmutat a klisés megoldásokon. A *SOMA* nemcsak arra jó, hogy parázzunk néhány órát, hanem valóban elgondolkodtat, mi több, olykor egészen komoly moralizálás- ba hajlik, miközben előfordul, hogy akkor is az átélt élményeken töprengünk, mikor már régen kikapcsoltuk a gépet. Aki egyébként is komázza a borzongást, annak mindenképpen ajánlatos kipróbálnia a játékot, ám az is nyu-



CSIPKERŐZSIKA, A DURVA HORROR

Ha már a rémisztgetés- nél tartunk, érdemes tudni, hogy a *Csipkerőzsika* eredeti verziója messze nem volt olyan finomkodó, mint ahogyan azt a Grimm tesók tollából olvashattuk, hiszen a 17. század utolsó éveitől még csak szá- hagyomány útján terjedő mesében az álmából már felébredt *Csipkerőzsika* és anyósának viszonya nem túl jó. Ennek az a vége, hogy az álomszuszkék lány és az őt éberré csókoló királyfi két gyermekét az anyós leginkább fazékban főve szeretné látni, hogy aztán jól lakmározzon belőlük.

godtan elé ülhet, aki a hétköznapiakban egy hangosabb tüsszentéstől is meg- ijed, mert az inkább hitchcocki elemek- kel zsonglórködött játékmélet egyszer- sem okoz azonnali szívmegeállást, de a hidegrázás garantált. Sőt, nagy érde- mük a fejlesztőknek, hogy a narratív- va anélkül működik, hogy a *SOMA* tele lenne pakolva párbeszédekkel, márpe- dig ez komoly előny azoknál, akik nem gerjednek a karakterekre. Tehát nosza, irány a víz alatti világ, és a „kicsik va- gyunk, megsemmisülünk” érzése.

RC

HARDVER

Windows 7; Core i3/AMD A6 2,4 GHz; 4 GB RAM; GF GTX 260/Radeon HD 5750; 25 GB HDD

- ✦ remek hangulat
- ✦ elgondolkodtat
- ✦ kiváló hangok
- ✖ hangyányit kopottas grafika
- ✖ megunhatók a fejtörők
- ✖ ritkán jön hasonló játék

RC

Sokkal tartalma- sabb, és majdnem olyan rémisztő, mint *Soma*, a *Magagésa*.

87



HA TE MONDOD

Thomas Grip creative director, Frictional Games: „Új életet kívánunk lehelni a horror műfajába.”

Legtöbbször pont azért félünk, mert egyedül vagyunk



Nagyon sajátos ellenfelekkel találkozhatunk

Teszt

» EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE



Tessék, végre csönd van, nyugalom, könnyű parkolót találni, erre kihál az emberiség



„Szőkés-zöld fűszál reszket, szél birizga, kopott falhoz támasztva az új bringa”

AZ ELFELEJTETT GOMB

A játék digitális kézikönyvében szerepel ugyan (olvassa azokat valaki?), hogy az [R2] nyomva tartásával futni is lehet, de a fejlesztők utólag vették észre, hogy a játékon belül ezt gyakorlatilag elfelejtették feltüntetni. Ráadásul észrevenni sem könnyű, mert a futáshoz lassan gyorsulunk fel, pedig ez nagyon hasznos lenne egy olyan játékban, ahol egy hatalmas terület bejárása a cél.



Itt a vége, fuss el véle

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

DOUGLAS ADAMS, A GALAXIS ÚTIKALAUZ STOPPOSOKNAK SZERZŐJE MÉSÉLT EGYSZER, HOGY MÉG MÉLTÁN ELHÍRESÜLT MŰVE MEGÍRÁSA ELŐTT ALAPVETŐ GONDJAI VOLTAK A VI-LÁGGAL:

egyszerre hat különböző rádiójátékon is dolgozott, de mindegyiknek az lett volna a vége, hogy elpusztul a Föld. Ez egyrészt azért jutott eszembe, mert ebben a hónapban sikerült több olyan játékba is belefutni, amelyek valamilyen módon az emberiség végnapjait festik meg (például a *The Talos Principle*), másrészt az *Everybody's Gone to the Rapture* eleve olyan, mintha egy virtuális térben elhelyezett rádiójáték lenne. Egyébként érdekes egybeesés, hogy a játékot fejlesztő The Chinese Room csapata egy, a mesterséges intelligenciával foglalkozó filozófiai elméletből kölcsönözte nevét (John Searle „kínai szoba” hasonlata), mely szerint egy program sosem ruházhat fel gépet tudattal, elmével, azaz gép nem tehet szert értelemre – márpedig a hasonlóan vidám jövőbe helyezett *The Talos Principle*-nek épp ez a központi kérdése, de fontos motívum a *SOMA*-ban is. Van egyébként némi hasonlóság a *The Vanishing of Ethan Carter*rel is, de inkább csak az élő szereplők hiánya miatt. Az események ott is, itt is lezajlottak már, csupán a hátrahagyott emléktörödékek marad-



INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**
Fejlesztő **The Chinese Room**
Platform **PlayStation 4**
Röviden Érdekes műfajkísérlet, egy aprólékosan kidolgozott, bejárható virtuális tér és klasszikus rádiójátékok ötvözete; nem szokványos kalandjáték.

PEGI 16+

nak nekünk, hogy összerakosgassunk belőlük annyit, amennyit lehet.

HAHÓ, VAN ITT VALAKI?

Az *Everybody's Gone to the Rapture* esetében ez inkább csak bóklászás, kár is különösebb fejtörőket, kihívásokat keresni benne – aki esetleg találkozott a *Dear Esther*rel, a *The Chinese Room* egyik korábbi játékával, az tudja, mire számíthat. Ez a játék nem a rejtvényekről szól, nem az ügyességről, de még az is vitatható, hogy játék-e egyáltalán; legyen inkább egy műfajkísérlet. Adva van egy gyönyörű szép angol kisváros, melynek lakói eltűntek, mint a kámfor. Ahogy járjuk az utcákat, benézünk a házakba, és felfedeztjük a környéket, különféle lebegő fényekkel találkozunk majd, ezek fedik fel párbeszédük formájában magát a történetet, vagyis a helyiek utolsó napjainak krónikáját. Néha csak követni kell őket, néha viszont mozgathatunk is egy-egy fénygolyót, a kontrollert a levegőben forgatva, mintha egy régi rádió antennájával keresnénk a jelet. Ezenkívül sok egyéb lehetőségünk nincs: néhány kertkaput vagy ajtót kinyithatunk, rádiókat kapcsolgathatunk, vagy visszahallgathatunk korábbi telefonbeszélgetéseket, de ennyi. Lehet viszont nézelődni, csodálni a gyönyörűen kidolgozott tájat és töprengeni azon, hogy mi történhetett itt. (Rendben, aki gyűjti a trófeákat, az eljárt-

szogathat azzal, hogy megszerzi mindet, de lássuk be, ez nem tartozik a játék szerves részéhez.)

ENNYI?

Ennyi. Akit zavar, hogy itt szinte csak szemlélődésre van korlátozva, vagy úgy egyáltalán, nem érti, mire jó ez az egész, az talán jobb, ha kihagyja – és ezt egyáltalán nem fölényeskedve mondom, teljesen megértem, ha valaki mást vár el egy játéktól. Aki viszont az eddigiek alapján kíváncsi lett, az jó eséllyel nem fog csalódnani benne, mert az *Everybody's Gone to the Rapture* egyedi és emlékezetes élményt nyújt. Igazi ereje talán nem is annyira a történetében vagy remekül felmondott dialógusaiban rejlik, hanem abban, hogy milyen háborzongatóan banális, hihető és kézenfekvő lehetőségként mutat meg egy verőfényes, madárcsicsergős, ember nélküli világot.

mazur

- + egyedi, merész koncepció
- + gyönyörű grafika
- + fantasztikus zene, remek dialógusok
- de némi interakciót még elbírt volna

MAZUR

Lesz, akinek életre szóló élmény, és lesz, aki dühöngve követelné vissza a pénzt.

82

KIEGÉSZÍTŐ

test
PRO EVOLUTION SOCCER 2014

SID MEIER'S CIVILIZATION® BEYOND EARTH™ RISING TIDE



A
FUTTATÁSHOZ
A SID MEIER'S
CIVILIZATION:
BEYOND EARTH
ALAPJÁTÉK
SZÜKSÉGES.

VÁSÁROLD
MEG AZ
576 KByte
OLDALAN!



MÁR A BOLTOKBAN!
CIVILIZATION.COM



Jobb térfélen a Konami üdvöskéje

PRO EVOLUTION SOCCER 2016



INFO

Kiadó **Konami**
 Fejlesztő **PES Productions**
 Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
 Röviden **A Pro Evolution Soccer**, avagy röviden a **PES** a Konami fociszimulátor játéka, amely immár húsz éve harcol legnagyobb riválisával, a **FIFA** sorozattal.
PEGI 16+

BEVALLOM, FIFA-S VAGYOK. ÉS AZT HISZEM, ÍGY KEZDTEM A PRO EVOLUTION SOCCER-CIKKET EGY ÉVVEL EZELŐTT IS.

Azonban az ideji *PES* az előzetes hírek szerint nagyon felkötötte a gatyáját, ami rá is fért, hiszen a 2000-es évek második fele óta nem volt kérdés, hogy a *FIFA* kissé meglépett húszéves vetélytársától. Emlékszem, valamikor úgy 2008 környékén volt ugyan egy kisebb kilengésem, amikor az EA Sports előszeretettel adta ki úgy a PC-s részeket, hogy gyengébb, korábbi grafikus motor hajtotta csak meg, és így kipróbáltam az akkori *PES* részt is. És hogy miért is tartottam ezt fontosnak megemlíteni? Mert – kezdve rögtön egy hatalmas Konami-negatívummal – idén pont a *PES* szériával történt meg ugyanez. Míg Xbox One-on és PS4-en a legújabb verziót kapjuk, addig PC-n tulajdonképpen csak egy feljavított, átalakított tavalyi játékot, korábbi grafikus motorral. Tesztünk ennél fogva az aktuális konzolgenerációkon készült; lássuk, mire jutottunk.

ális *FIFA* részhez hasonlítja a mindenkori *PES*-t; mi is ebből a nézőpontból vizsgáltuk a 2016-os verziókat.

Minden évben szóba kerül a licenckel hiánya, és ez idén sincs másképp. A legzavaróbb, amikor egy bajnokság részben megvan ugyan (például Anglia–Manchester United), de a többiek például „kék Manchester” fantáziánéven futnak. Ez akkor a legszembetűnőbb, amikor Bajnokok Ligáját játszunk: hiába van meg magának a Ligának a licence, és halljuk a meccsek előtt a hivatalos zenét, valamint olyanok a grafikák és kijelzők, mint a BL-ben (ezek tényleg nagyon szépek), ha a Real Madrid a PES All Starszal csap össze. Illúzióromboló. És nekem hiába jönnek azzal a hardcore rajongók, hogy ezeket utólag, házi barkácsmodokkal ki lehet cserélni, ez nem mentés. De a meglévő csapatok felállása sem aktuális, szeptember 22-én Casillas a játékban még a Real Madridban játszott, holott valójában már két hónapja eligazolt onnan. Ezt a megjelenésre simán lehetett volna aktualizálni – sok más átigazolással együtt –, de nem sikerült. Az is igaz azonban, hogy a BL mellett egyéb versenyszériák licenceivel is egész jól áll a *PES*: az Európa-liga, a dél-amerikai Libertadoreskupa, valamint az ázsiai AFC Bajnokok Ligája is megtalálható benne. Most lássuk a játékmenetet. Örök rivális programunk, a *FIFA* évről évre azon igyekezett, hogy egyre inkább külön tárgynak érzékeljük a labdát a játékban, ne legyen úgy a játékosok lábára „ragasztva”, mint a kétezres évek elején. Ez többé-kevésbé sikerült is. Ehhez képest az ideji *PES*-ben a labda fizikája már túl „légies” lett, mintha egyáltalán nem is lenne súlya. Ezt legelő-

szőr a kapusok kidobásainál vettem észre; valahogy nincs erő a mozdulatban, mint-ha a gravitáció kicsit sem nehezítené meg a tárgy repülését. A földön már egy fokkal jobb a helyzet, el-elpattan a bőrgömböc. Passzoknál viszont nagyon sok időt igényelhet a megfelelő „erőbevitel” begyakorlása. Sokszor érzí úgy az ember, hogy a labda csak lassan csorog a nekünk megfelelő irányba, akármekkora erő vittünk is a rúgásba, az ellenfél pedig így simán odaér hamarabb, és könnyedén elveszi a lasztit. Apropos lassúság. A focisták futása és a labda repülése teljesen rendben van, viszont olyan lassan reagálnak a különböző parancsokra, hogy szinte úgy éreztem, előre ki kellene találnom, mi fog történni, ha időben akarom például ellőni a labdát a védők blokkolása előtt. Hiába nyomkodod a „kört”, játékosod még tolni akar a bogyon három métert, vagy ha szerencsésebb esetben el is lövi, csigalassan dől rá, míg az ellenfelek röhögve elé állnak blokkolni. Értém én, hogy a realizmusra törekedtek a fejlesztők, és a futballista ilyenkor addig helyezkedik, míg a lövőlábára kerül a játékos, de hosszú távon őrijtően sokszor nem tudod kihasználni a helyzeteket emiatt. Ez már csak azért is furcsa, mert a fejlesztő ígéretei szerint az ideji egyik fő szenzáció pont a folyékonyabb mozgás lett volna. (A másik pedig a skillalapú 1v1 csaták, amelyekben nem csak az fogja eldönteni egy harc kimenetelét, hogy melyik játékosnak magasabbak az értékei. Ennek meg tapasztalására jó sok meccs kellene, én a teszt ideje alatt nem láttam igazán feltűnő különbséget a tavalyi rendszer és e között.) Ezen kívül a kapusok is erős hiányérzetet



Müller lő! Ez sokszor gólt jelent

ELSŐ FÉLIDŐ

A legfontosabbak évről évre – akármilyen játékmódok kerülnek is be – a sima meccsek, hiszen online vagy otthon (amikor átjön egy haver) a legtöbbször ezt fogjuk elindítani. A normál mérkőzések pillanatait a legjobbak egy focis játékban, bármilyen sikert érzünk is el például menedzsermódban. Azt is el kell fogadnunk, hogy a nagyközönség mindig az aktu-



A jó öreg Totti még mindig bírja



Zebrák és szurkolóik egymás között

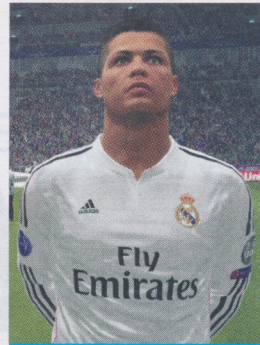


hagynak maguk után; néha a bravúrok mellett olyan gyenge lövések is becsúrognak a kezük alatt (!), amelyekről az ellövés pillanatában nem is gondoltad volna, hogy bármilyen veszélyt jelenthet az ellenfélre nézve. A jól megszokott, FIFA-s „védő melletti lendületből eltolás” a PES 2016-ban nagyon ritkán működik, de ez nem is baj, abszolút izlés kérdése, hogy kinek melyik játékmenet tetszik jobban. Az almenük továbbra is tipikus Konami-félék. A betűk ugyanolyanok, mint a Metal Gear Solidban vagy a cég bármelyik másik játékában. A csapatkezelés körülményes és elhibázott, vitathatatlanul el van maradva a konkurenciától. Mintha egészen a megjelenésig eldöntetlen maradt volna, hogy egyébre vagy controllerre legyen szabva: egy kurzort irányítunk konzolon. Míg a főmenü a FIFA-éhoz hasonló, nagy ikonos külalakat kapott. Meccsek után – ahogy az szokás – újranézhetjük a legfontosabb pillanatokot, a Konami azonban elfelejtette megadni annak lehetőségét, hogy ezekből választani tudjunk; ha 15 pillanatot emel ki a játék, és mi a 14-ediket akarjuk csak megtekinteni, akkor szépen végig kell menni az azt megelőző 13-on. Ezért hatalmas fekete pont jár.

MÁSODIK FÉLIDŐ

Merészkedünk ki a nyílt vízre, és mérjük össze tudásunkat élő emberek ellen is a világhálón! Ezt megtehetjük sima barátságos meccseken is, illetve egy, a FIFA online bajnokság módjához teljesen hasonló rendszerben, amikor is tíz meccs eredményétől függően juthatunk egyre feljebb az osztályokban. Különös,

hogy az online bíró hiperengedékeny; hátulról becsúzás után, egyértelmű piros lapos esetekben sokszor sárgát sem ad, sőt nem is fúj, néha olyan, mintha egyenesen ki lenne kapcsolva. A rendszer a szokásoknak megfelelően figyel, ki hányszor lép ki meccs közben, így elkerülhetjük az unfair játékosokat. Természetesen kooperatív meccseket is játszhatunk mások ellen, egy csapatot többben irányítva. Ha nemcsak sima meccseket akarunk játszani, hanem jobban részt szeretnénk venni egy csapat vagy akár egy futballszár „felépítésében”, akkor jöhetnek az igazán bevallós játékmódok. A Become a Legendben egy futballista életét irányíthatjuk fiatal korától kezdve. Létre is hozhatunk egy karaktert vagy választathatunk létező focistát. Először természetesen a kispadról kell elnyernünk edzőnk bizalmát, aztán rendszeresen és jól kell játszani, hogy felkeltsük országunk válogatottjának és a jobb csapatok figyelmét. Bármilyen poszton indulhatunk, lehetünk akár kapusok is, a meccsek alatt csak saját patronáltunkat irányítjuk. A Master League tulajdonképpen a menedzsermód PES-féle megnevezése. Itt is létrehozhatunk egy saját karaktert, majd kiválaszthatjuk, hol akarunk dolgozni. A Masterben már legfelső kategóriás csapatoknál is kezdhetünk, nem kell alsóbb osztályból indulni. A mi feladatunk a taktikán, felálláson kívül az edzőmunka tervezése, a játékosok adás-vétele, szerződéshosszabbítás stb., sok kis apróság, ami a focimániásokat hónapokig ellátja elfoglaltsággal. A My Club módban (a FIFA-beli FUT-hoz hasonlóan) egy kis csapatot kezdünk el online



VAN EZEKNEK SZEMHÉJUK?

Szokták mondani, hogy amíg valami megvan, észre sem veszed, mekkora érték, csak amikor eltűnik, kezd hiányozni. Így voltunk mi a pislogással. Fel sem tűnt, milyen fontos mozzanat ez, amíg nem játszottunk a PES-sel. A játékban a focisták szinte sosem pislognak, csak meredten néznek maguk elé. Viccesen hangzik, de roppant bosszantó apróság.

menedzselni. Gyengébb játékosokkal – egy élvonalbeli sportolóval kiegészítve – kezdünk; a móka része, hogy igazi sztárokat szerezzünk meg, amire különböző lehetőségeink vannak. Érdemes ekkor is figyelni a megfelelő csapatösszhangra, mert csatáinkat magunknak kell megvívniuk a többiek csapata ellen csakúgy, mint sima meccsek esetén.

MECCS UTÁNI ÉRTÉKELÉS A STÚDIÓBAN

Grafika és játékmenet terén is az egyéni izlés dönti majd el a harcot a PES és a FIFA között, egyik program sem kimondottan jobb vagy rosszabb a másikkal. Bár a Pro Evolution Soccer 2016 felépítése kissé idejétmúlt, és van benne pár logikátlanság, rövidesen hasonló eredményt érhet el, mint riválisja; most azonban pár pontot még le kell vonnunk tőle.

EndreMar

HARDVER

Windows Vista; Intel Core 2 Duo/AMD Athlon II X2 240 processzor; 1 GB RAM; Nvidia GeForce 8800/ATI Radeon X1600, Intel 3000; DirectX 9.0c; 9 GB HDD

- ✦ javított játékmenet
- ✦ szép grafika
- ✦ Bajnokok Ligája
- ✖ ... amiben nem minden csapat licencelt
- ✖ idejétmúlt, ősi menürendszer
- ✖ amatőr kapusok

ENDREMAN

Mindent egybevetve a FIFA profibb program, de a PES-nek sem kell szégyenkeznie.

84



Neuer nagyon jó, de azért ő is kaphat gólt



HA TE MONDOD

Adam Bhatti brandmenedzser, Konami: „Mindig a játszhatóságnak kell a fókuszban lennie. Betehetünk új játékmódokat, fejleszthetünk a meglévő bajnokságokon, de a lényeg a játszhatóság.”



Bal térfélen az EA Sports sztárja

FIFA 16



INFO

Kiadó **EA Sports**
Fejlesztő **EA Canada**
Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Röviden A FIFA az EA Sports minden évben megjelenő, népszerű focis játéka licenelt bajnokságokkal, játékosokkal.
PEGI 3+

MÁR-MÁR PÁRKAPCSOLATOKAT KÉPES VESZÉLYEZTETNI, OLYANNYIRA ADDIKTÍV TUD LENNI A FIFA; UGYAN MÁR HÚSZ ÉVE JÁTSZUNK VELE, MÉGSEM UNJUK MEG SOHA, MAXIMUM SZÜNETEK TARTUNK BENNE.

Persze nyilván „könnyű” a világ legnépszerűbb sportjából kelendő játékot készíteni (már amennyiben jól csinálják; az EA Sports többé-kevésbé jól végzi dolgát, még ha időről időre szidjuk is valamiért az aktuális részt), és valóban, kevés olyan haveri gamer-összejövetel vagy -rendezvény van, amelyen ne állna nagy sor a játék előtt. Mégis hogyan lehet ily sokszor feldolgozni ugyanazt a témát? Az el-lentábor szerint persze sehogy, és a gonosz EA csak ugyanazt a játékot adja el évről évre új skinekkel és hasonlókval, de azért a komolyabb játékosok tudják, hogy ez nem igaz. Játékmódok tekintetében ott van például a pár éve megjelent FUT, amely egyesítette a FIFA játékmenetét, a csapatmenedzselést és a közkedvelt focis kártyagyűjtőgetős élményt, és természetesen évről évre tökéletesítik magát a játszhatóságot is. De idén egy dologra kapja fel mindenki a fejét, és erre évek múlva is emlékezni fogunk: a FIFA 16-ba – a játék történetében először – bekerültek a női játékosok és csapatok. És ez nagyobb dolog, mint amekkorának talán első hallásra tűnhet.

A NŐKNEK IS JOGUK VAN GÓLRA TÖRNI

Pár kisebb, illetve más típusú próbálkozástól eltekintve (*Tiger Woods 2004*, *NHL*

13 vagy *UFC*) ez az első, igazán nagy mainstream játék, amelyben komplett női csapatokat irányíthatunk, ez pedig nem kis lépés. Nem véletlenül dicséri sok élsportoló hölgy az EA húzását. Sokkal többről van itt szó ugyanis, mint hogy bekerül pár új skin. A gamerek férfé-nyire női neműen voltak teljesen egységes, hiszen a legújabb felmérések szerint 50-50 százalékos megoszlásról beszélhetünk (amennyiben a teljes játékkompalettát vizsgáljuk); valamint maga az igazi női futball is egyre népszerűbb. Míg tíz éve kevesen tudtak volna megnevezni legalább három női labdarúgót, ma már ez viszonylag könnyen megy (Mia Hamm, Hope Solo, Alex Morgan megvan?). Sőt, bizonyos díjakban (pl. az év gólya díj) is fel-feltűnnek már női nevek a férfiak között. Sokak véleménye szerint mindössze fizikális különbségekről beszélhetünk a női és férfi játékosok között, technikairól nem. Az EA felismerte a trendet, valamint a benne rejlő pénzügyi lehetőséget, és a tettek mezejére lépett. Gondoljunk csak bele, mekkora híres ez: jelenleg a női gamereknek és egyben futballőrülteknek gyakorlatilag nincs alternatívájuk, amennyiben kedvenc csapataikkal akarják rúgni a bőrt, ezáltal még sokkal többen választják idén a FIFA sorozatot. Nem lehet kérdés, hogy – szerintem már jövőre – a konkurenciánál is megjelenik majd a női foci, amennyiben tartani akarják a lépést. Persze még az elején járunk a jelenségnek, ebből kifolyólag a FIFA 16-ban csak 12 női válogatott közül választhatunk, amelyekkel kizárólag szintén nők ellen játszhatunk – kivéve ezzel az erőnléti különbségek okozta problémát, amely a férfi és női

digitális játékosok összehasonlításakor fellépne. Legyünk őszinték, tényleg össze akarnánk hasonlítani például a 84-es összpontszámú női világsztárt, Morgant a szintén 84-es Iscóval a Real Madridból? Jobb a békesség, amúgy sem rendeznek a valóságban sem hivatalos meccseket a két nem képviselői között.

IRÁNY A FŰ

De játszunk most már egy picit – akár bácsikkal, akár nénikkel –, és lássuk, milyen irányban változott a játékmenet. Évről évre apró dolgok változnak csupán, amelyek a kocajátékosok számára nem tűnnek fontosnak, de a több száz meccset lejátszóknak ég és föld lehet a különbség. Kezdjük a kapusokkal. Nagyjából két éve mászott bele a FIFA egy hatalmas, sok játékos által gyűlölt hibába, a feles gólok védhetetlenségébe, avagy a kapusok ezzel kapcsolatos tehetetlenségébe. A 14-ben tetőzött ez a probléma, javítópatchekben igyekeztek valamennyire kigyomlálni a játékból, de még a 15-ben is jelen volt, igaz, valamivel kevésbé feltűnően. Boldogan jelenthetem, hogy az új kiadásban sokkal jobbnak tűnik a helyzet, sőt a kapusok olyanokat tesznek, mint eddig soha. Például ha a kivédett lövés után a labda közvetlenül a játékos elé pattan, rögtön, szinte estükben megfogják – ilyen gyors reakciót sosem láttam eddig. És összességében is elmondható, hogy sosem éreztem magam annyire biztonságban kapusfronton. Még mindig létezik a rudigól, de joggal bízhatok a védésében is. Az egy-egy elleni csatában viszont egyelőre csalódnom kellett, úgy érzem, ezen a téren mind inkább leépül a sorozat.



Ronaldo kinézete a játékban is tökéletes

Beindultak a csajok!

A 13-as játékos boldog, hiszen végre bekerült a játékba



Mintha folyamatosan nehezítenék a védők melletti labdaelvitelt, ami egy bizonyos pontig rendben volt, de lassan átesnek a ló túloldalára. Az még oké, hogy ki akarják venni a „félisten” játékosokat (amikor Messivel, Ronaldóval vagy Ibrahimoviccsal megindultál, az ellenfél úgy érezte, hogy legfeljebb távcsöves puskával tudná megállítani őket), de az megint nem jó helyzet, hogy egy átlagos védő is utoléri Ronaldót. Hiába sprinteltek és van nagy előnyötök, mindig megszire előre kell tolni a labdát futás közben, különben beérnek, ami azért kicsit túlzás. Talán ezt akarták ellensúlyozni azzal, hogy a becsúszó szerelés viszont szintén nehezedett, iszonyatosan pontosan kell odacsúszni, különben a csatárnál marad a laszti. Ez már egyébként néha a „bug” kategóriát súrolja, szinte átviszi a becsúszó lábom, mintha ott se lenne. (Fontos egyébként, hogy a csúszás távja a gomb lenyomásától is függ, illetve duplán megnyomva hirtelen felpattan emberünk.)

A legrosszabb változtatás a passzrendszert érinti. Eddig is előfordult, hogy nem annak a csapattársnak passzolt játékosunk, akinek akartuk, de ilyen szempontból elnéző voltam a játékkal, hiszen ha a passz irányában több társunk is állt, nehéz volt mindig pontosan döntenie, hiszen nem gondolatolvasó. A FIFA 16 viszont sokkal nagyobb százalékban ront, mint bármelyik elődje, botrány, hány

akció veszik el emiatt. Sokszor szinte teljesen logikátlan társnak próbálja a játékos továbbítani a bogyót, és csak a fejünket fogjuk a döbbenettől. Tetszetős viszont, hogy új, nagyon látványos cselek kerültek be, és korrekt megoldás, hogy ezeket még pont kellően nehezen tudjuk előhozni, de nem teljesíthetetlenül nehezen.

Mint azt már megszokhattuk, a körítés a FIFA sorozatban ezúttal is teljesen rendben van: a licencek tökéletesek, és immáron a Bundesliga teljes grafikai arculata is előjön, a tavalyi angol bajnoksághoz hasonlóan. A bírók természetesen fújnak az eltűnő sprayjel, új időjárás effektek is bekerültek, amelyeket 78 stadionban megcsodálhatunk. Multiban a Pro Clubs (ez az, ahol akár 11-11 ellen is mehet a móka, mindenki csak a saját játékosát irányítva) esett át ráncfelvarráson, és saját arcunkat is berakhatjuk leendő profi játékosunknak. A legnagyobb öröm viszont egyértelműen a „live competitions” megjelenése, amelyben valódi, nagy e-sport-versenyeken indulhatunk a világ többi játékosával. Először a FIFA Interactive World Cupon, ahol 90 meccset játszhatunk le, és elért eredményunktől függően bejuthatunk a Grand Finalbe is. Ez utóbbi már egy New Yorkban megrendezett élő verseny lesz, ahová a jogosultak el is utazhatnak. Azt hiszem, ez elég csábító ajánlat.

ZÁRÓ SÍPSZÓ

Végeredményében – ahogy a PES-nél is írtam – sok hónapnak kellene elteltie, hogy igazi végső értékelést adhassunk arra, jobb-e ez a rész, mint a tavalyi. Annyi biztos, hogy a női játékosok jelenléte, illetve a teljesen hibátlan, profi környezet most is minőségi élményt nyújt. Ezen túlmenően pedig minden játékosnak egyéni ízlésétől és játéktílusától függően fog jobban vagy kevésbé tetszeni, illetve menni a játék, mint az előző részben.

EndreMan

JOBBULÁST

Ha már bekerültek a női játékosok, innen kíván mielőbbi, gyors felépülést a GameStar az egyik legtehetségesebb női reménygűnknek, Ujvári Izabellának, aki nemrég térdszalagműtéten esett át. Mielőbbi jobbulást és sok gólt!



Elszánt manchesteri tekintetek



Gyönyörű kanárik!

”IDÉN EGY DOLOGRA KAPJA FEL MINDENKI A FEJÉT, ÉS ERRE ÉVEK MÚLVA IS EMLÉKEZNI FOGUNK: A FIFA 16-BA – A JÁTÉK TÖRTÉNETÉBEN ELŐSZÖR – BEKERÜLTEK A NŐI JÁTÉKOSOK ÉS CSAPATOK

HA TE MONDOD

Sliptop DJ: „Nagyon sok új rajongóra tettem szert a FIFA sorozatnak köszönhetően, és nagyon jó, hogy az EA lehetőséget ad fiatal zenészeknek a bemutatkozásra.”



A különbség(ek) szembetűnő(ek)

HARDVER

Windows 7 (64 bit); i3 2100T 2,5 GHz/
AMD Phenom 9750 Quad-Core; GeForce
GTX 650 1 GB/Radeon GD5770 1 GB; 4
GB RAM; Direct X 11; 15 GB HDD

- ★ FIFA Interactive World Cup
- ★ kapusok
- ★ profi körítés
- 1-1 elleni harc
- birta passzolás
- néha úgy érzed, semmiképp sem nyerhetsz

ENDREMAN

Folytatódik a buli, amibe idén már a csajok is beszálltak.

85



Oryx rengeteg csatlóssal támad, sokakat saját képére formált

MERJ KALANDOZNI

A Destiny: The Taken King számos titkot rejt, amelyekre eddig még nem derült fény. Egyre viszont már a második héten igen: mikor Heroic szinten játszunk az egyik küldetést, és megfigyeljük az utalásokat, egy alternatív befejezéshez jutunk, ahol tíz percünk van megőlni egy nagyon kemény bossot. A jutalom egy Exotic mesterlövészpuska volt, és megérite szenvedni érte.



Egyvalaki viszi a gömböt, két társa az utat tisztítja előtte; igazi csapatjáték

Meghalt a király, éljen a király!

DESTINY:

THE TAKEN KING



INFO

Kiadó **Activision**
Fejlesztő **Bungie**
Platform
PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Röviden A Destiny eddigi legnagyobb kiegészítője mindent pótol, ami hiányzott az alapjátékból.
PEGI 16+

HIÁBA TÚNT VÉGTELENÜL ÍGÉRETESNEK, HIÁBA VOLT AZ ELŐSŐ PILLANATTÓL FOGVA IZGALMAS A KONCEPCIÓ, A DESTINY NEM AZ A JÁTÉK LETT, AMINEK LENNIE KELLETT VOLNA.

Egyáltalán nem sikerült rosszul, de az alapcsomaggal senki sem volt maradéktalanul elégedett, és mindenki azt remélte, hogy az ugyanarra a sablonra épülő, a végére már rettenetesen unalmas küldetések után a két, meglehetősen drága DLC legalább hoz valami izgalmasabbat. Ha az összképet nézzük, sem a *Dark Below*, sem a *House of Wolves* nem érte meg az árát, mert a tartalom mennyisége és minősége mindkét esetben elmaradt az elvárttól, csak a szintet tartották, nem emeltek rajta. És mégis, a *Destiny* az elmúlt egy évben milliók játszották megállás nélkül, napi szinten, éjszakába nyúlóan (rád nézek, EndreMan), mert annak ellenére, hogy sablonos és repetitív, mégis elkapja az embert. Az alapjáték sok mindent rosszul csinált, amin a DLC-k csak minimálisan javítottak; most viszont megjött a *Taken King*, és a *Destiny* végre olyan játék lett, amit teljes élvezettel tudunk játszani.

ORYX DÜHÖS

A sztoriról elég annyit tudni, hogy miután a guardianek párszor belenyomták a sár-

ba Crota arcát, atyja kicsit feldühödött, és számottevő mértékű sötétséget kényszerít az univerzumra zúdítani (nem reality tévéshow-kon keresztül; pedig mennyivel békésebb lenne, csak a világ elpusztulása után valahogy már senki nem néz tévét). Szerencsére a guardianek nem adják magukat könnyen, úgyhogy a mi feladatunk, hogy utánajárjunk, mi történik, és a végén magának Oryxnak is megmutassuk, mit csináltunk Crotával.

Mint már írtam, az alapjáték sztorija olyanira semmilyen volt, hogy szinte egy pillanat sem maradt meg belőle az emlékezetemben, a *Taken King*ben viszont nemcsak érdekes volt a történet, de valamennyire emlékezetes is. Az első misszió mély első benyomást tett rám: nem csak időszaksan jöttek az ocsmányságok, ahogy ezelőtt, szinte zsongott a világ körülöttem. Az új el-



HA TE MONDOD

Luke Smith rendező, Bungie: „Nem voltunk elégedettek azzal, amit kiadtunk.”

lenfelekkel, a takenekkel nehezebb megküzdeni, bizonyos egységek ugyanis osztódni képesek, míg mások teleportálhatnak, vakítanak; résen kell lenni. Az új strike-ok már nem arról szólnak, hogy kinyirunk kétszáz ellenséget, aztán egy oszlop mögül előbújva tüzelünk a bossra, hanem egyéb feladataink is vannak (az egyikben például gömböket kell gyűjteni, amikkel kinyitjuk az ajtókat, egy másikban egy relikviával kell ide-oda rohagálni), amitől lényegesen élvezhetőbbek lesznek. Az új Ghost, Nolan North érezhetően jobb teljesítményt nyújt Peter Dinklage-nél, viszont az igazsághoz hozzátartozik, hogy jobb anyagból is gazdálkodik: a *Taken King* szövegei, párbeszédei jobbak, mint az alapjátékban hallottak, és viccesek is. Az élmény olyan volt, mint ha egy igazi, teljes értékű egyjátékos kampaányt játszottam volna. Kár, hogy ezt is aránylag rövidre szabták, maximum négyöt óra alatt el lehet jutni a végéig.



Az egyik legjobb strike-ban csak akkor lehet sebezni a bosszt, ha a gömb a helyére kerül



ENDREMAN

KASZT: TITAN

Teljes játékidő:
9 nap 19 óra 24 perc

Nem is olyan régen, valamelyik DLC cikkében fogalmaztam meg, hogy a Destiny a legjobb rossz játék, amivel életemben játszottam. Ez most már egyre kevésbé van így, a Destiny azóta tartalmát tekintve is jó játék lett. Ha alaptól ennyi tartalommal érkezik, 90 körüli értékeléseket kapott volna; aki most veszi meg egyben, mindenestül, nem hinném, hogy unatkozni fog jó ideig. Nekem mindössze egyetlen dolog miatt savanyú kicsit most a napokban játszani: volt olyan Exotic páncél vagy fegyver, amiért hónapokig (!) küzdöttem, most pedig értéketlen, van egy remek retrómúzeum az inventorymban. Picit úgy érzem, mostohán bántak az „öreg” játékosokkal, akik egy éve nyomják az ipart.



A régről ismert szereplőket sosem éreztük ilyen jelentősnek és ennyire közel magunkhoz



AZ ÍJÁSZ, AZ ISTEN ÉS A SITH

Az új kiegészítővel mindhárom karakterosztály kapott egy új alosztályt, új képességekkel és az eddigi talán legjobb superekkel. A titan kalapácsokat tud dobálni, amikkel azonnal öl, a hunter egy erős fíjat kap, de ezek egyike sem olyan csodálatos, mint a warlock új képessége, az elektrosokk. Ezt aktiválva ugyanis instant sith lesz belőle, és kezéből villámot szórva vilámgyorsan (értitek) tisztítja meg a területet a kisebb ellenfelektől. Ez strike (aki nem tudná: lemegyünk egy zárt területre, szétlövünk mindenkit, aki ezt meg akarja akadályozni, majd megküzdünk a főellenséggel) közben különösen jól jön: az egyik strike-nál például nagyon zavaróak voltak az irdatlan mennyiségben áramló kisebb, de azért szívós cabalok, akiket HP-val felváltva sokkoltunk, míg Gócza kolléga a kalapácsait dobálta a boss fejéhez.

FÉNYES ÜVEGCIPELLŐ

A Taken Kinggel nagyjából egyszerre érkező 2.0-s frissítés átalakította a fejlődés rendszerét, ami ezelőtt az egyik

legelbénázottabb dolog volt az egész játékban. Korábban úgy tudtunk fejlődni, hogy a 20-as szintig XP-t gyűjtöttünk, utána viszont az öltözékek statjaiból számolt Light-szintünk határozta meg, mivel játszhatunk. Most ez annyiban változott, hogy 40-es szintig XP-vel lehet eljutni, és van egy Light-pontszám, ami az öltözékek védelmi és a fegyverek támadópontjaiból tevődik össze. Mivel gyakorlatilag minden tizedik ellenfélnél van egy engram (dekódolandó tárgy, fegyver vagy öltözék lesz belőle), és a strike bossai is a korábbinál lelkesebben dobnak Legendaryt (és kis rásegítéssel, valamint jó adag szerencsével Exoticot), nem olyan fájdalmas elérni a magasabb Light-szinteket.

Egy idő után viszont a Taken Kingben is eljutunk arra a pontra, amikor az addig élvezetes feladatok átfordulhatnak kényszerbe. Teljesítjük szépen a bountytakat, de azok túl gyakran ismétlik önmagukat, és hiába könnyűek, épp emiatt nem nyújtanak elég kihívást. A fegyverfejlesztés egy kicsit más lett, leegyszerűsödött, de még

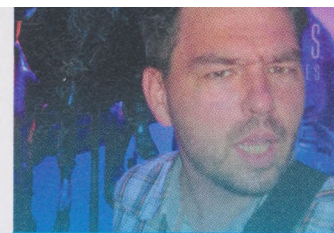


HP

KASZT: WARLOCK

Teljes játékidő:
3 nap 18 óra 58 perc

Pont akkorra jutottam el a mélypontra, amikor le kellett adni a tesztet. Kb. 10 nap intenzív (számomra legalábbis) játék után engem is elért a kiégés. Sajnos nincs helyem részletesen kifejténi az állásponatomat, de a Destinyvel nem az a baj, hogy rövid, nincs fókuszban a történet vagy hogy repetitív. A probléma az, hogy a sok apró részletből összeálló függőség egy bizonyos idő után már cseppet sem mókás, egy farmoló drogossá alacsonyítja a játékost. A legtöbb loot véletlenszerű, a fejlődés pedig nem feltétlenül érdem. Vagy csak én vagyok egy igazi hungarikumnak számító, irigy olcsójános, aki nem tudja megemészteni, hogy minden cimborájának esett már Exotic engram?

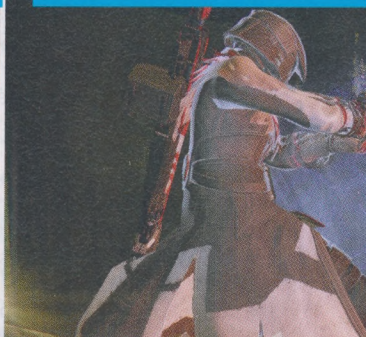


MAZUR

KASZT: WARLOCK

Teljes játékidő:
3 nap 18 óra 40 perc

Az én más véleményemmel nem mentek sokra: egyrészt mert nem hiszem, hogy különösebben más lenne, mint a többieké, másrészt az objektív értékítélet megalkotását még csak meg sem kíséreltem. Teljesen elfogult vagyok, Destiny-függő, már megint és ráadásul jobban, mint valaha. Az utóbbi időben csak gyűlték az új játékok, szomorúan nézegettem a növekvő halmot, de amikor arra került a sor, hogy egy dolgos nap végén kicsit lazítsunk végre, mégis újra és újra a Destiny mellett kötöttem ki. Továbbra is azt mondom: ezzel a játékkal egyszerűen jó játszani.



Egy másik strike során két bosszt kell elintéznünk, akik közül az egyik rakétákat lő, a másik ugrál



Egy másik strike során két bosszt kell elintéznünk, akik közül az egyik rakétákat lő, a másik ugrál



Oryx hajója, a Szaturnusz gyűrűjében tanyázó Dreadnaught az egyik leghangulatosabb helyszín

- épkézláb sztoriküldetések
- átdolgozott fejlődési rendszer
- zaporozó engramok
- 15-20 óra után már nem olyan izgalmas
- még mindig túl sok a farmolás
- az alváásra szánt idő jelentős részét elveszi

PACA
A Bungie ráérzett, min kell változtatni, és megtette, amit ideje engedett.

86

Paca



INFO

Kiadó **2K Sports**
 Fejlesztő **Visual Concepts**
 Platform
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
 Röviden A 2K Sports évről évre jelentkező kosaras sorozatának aktuális része egy kis sportfilmes mellékízzel.
 PEGI 3+

Nincs lepattanó

NBA 2K16

SOSEM ÉRTETTEM, HOGY AMIKOR MINDEN ÉVBEN MEGY A CALL OF DUTY, AZ ASSASSIN'S CREED VAGY ÉPPEEN A NEED FOR SPEED FIKÁZÁSA, MISZERINT „MÁR MEGINT UGYANAZT NYOMJÁK LE A TORKUNKON”, AKKOR A SPORTJÁTÉKOKAT MIÉRT NEM SZIDJUK? Ritka kincs, ha az éves rutinban hirtelen ott az innováció, és történik valami, amiért újra érdemes kinyitni a pénztárcát. Tavaly úgy éreztem, hogy az *NBA 2K15* nem csak egy túlárzott éves DLC, mert sok tekintetben képes volt megújulni – de vajon idén ezt sikerült megugrani? A 2K láthatóan mindent megtett annak érdekében, hogy ezt írhasam (és nem, nem arra gondolok, hogy jött a pénz boríték, amit a jakuzziban egy ledér csaj adott át sokatmondó mosoly kíséretében, bár az olvasók egy része szereti ezt gondolni; tulajdonképpen én is nagyon szeretném, ha nem tudnám, hogy nem így van). Az *NBA 2K16* sokmindenben előre lépett, láthatóan dolgoztak vele az elmúlt egy évben, de nagy forradalmat ne reméljen senki. Na de akkor miért érdemes mégis megvenni?

JÁRT UTAT JÁRATLANÉRT

Egyet leszögeznie az elején: ez a játék megéri az árát, főleg akkor, ha tavaly kimaradt az *NBA 2K15*. Annak egy minden szempontból továbbfejlesztett verzióját kapjuk, és roskadásig pakolták tartalom-

mal. Egyszerűen annyi dolog közül válogathatunk, hogy gyakorlatilag lehetetlen mindent teljes mértékben átélni. A casual móka, az offline és az online többjátékos mód, az edzői szimuláció, az egy játékosra fókuszáló sztorimód, a cserélgetős kártyajáték (tavaly belépett újítás, ami elképesztő mennyiségű időt vehet el, ha rákattan az ember) mind azt szolgálják, hogy a következő egy évben akár napi szinten elő lehessen venni a játékot. A My League Online (akár harmincan lehet egy ligában versengeni egymással teljesen szabadon alakítható módon), a My Park (saját karakteret viheted ki a grundra más online játékosok elleni streetballmérkőzésekre, bármilyen felállásban) és a Play Now Online (1v1 meccs) módokkal pedig olyan közösségi életet lehet élni, hogy a klasszikus kanapémeccsek unottan kullognak a szórakozási rangsor végén. Évek óta csak kapok a fejem, hova fejlődött az a klasszikus sportjáték, ami annak idején még attól volt forradalmi, hogy többet tudott nyújtani a passz- és a dobásgomboknál. Nem csoda, hogy ennyi minden mellett nem tudnak mindig nagyot újítani a fejlesztők, de tökéletesíteni azért lehet. Van, amit sikerült, van, amit nem.

SPIKE LEE MINT KARRIER-TANÁCSADÓ

A tavalyi játékban nem volt különösebb gondom a MyCareer móddal, de most lát-

hatóan nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy közelebb hozzák a profi sportolói életérzést a plebshez. Lehetett volna ebből valóban komplex szerepjátékvonulat építeni, de Spike Lee (a rendező, akinek nevével akarják eladni idén a cuccot) nem törte össze magát. Kaptunk egy közepes sportfilmes sztorit, ami egyrészt suta és sablonos: a harlemi srác kitörése a gimis csapatból, klasszikus egyetem vagy profi liga dilemma, magánélet vs karrier. Másrészt a Livin' Da Dream megnyílásával olyan szórakoztató, hogy minden hibáján túllép az ember, még azon is, hogy a karaktergenerálástól függetlenül egy fiatal, színes bőrű srác, név szerint Freq (freaknek ejtik amúgy, ne kérdezzétek, miért) sztoriját követjük végig, ami viszont a magunk tervezte sportoló kinézetével több mint röhejes. Bárhogy is, ha túl tudunk lépni a rossz filmes beidegződéseken, akkor az egyjátékos élmény elég messzire vezet, és külön kellemes, hogy a pályára lépve sem lesz gondunk.

AZ ÉLMÉNY, AMI SZÁMÍT

Nagyon fontos leszögezni, hogy a sport élménye zseniális, bármilyen hülyén is hangzik ez egy kanapén püffedő, kontrollert szorongató író tollából. Még soha nem volt ennyire letisztult a mozgás, az összjáték a pályán, az MI érezhetően fejlődött a tavalyi rész óta. Minden játékosnak megvan a maga erőssége, amit az *NBA 2K16* remekül ki is használ; a labda nélküli, test-test



Jordan soha nem megy ki a divatból

MINT EGY FOTÓALBUM

Az *NBA 2K16* alapkiadása háromféle borítóval jelenik meg: az egyikben a New Orleans Pelicans játékosa, Anthony Davis, a másikon Stephen Curry látható a Golden State Warriorsból, a harmadikon pedig a Houston Rockets-es James Harden szerepel. A speciális kiadást ezzel szemben Michael Jordan képével díszítették.



Minden átvezető-animáció tökéletesen élethű

Óké, a divatérzékünk még nem a legjobb

elleni harcokban és a lefordulásoknál is érezhető, hogy a készítőik ezúttal nemcsak a fel-szín kapargatták, hanem komolyan odatet-ték magukat a játéklógika mögé. Ez akkor érződik igazán, ha több, különböző játé-kstílusú csapatot kipróbálunk, amelyekben az egyes játékosok úgy mozognak a pályán, akárcsak az életben tennék, és szükségünk is lesz mindig változó taktikára, ha jó eredmé-nyeket akarunk elérni. Sosem volt okunk pa-naszkodni a látvány és a hangzás miatt, de idén ezt a léceit is sikerült magasabbra ten-ni. A bemutatkozások, a hullámzó arénák, a kezelőfelület és a kommentátorok is hibátla-nok (a stúdióban Kenny Smith társult a ta-valy megismert Ernie Johnson és Shaq mel-lé, a meccseken Greg Anthony vette át Ste-ve Kerr helyét), a karaktermodellek pedig egyszerűen lenyűgözőek; egy pillanatig sem kell azon gondolkodnunk, hogy vajon ki van épp a képen, mindenki felismerhető. A kidol-gozottság nem csak a magas poligonszám-ban nyilvánul meg: Stephen Curry például ugyanúgy játszadozik a fogvédőjével, Kobe Bryant trollkodik a pályán, és az örök legen-da, Jordan még akkor is felismerhető len-ne gyönyörűen lemodellezett mozgásával, ha bohócruhában és Sikoly-maszkban tolná a pályán. Csak azt nem értem, hogy az irá-

nyítást miért kellett idén is átvariálni. A do-bás és a passz ugyan a helyén maradt, de a hívásokat, lezárásokat és lefordulásokat tel-jesen összecserélték, ami kifejezetten zava-ró lehet azoknak, akik rongyosra játszották a tavalyi részt. Érthető, hogy a fejlesztők évről évre szeretnék egy kicsit ergonomikusabbá tenni az irányítást, de ezzel többet ártnak, mint segítenek az öreg harcosoknak, a kez-dőknek pedig mindenképpen nehéz dolguk lesz. Már csak azért is, mert a sztorimód ki-hagyott ziccere, hogy nincs – akár átléptet-hető – tutorial, a kis játékbeutató-videók pedig egyáltalán nem adják meg azt a löke-tet, amivel rá lehet érezni az *NBA 2K16* izé-re. Szóval türelem kell hozzá, és sok gyakor-lómeccs, de higgyétek el, nagyon megéri.

EZ MÁR AZ ÚJ GENERÁCIÓ

A játékot PlayStation 4-en teszteltem. Szeren-csére a hivatalos megjelenés után nem akadt komolyabb gondom az online részekkel (a *2K* sorozat legnagyobb problémája minden év-ben, hogy a szerevek nehezen bírják a terhe-lést), néhány szétkapcsolt játék volt a legna-gyobb gondom, de beállításom, kártyám nem tűnt el. Fontos ugyanakkor kiemelni, hogy a je-lenlegi generációs konzolok és a PC-s verzió tartalmi kínálatától messze elmarad az Xbox

JORDAN MÉG AKKOR IS FELISMERHETŐ LENNE GYÖNYÖRŰEN LEMODELLEZETT MOZGÁSÁVAL, HA BOHÓCRUHÁBAN ÉS SIKOLY-MASZKBAN TOLNÁ A PÁLYÁN



Spike Lee rendező: „Ez az élet próbatételeiről és az áldozathozatalról szól, miközben szembekerülünk hírnévvel, gazdagsággal, csábításokkal, családi kapcsolatokkal, a sajtóval, a rajongókkal és minden hasonlóval.”

EGY RÉM RENDES CSALÁD

Az Oldboy, A belső ember és a Malcolm X híres rendezője, Spike Lee elég érdekes sztorimódot pakolt bele a játékba, de ennek linearitása, kötöttsége jól levehető akkor, amikor az első pillanatban kiderül, hogy akármilyen karaktert is generálunk (vagy hozunk át az előző évről, ha meg-volt az *NBA 2K15*), a sztori szerint egy harlemi színés bőrű család kitörni vágyó sarja vagyunk, ráadásul egy Cece nevű fekete ikertestvérrel. Nem akarok kekeckedni, meg hát alap, hogy nem a bőrszín a fontos, de Pedro Stinson nevű karakterem történe-tesen egy fehér srác. Olyan szinten tesz neveltségessé minden párbeszédet, drámai jelenetet, családi pillanatot az a szimpla tény, hogy nem úgy nézek ki, mint a családom, hogy azt elmondani nem lehet. Gyakorlatilag egy olyan sportfilm nézel végig, ahol a főszereplő bőrét lecserélheted, de karaktere, stílusa, helyzete ettől még ugyanaz marad. Akkor viszont nem lett volna egyszerűbb egyetlen ka-rakterrel előadni mindezt, és a My Player módot a klasszikus vonalon tartani?

360-as és PS3-as port; többek közt Spike Lee karriermódja is megy a leves-be, egy lényegesen lebutítottabb verziót remélhet az, aki nem hajlandó hardvert újítani. Nem tetszik ez a megoldás, de nyilván érthető üzletpolitika egy éven-te megjelenő széria esetében, hogy nem akar mindig mindenkit kiszolgálni, és in-kább a jövő felé kacsingat. Nem hibás az elképzelés, az *NBA 2K16* messze az egyik legjobb sportjáték, amivel valaha játszottunk. Kár, hogy pár idegesítő bug és hiányosság miatt nem kaphatja meg a tökéletes jelzőt, de ha nem is lesz so-ha százszázalékos, akkor is minden év-ben képes lenyűgözni a sportrajongó já-tékosokat.

HARDVER
Windows 7 (64 bit); Intel Core 2 Duo;
4 GB RAM; 512 MB VGA, 50 GB HDD;
DirectX 10.1

- + lenyűgöző látvány és játéklémény
- + tömértelen játékmód
- + úgy játszol, ahogy szeretnél
- már megint újragondolt irányítás
- gyenge sztorimód
- az előző konzolgeneráció mehet a sarokba

HP
Amikor valami majdnem tökéletes, sokkal idegesítőbb, hogy nem az.

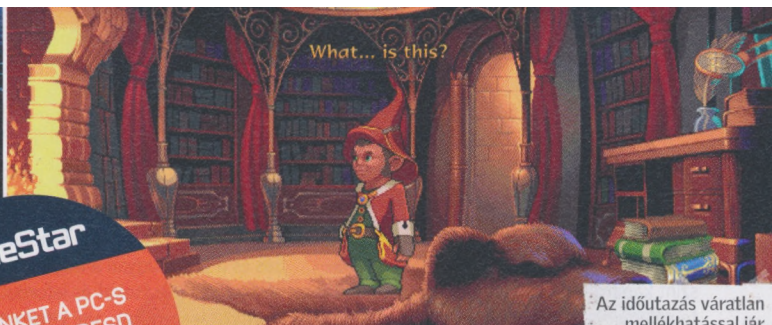
88



A cserélgetős kártyajátékok korát éljük, így természetesen pénzért is lehet venni lapokat

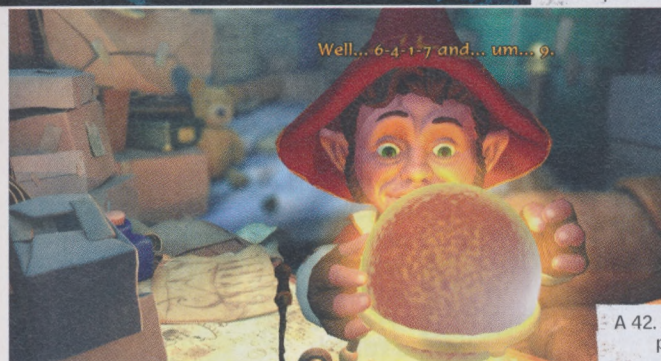


Hókuszpókusz



What... is this?

Az időutazás váratlan mellékhatással jár

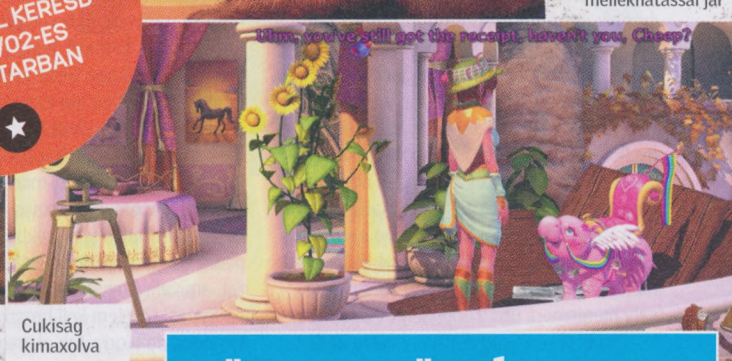


Well... 6-4-1-7 and... um... 9.

A 42. hét ötöslozzámai pedig a következők...

Cukiság kimaxolva

GameStar
 TESZTÜNKET A PC-S
 KIADÁSRÓL KERESD
 A 2015/02-ES
 GAMESTARBAN



Uhm, you've still got the receipt, haven't you, Cheap?

Nevetni szabad

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES 2

JÖNNEK A TÖRPÉK

Bár megérdemelnék, a King Art Games srácái nem ücsörögnek a babérjaikon, hanem már javában kalapálják *The Dwarves* című, PC-re, PS4-re és Xbox One-ra tervezett szerepjátékukat, amelynek alapjául a német fantasyszerző Markus Heitz könyvei szolgálnak. Elkészítéséhez Kickstarteren keresztül kértek és kaptak is több mint 280 ezer dollárnyi támogatást.

DISCWORLD, SIMON THE SORCERER ÉS KING'S QUEST – CSUPÁN NÉHÁNY PÉLDA A DICCSŐSÉGES '90-ES ÉVEKBŐL, AMIKOR ÚGY JÁRT EGYÜTT KART KARBA ÖLTVE A FANTASY A HUMOROS KALANDDAL, HOGY KÖZBEN JÁTÉKOSOK SZÁZEZEIT, SŐT MILLIÓIT TETTE BOLDOGGÁ A NEM KEVÉSBÉ ELÉGEDETT KIADÓKKAL ÉS FEJLESZTŐSTÚDIÓKKAL EGYÜTT.

Aztán valami elromlott, amikor berobbant a 3D, és hirtelen sokkal izgalmasabbnak találta a közönség a belsőnézetes lövöldéket, illetve a nézd a hátam jellegű akciójátékokat. Miközben a kalandjátékok nem nagyon tudtak mit kezdeni a technikai határok kitágulásával, és jobbára egy helyben toporogtak, a játékvilág megállíthatatlan vasúti szerelvényként robotgott el mellettük. Egy időben már komolyan aggódtunk a műfaj fennmaradásáért, hiszen legismertebb művelői (köztük a LucasArts és a Sierra) sorra felhagytak a támogatásával, és más, nagyobb fogással kecsegtető vizekre veztek. Szerencsére maradt néhány kisebb – zömében európai – stúdió, amelyik óvón gondozta és lankadatlanul hordozta a lángot. Ínséges korszak volt ez a rajongók számára, ám most már nyugodtan kijelenthetjük, sikerült átvészelnünk. Ismét felívelőben a kalandjátékok ázsiója, nem utolsósorban annak köszönhetően, hogy mobilkészítőkön és konzolon is sikerült megvetniük a lábukat. Nyugodt tempójú játékmenetüknek köszönhetően nem szenved számottevő hátrányt az, aki egér helyett kontrollert igénybe véve ke-



INFO

Kiadó **Nordic Games**
 Fejlesztő **King Art Games**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Az aranykort idéző point & click kalandjáték, amely bájosságával és humorával sokakat elvarázsolt PC-n, most pedig konzolon öregbíti a műfaj hírnevét.
PEGI 12+

res megtekinthető, kézbe vehető, megszólítható, azaz kattintható felületeket, tárgyakat és szereplőket a képernyőn.

KATTINTGATOK, TEHÁT VAGYOK

Nem kivétel ez alól a PC-n még az év elején debütált *The Book of Unwritten Tales 2* sem, amely az első részből ismert szedettvedett társaság újabb hajmeresztő kalandjaival szembesíti a felkészületlen játékosokat. Az öntelt kalandor, Nathaniel Bonnet egy kezdő dzsinnel próbál szerencsét, ám a valóra váltott kívánság nem egészen úgy sül el, ahogy tervezte, a szülei palotájában unatkozó Ivodora Eleonora Clarissa tündehercegnő döbbenetes felfedezést tesz az utóbbi időben gömbölyödésnek indult idomait illetően, Wilbur Weathervane első tanítási napját tölti az új-rányított varázslóakadémián, míg a rendszer-tanilag nehezen besorolható Critter továbbra is önmaga, azaz szereti husánggal fejbe kólintani a népeket. Hol különböző helyszíneken irányítjuk őket felváltva, hol pedig többjüket ugyanott és ugyanakkor, így a klasszikus tárgykombinációs fejtörőkön túl a szereplők együttműködésére támaszkodó feladványok is színesítik a kinalatot. Általában rövid töprengést követően (vagy mindent mindennel kipróbálva) felizzik az isteni szikra, és akkor nem állhat az utunkba se internetes trollként viselkedő troll, sem a szexualitás témáját kínosan kerülő szülő vagy a törvény betűjéhez mereven ragaszkodó hivatalnok.

JÓBÓL IS MEGÁRT

Minden bűbája ellenére a *The Book of Unwritten Tales* sem hibátlan. Hajlamos

kizökkenni az ember a játékból, ha azt látja, hogy az általa irányított karakter tétován toporogva helyezkedik, míg megtalálja végre az egyetlen pozíciót, ahol végre kivitelezheti az akció által megkívánt animációt. A kontrolleres vezérlés sem olyan kellemes, mint az egerészás (na nem mint-ha ez bárkit meglepetésként érne), mert nehézkes a gombnyomásra láthatóvá tett hotspotok közötti navigáció. Ezzel szemben viszont a szereplők közvetlen mozgása az analóggal többnyire jól működik, csak ritkán fordul elő, hogy valamelyik te reptárgyban elakadva korrekció után kitalának. De nem panaszokodom, mert elég ritka manapság, hogy közel 20 órányi szórakozást kapunk 6000 forintért.

Chavalier

HARDVER

Windows XP SP3/Vista/7/8; 2 GHz CPU; 2 GB RAM; 512 MB RAM (PixelShader 3.0); DirectX 9.0c; 13 GB HDD

- ★ imádni való szereplőgárda
- ★ popkultúrális kikapcsolódások és gegek
- ★ hosszú játékidők
- azért a cukiságnak is van határa
- a kontrolleres vezérlés hátránya

CHAVALIER

Nem bírok ellenállni, muszáj mindenre rákattintanom.

81



Október 24. Duna Plaza – Árkád, Győr

Október 31. Vértes Center, Tatabánya – Árkád, Pécs

November 7. Westend – Árkád, Szeged | **November 14.** Árkád, Budapest

November 21. Mammut 2, Budapest – Allee, Budapest

December 5. Campona, Budapest – Köki terminál, Budapest

December 6. Köki terminál, Budapest

December 12. Aréna Plaza, Budapest – Pólus Center, Budapest

**Játsz, nyerj, és csapj le a különleges
kedvezményekre az 576 KByte roadshow-n!**

Teszt

» CASTLE CRASHERS REMASTERED



Amikor csak lehet, csáklízzuk el az ellenfél hátasát

SZOROS BARÁTSÁG

Egészen a 2007-es Alien Hominid HD-ig vezethető vissza a The Behemoth és a redmondiai jó viszonya. A fejlesztők mobilos projektjeit leszámítva vagy teljes, vagy időleges exkluzivitást élvezett a Microsoft aktuális konzolja, és ezen belátható időn belül nem is kívánnak változtatni. A nyáron leleplezett Pit People is Xbox One-on kezd majd kalandját, de PC-re is kiadják.



A Back Off Barbarian minijátékban a megfelelő színű gombokat nyomogatva kerülgetjük rosszakaróinkat



A boss harcok jelentik a játék legjobb pillanatait



Komolyabb fegyverekért fáradszatók a kovácsokhoz

Hercegnőmentésre fel!

CASTLE CRASHERS REMASTERED

MÉG AZ XBOX 360 ÉLETCIKLUSÁNAK ELSŐ FELÉBEN TÖRTÉNT, HOGY A MICROSOFT HIRTELEN ROKONSZENVET KEZDETT ÉREZNI A KISEBB VOLUMENŰ LETÖLTHETŐ JÁTÉKOK IRÁNT, AMELY VONZALOM A SUMMER OF ARCADE-BEN CSÚCSOSODOTT KI.

Az évente jelentkező promóció keretében olyan emlékeztetes alkotásokkal gazdagodtunk, mint a *Limbo*, a *Braid*, a *Trials HD*, a *Shadow Complex* vagy épp a játékosok szívét pillanatok alatt meghódító *Castle Crashers*. Az egyedül vagy három további játékos társaságában (online és egyetlen gép előtt ülve) egyaránt élvezhető beat 'em up a műfaj legjobbjait juttatta az ember eszébe a *Golden Axe*-től kezdve a *Double Dragon*-ig. Ezt a népszerű darabot rázza gatyába a *The Behemoth* a Microsoft felkérésére, ami meglátásom szerint sikere esetén további XBLA-klasszikusok felújítását vonhatja maga után még úgy is, hogy már az ajtón kopog a beígért visszafelé kompatibilitás.

BULI VAN

Mélyenszántó gondolatokat, árnyalt karaktereket ne ettől a játéktól várjunk. A sztori (Barbár támadók tönkreteszik a lovagok buliját, elrabolnak egy hatalmas kristályt, s ha már épp kéznél vannak, négy hercegkisasszonyt is.) sem több egy kifogásnál arra, hogy tockost osztogassunk mindenkinek, aki szembejön velünk. Válogatott fegyverekkel suhinthatunk kisebbet és nagyobbat, pajzs, távolsági fegyverek, varázslatok és fokozatosan elsajátított kombók segítségével



INFO

Kiadó **The Behemoth**
Fejlesztő **The Behemoth Platform**
Platform **Xbox One**

Röviden Az általános iskolás humorral megáldott/megvert 2,5D-s kooperatív beat 'em up felturbózott kiadása. PEGI 16+

téve változatosabbá az ipari méreteket öltő öldöklést. A hullák hült helyén megjelenő lootból (szedjük fel, mielőtt eltűnne) vásárolhatunk jobb felszerelést és kiegészítőket a boltosoknál, miközben karakterünk tulajdonságait szintlépéseket követően tuningolhatjuk. Faék egyszerűségű, jól átlátható és könnyen elsajátítható rendszer ez, amely még azt is megengedi, hogy viszázatérjünk a már kipucolt területekre további tápolás céljából, ha nem bírunk először a bossokkal.

Mind ezt rajfilmes kulisszák között tehetjük meg, olyan vizuális poénoktól kísérvé, amelyek a megrökönyödéstől a harsány hahotáig sokféle reakciót válthatnak ki a játékosból. Amikor egyre jobban elkerekedő szemű baglyok, hirtelen zavarba jövő medvék és sugárhajtással közlekedő özikék tűntek fel semmi mással össze nem téveszthető hang- és látványeffektus kíséretében, akkor egyrészt őszinte megkönnyebbülést éreztem, amiért a szagok és illatok még nem játszanak szerepet a szórakoztatóiparban, másrészt pedig elkönnyvettem magamban, hogy nem tartozom a *Castle Crashers* humorának célcsoportjába.

Az újakevert kiadás nagyobb felbontású textúrákkal (hogy őszinte legyek, ez nem annyira szembeszökő), másodpercenként 60 képkockán rögzített képráfrissítéssel (kínos lenne, ha ez nem jött volna össze), elődjénél megbízhatóbban működő matchmakinggel, illetve egy eddig nem látott minijátékkal (*Back Off Barbarian*) kampányol a megvásárlás mellett. Úgy tűnik, egyelőre eredményesen, mivel észrevehetően több játékos keres partnert multihoz a felújított változatban, mint a régióban. En-

nek is megvan persze az oka, mint arra rögvest rávilágítok.

KÖLTÖZÜNK

Tekintve, hogy a Microsoft feltett szándéka az Xbox One-nal is kompatibilis Xbox 360-as játékok között tudni a *Castle Crashers*-t, akár indokolatlanok is nevezhetnék az új kiadást. De hogy az érintett felek elkerüljék a kapzsiság vádját, egy ideig lehetővé tették mindenkinek az ingyenes upgrade-et, aki rendelkezett már a játék előző generációs változatával. Ha pedig valaki lemaradt volna, mindössze öt dollárnak megfelelő összegért pótolhatja mulasztását, átviheti a mentéseit és a korábban megvásárolt DLC-eket. Nem csoda, hogy megindult a migráció az új generációs masinára. Ami pedig az újoncokat illeti, ők kénytelenek lesznek mélyebben a zsebükbe nyúlni, 2990 forintért merülhetnek el a kétségtelenül szórakoztató adokapokban; csupán az a kérdés, mennyire tolerálják az éretlen altesti poénokat.

Chavalier

- társaságban még mindig szórakoztató
- ötletes boss harcok
- minden téren javított kiadás
- humora megosztó
- egyedül nehezebb, és hamar unalmasá válik

CHAVALIER
Ha nem lennének barátaid, ideje szerezned párat.

80

PCWorld

< HelloWorld >

MODERN INFORMATIKAI TÁBOR



Időpont

2015. október 26–29.
(9–16 óráig)

Helyszín

Babits Mihály Gimnázium
(1047 Budapest,
Tóth Aladár u. 16-18.)

Korosztály

10-14 év

Részvételi díj: **19 990 Ft**

Az ár tartalmazza a napi egyszeri meleg étkezést, a foglalkozások és a felhasznált anyagok díját.

Érdekel a programozás és a robotvezérlés? Várunk az őszi szünet legmenőbb informatikai napközis táborába, ahol elkészítheted első számítógépes játékodat, és többek között hacker kódfejtők, logikai fejtörők, robotharcok és más érdekes feladatok várnak rád.

JELENTKEZÉS

Kovács Judit, e-mail: helloworld@pcworld.hu, telefon: **06-1 577-4300**

További információ és részletes program
hello.pcworld.hu

Támogatónk



Médiatámogatók

COMPUTERWORLD GameStar PCWorld

Vérfoci a javából

BLOOD BOWL 2



INFO

Kiadó Focus Home Interactive

Fejlesztő Cyanide Studio

Platform

PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden Az amerikai foci és a Warhammer univerzum keresztezéséből egy sokszor idegőrlő, mégis szórakoztató játék született.

PEGI 16+

UTOLSÓ KÖR A MÁSODIK FÉLDŐBŐL. HŐSÜNK, A KÉTBAL-KEZES ELF DOBÓTÁMADÁST INDÍT, ÁM SZERENCSETLEN MÓDON ELESIK EGY FÚSZÁLBAN, AMIRE AZ ELLENFÉL AZONNAL EGY KONTRÁLYLLENEL! Patkányemberük szinte bolondot csinál a hegyes fülűek teljes védelméből, pimasz touchdownja meccsdöntőnek bizonyul. Na, ez volt az a perc, amikor dühömben belepüföltem a mellettem lévő karfába, gondolataimmal eljutva a FIFA sorozat axiómájához, mely szerint a gép mindig csal. Sajnos több mint tíz óra alatt rengeteg hasonló bosszantó pillanatot produkált tesztünk szereplője, a játékmenet során például teljesen normális, ha az egyik futó egymás után kétszer sem tudja felvenni az előtte lévő labdát, ha mindenkítől távol magától esetik, vagy ha játékosaink nem képesek egy kétméteres passz kivitelezésére.

éppen a cinkelt kockák rovására írjuk. Ha mindez a képernyőn történik, akaratlanul a mesterséges intelligencia felmenőit átkozzuk – akármennyire értelmetlen is ez. Társaságban az asztal körül ülve is teljesen másként élünk meg egy Risk-partit, mint amikor csak a gép ellen, egyedül játszunk. Talán az XCOM rendszere az, ami jól működik, hiszen ebben nem látjuk a „kockadobásokat”, csak azt, hogy egy támadás sikeres vagy éppen sikertelen volt. Tesztünk szereplőjénél sajnós átlátszóbb a rendszer, így a szemünk előtt lehet négy dobásból rendre a lehető legrosszabb eredményt kapni, teljesen földig rombolva a már felépített stratégiánkat. A szerencsének ennek megfelelően rendkívül fontos szerepe van a játék során; sajnós a kelleténél több is, ami nem kedvez a taktikusoknak.

TÁRSAS JÁTÉK

Ha az egyjátékos kampányt választjuk, a fentebb leírtakból szinte alig érzékelünk bármit az első meccs során. Az emberből álló Reikland Reaver csapatát átvéve ugyanis meccsről meccsre nehezednek a kihívások. Az első összecsapásunk során például minden dobásunk sikeres lesz – azaz kivételesen a mi javunkra csal a gép. Az ötödik meccs után, nagyjából a sötét elfekkel vívott első csatánk alatt azonban bedobnak minket a mély vízbe, ahol a rendkívül fürge ellenséggel szemben egyszerre kell okosnak és szerencsésnek lennünk, ami legalább három-négy újrajátszást igényel. Innentől lesz izgalmas

a játék, hiszen elkezdene csordogálni a szintlépésekhez szükséges tapasztalati pontok. Mivel a kezdő játékosok túlságosan sokszor esnek el a saját cipőfüzőjükben, és ejtik el a hozzájuk pattanó labdát, úgy kell majd minden egyes XP, mint egy falat kenyér. Főként, hogy a szintlépésekkel játékosaink új képességekre tehetnek szert, amiket később, a csaták során is hasznosíthatnak. Érdemes lesz a szponzoroktól befolyó aranyat is befektetni, új kisegítő személyzetet, játékosokat felbellelve vagy éppen stadionunkat fejlesztve. Még átgazolásra is lehetőséget kapunk, az egyedüli megkötés, hogy ez csak a saját ligán belül történhet. Szükség lesz tehát menedzsertudásunkra, forgatni kell a csapatot; annál is inkább, mert a véres csaták alatt nem ritkák a maradandó sérülések és a halálos kimenetelű szerelések, amelyekért nem sárga lap, hanem ováció jár. Zinedine Zidane Materazzi-féle fejlelése a vérfociban holmi tockosnak tűnik. Minden héten háború – ezúttal hatványozottan igaz a kijelentés.

Ha megunjuk az emberjátékosokra építő Reikland Reaver csapatát, sajátot is létrehozhatunk, hogy aztán szintén a nulláról indulva bajnokcsapatot alakítsunk, valódi sztárjátékosokkal, hatalmas stadionnal. Ekkor játszhatunk továbbra is a mesterséges intelligencia ellen, az általunk létrehozott ligákban, de sokkal izgalmasabb, ha a multi felé vesszük az irányt, és becsatlakozunk mások bajnokságiba, kupáiba, hűsvér játékosok és az álta-



Majd' minden védelemnek megvan a maga nehézfűjja. Ő éppen az embereké

ÁTKOZOTT KOCKÁKI

Le sem tagadhatná táblajáték múltját az amerikai foci és a Warhammer univerzum keresztezéséből született Blood Bowl 2, ám mint megannyi társasfeldolgozásnál, itt sem feltétlenül működik jól a kockadobások átültetése. A való világban, ha folyamatosan dupla egyest dobunk, akkor azt a szerencsétlenség, a balsors vagy



A bírók gyakorlatilag csak statisztálnak, néha véletlenszerűen leütnek egy játékost

SZTÁRJÁTÉKOSOK

Mindegyik frakció rendelkezik egy saját sztárjátékosal, akinek képességei messze meghaladják csapattársaiét, és aki értelemszerűen bármely meccset el tud dönteni. Ezek az ork és elf Messik mind felbukkannak a kampány során, ám az egyjátékos módban is elérhetjük őket.

Kezdőrúgás: a mérkőzéseket számos véletlenszerű esemény befolyásolja, például hirtelen megváltozhat az időjárás a kezdőrúgás során, de a nézők is berohanhatnak a pályára, néhány véletlenszerűen kiválasztott játékost leütve



Folyamatosan fejleszthetjük a stadionunkat új lelátókkal



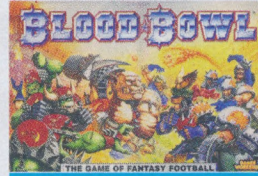
luk vezetett csapatok ellen játszva. A társas móka az, amiért hosszú távon is adott a *Blood Bowl* szavatossága, ugyanúgy, mint a *Heartstone*-é, csak itt pakli helyett egy csapatot kell összegyűjtenünk, ráadásul a partik is lassabbak, és nagyobb szerepe van a szerencsének. Egyszóval a Blizzard játékaival történő összehasonlítás inkább a *Warhammer* és amerikai foci szerelemgyerekének hízelgő; ne is firtassuk tovább, hogy előbbi miért sikeres, és a *Blood Bowl* miért nem lehet igazán az.

TÖRPE VAGY PATKÁNY?

A kampányon túllépve nyolc különféle frakció közül választhatunk, amelyek mind eltérő játéktípust igényelnek. Van egyrészt az emberek csapata, amelynek nincs semmilyen kiemelkedő képessége és gyengesége, ezáltal a legkiegyensúlyozottabb fajt jelenti, amely passzolásra, futásra és állóháborúra is alkalmas. Az orkok ezzel szemben inkább a közelharcban jeleskednek, és néhez őket kiütni, azonban viszonylag lassúak, és nehezen lépnek szintet. A törpék a védekezésben erősek, rendkívül masszívak, ám viszonylag drágák, és a futás nem az erősségük. A skavenek, azaz a patkányemberek viszont szélvész gyorsak, de törékenyek, ami a sötét elfekre is igaz, bár utóbbiak inkább a védekezést részesítik előnyben. A nemes elfek viszont a passzjátékokat kedvelik, a harcban nem remekelnek. A bretonniaiak az olcsó emberutánpótlásukkal hívják fel

magukra a figyelmet, míg a káoszdemonok célja sokkal inkább az ellenség semlegesítése, mintsem a játék színesítése, a labda járatása. Érdekes a játéktílusunkhoz legjobban igazodó frakciót kiválasztani, főként hogy a mesterséges intelligencia kegyetlenül kihasználja mindegyik csapat erősségét. A választást megnehezíti, hogy egyes fajok több, mások kevesebb típusú karakterből választhatnak: míg az emberek, a törpék, a sötét elfek és a skavenek öt-öt különböző kasztból állíthatják össze csapatukat, az orkoknál eggyel több, a sötét elfeknél eggyel kevesebb a választási lehetőség, a káosz és Bretonnia seregeinél pedig mindössze három.

Van tehát választási lehetőség, ráadásul a stadionok is személyre szabhatók, és saját mezeket is beállíthatunk, így idővel, emberek ellen játszva még szórakoztató is lehet a *Blood Bowl*, ráadásul utóbbi esetben a rossz kockajárását nehezen tudjuk a gép rezhajlásának elkönyvelni. A vizuális megjelenés kapcsán egy rossz szavunk nem lehet, jó munkát végeztek a Cyanide fejlesztői, ráadásul a grafika jól skálázható, így akár egy gyengébb gépen is akadás nélkül indul a játék, ezt tapasztalatból mondjuk. Tartósan viszont idegesítő lehet az animációk ismétlődése, főként hogy minden egyes szerelésnél, futásnál végig kell ezeket néznünk. Számoljunk csak: egy csapatnak 11 játékosa van, ha mindegyik végrehajt egy akciót a játék 16 köre alatt, akkor összesen 176 animációt kell



ÍGY INDULT

Több mint 30 éves múlt áll a *Blood Bowl* mögött, 1987-ben készült el ugyanis Jervis Johnson fantasy társasjátéka, ami az elmúlt évek során már számtalan kiadást, versenyt, PC-s feldolgozást élt meg, ráadásul külön kártyajáték-kiegészítőt is készítettek hozzá. Utóbbi Magyarországon is megvásárolható, érdemes rákeresni!

végignéznünk egy meccs alatt, ráadásul mindig ugyanazokat. Többek között emiatt tart legalább fél óráig egy *Blood Bowl* meccs, és rendkívül idegőrlő, ha a végén egyetlen dobás a porba rombolja az addig felépített stratégiánkat. Egyetlen kockadobás több mint 150 animáció után; egyébként meg annak a szemét patkányának és a csaló mesterséges intelligenciának a jó édes... Inkább kérek egy pompomlány-szimulátort, az sokkal kiszámíthatóbb.

[hmlonary](#)

HARDVER

Windows Vista/7/8; Dual Core 2,5 GHz CPU; 4 GB RAM; Radeon HD 5670/GeForce GTX 260; 8 GB HDD

- + remek alapötlet
- + multís részek
- + alacsony erőforrásigény
- idegesítő véletlenszerűség
- hosszúra nyújtott meccsek
- bugyirta kommentátorok

HMLONARJ

Táblára termett ez, nem képernyőre.

70

Kiütés: minden egyes támadással földre küldhetjük ellenfelünket vagy saját magunkat. Ha kellően nagy az ütés, rövid időre vagy az egész meccsre is kiüthetjük ellenfelünket, de akár maradandó sérülést is okozhatunk, a legrosszabb esetben pedig megölhetjük



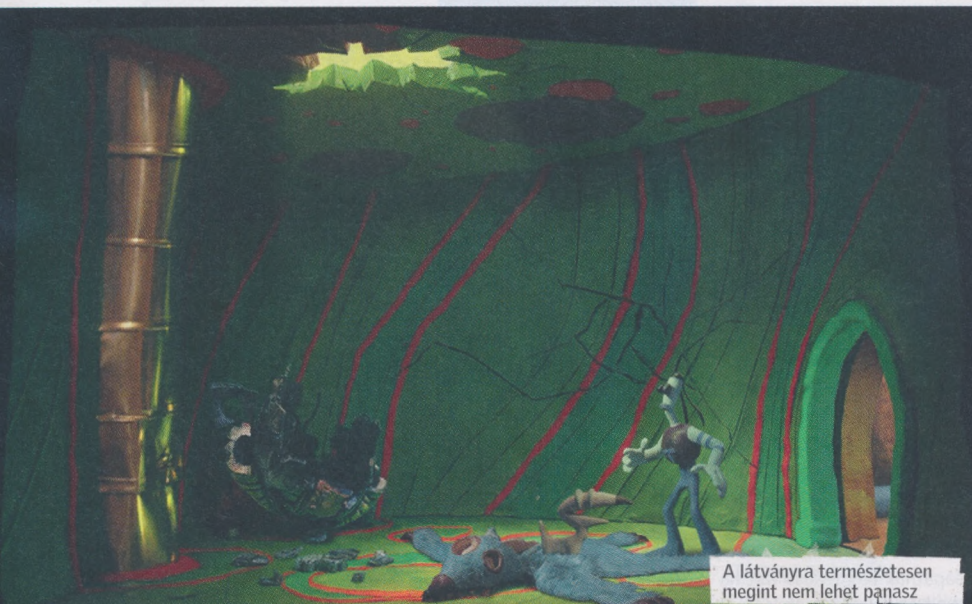
Orkok: brutális erő, jó védekezés és egy kevés báj



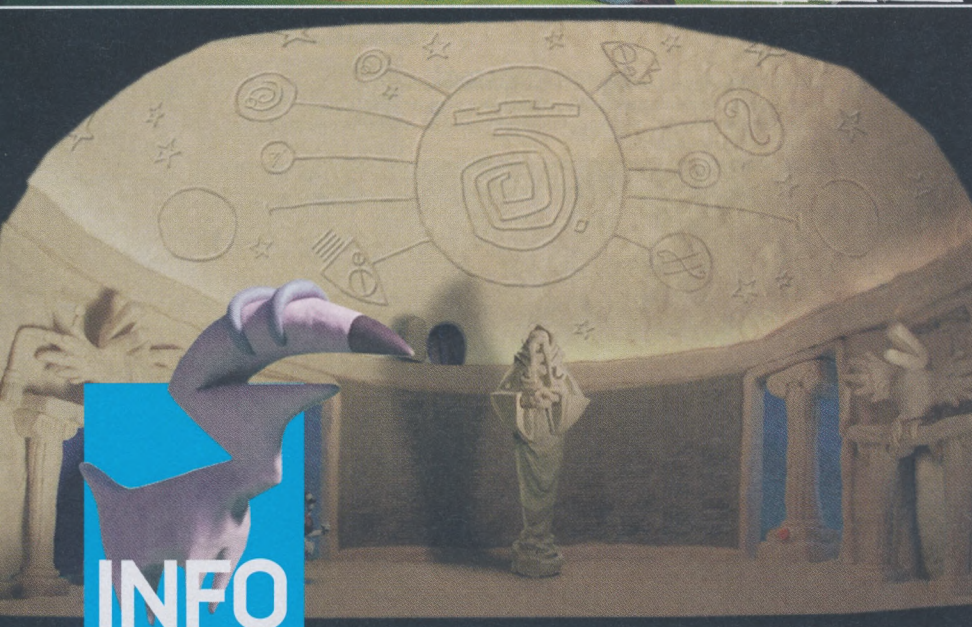
MINDEN HÉTEN HÁBORÚ – EZÜTTAL HATVÁNYOZOTTAN IGAZ A KIJELENTÉS

A múlt bája, a jelenkor hibái

ARMIKROG



A látványra természetesen megint nem lehet panasz



INFO

Kiadó **Versus Evil**
 Fejlesztő **Pencil Test Studios**
 Platform **PC**
 Röviden **A The Neverhood** szellemi örököse, egy gyönyörű, stop-motion technológiával készült gyurmakaland.
PEGI 7+



A 90-ES ÉVEK POINT 'N CLICK KALANDJÁTÉKAIN EDZÖDÖTT JÁTÉKOSOKNAK A PIXELVADÁSZAT NYILVÁN NEM ÚJDONSÁG, ÉS NE FELEJTSÜK EL, HOGY AZ ARMIKROG, ELSŐSORBAN NEKIK SZÓL

BIZTOS VAGYOK BENNE, HOGY NEKED IS MEGVAN AZ A JÁTÉK, AMITŐL A GAMERSÉGEDET EREDEZTETED. TUDOD, AZ ELSŐ BITSZERLEM, AMI ELINDÍTOTT AZON AZ ÚTON, AMIN A MAI NAPIG JÁRSZ. SZÁMOMRA EZ A **THE NEVERHOOD** VOLT.

Tizennyolc éve várok erre a pillanatra. Amikor már rég feladtam, hogy gyermekkorom egyik legemlékezetesebb játéka valaha is kiszabadul a jogait birtokló kiadó karmai közül, a Pencil Test Studios egyszer csak megjelent a Kickstarteren egy szellemi utód és egy szebb jövő ígéretével. Én nem élek az előrendelés lehetőségével, és a közösségi kalapozással szemben is vannak fenntartásaim, de ez egy olyan projekt volt, amely mögé gondolkodás nélkül odaálltam. A következő sorok ellenére nem bántam meg döntésemet, mert még mindig úgy gondolom, hogy ennek a játéknak adni kellett egy lehetőséget, akkor is, ha a fejlesztői nem tudtak élni vele. Semmit sem szeretnék jobban, mint azt mondani neked, hogy az *Armikrog* minden szempontból méltó szellemi utódja a *The Neverhood*-nak, és a majdnem két évtizednyi várakozás maradéktalanul megérte. De ez sajnos nem igaz. Pedig hidd el, a bennem lévő rajongó a játék körülbelül négy órája alatt mindent megtett, hogy elhitesse objektív újságírói énemmel, hogy „nézd, pont úgy lépked, mint Klaymen”, „ezeket a hibákat egy patch megoldja”, és „nem olyan rossz ez”. De nem úgy lépked. Vannak hibák, amiket nem old meg egy patch. És de, olyan rossz.

WELCOME TO THE NEVERHOOD

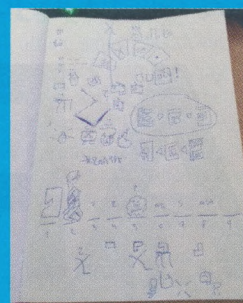
Pedig az indulás paradés. Az intróban visszaköszön minden, amiért a *The Neverhood* egy generáció kedvenc point 'n' click kalandjátéka lett: zseniális, hibátlan animációk, Terry Scott Taylor utánozhatatlan zenéje, bájos, szerethető karakterek és mindez egy olyan világban, amit csak Doug TenNapel képes megálmodni. Abban már a trailerek és az első játszható demók alapján biztos voltam, hogy a stop-motion technológiával életre keltett gyurmavilág és az animációk tökéletesek lesznek, és a Pencil Test hozta is a szokott minőséget. Az *Armikrog* le sem tagadhatná gyökereit; ugyanazokra a betonbiztos alapokra épít, amire a kilencvenes években a *The Neverhood* is felhúzták, viszont ezeken nem is képes túllépni. Ez egyrészt jó, mert ha neked is a turbóragószagú középkorba nyúlik vissza a kapcsolódó a stúdióval, akkor már az első szóba is régi jó barátként üdvözlő majd, másrészt viszont rossz is lehet, mert az újkor elkényelmesedett játékosainak ezek a tradicionális játékmechanizmusok már megfekszik a gyomrukát.

Na, onnan hiányzik valami



A The Neverhood-logika

Ha úgy döntesz, hogy adsz az Armikrognak egy esélyt, akkor azt ajánlom, hogy ezt egy fűzettel és tollal felszerelve tedd meg. A The Neverhood fejlesztői teljesen egyedi logikát követtek, és ebből sokat átmentettek az Armikrognba is, úgyhogy a legjelentéktelenebbnek tűnő ábrákat is érdemes lejegyezgetelni, mert később bizony szükség lehet rájuk.



Számomra az *Armikrog* egy nosztalgiaaparadéként indult; éppen ezért fáj annyira, hogy majdnem minden más tekintetben elvérzett.

HOL VAGY, GYURMAEMBER?

A *The Neverhood* varázsát nemcsak a végtelenül intelligens fejtörők és a hibátlan zene adta, hanem azok az esetlenül bájos karakterek is, akiknek a játék végéig érdekelt a sorsa. Klaymen a játékvilág egyik legjobb figurája volt: egy együgyű, de mókás gyurmaember, aki már a sétálásával képes volt megnevettetni. Az *Armikrog* rögtön két karakterrel indít, Tommynauttal és furcsa, repülő kutyájával, Beak Beakkal, akik ugyan a bevezetővideóban magukba bolondítanak, de később szinte teljesen érdektelenné válnak. A négy órás végigjátszás alatt a két főszereplő nettó másfél percet beszélget egymással, amivel a játék nem tudta megteremteni azt az emocionális kapcsot, ami egyébként nélkülözhetetlen lett volna a hangulathoz. Ez főleg azért fájdalmas, mert Michael J. Nelson és Rob Paulsen fantasztikus munkát végeztek a szinkronnal.

A kétkarakteres felállítás egyébként a legnagyobb előrelépés a *The Neverhood*hoz képest, de a fejlesztők láthatóan nem tudtak mit kezdeni ezzel a lehetőséggel. Beak Beak szerepe lényegében annyi, hogy kisebb helyekre is befér, illetve egyes esetekben tud repülni, de alig éreztem azt, hogy Tommynaut képességeit kiegészítve, jelentőségteljes módon hozzáadott volna bármit is a játékléményhez. Persze vicces, ahogy felöklendezi a lenyelt tárgyakat, és aranyos, hogy fekete-fehérben látja a világot, de kaphatott volna nagyobb szerepet a fejtörőkben.

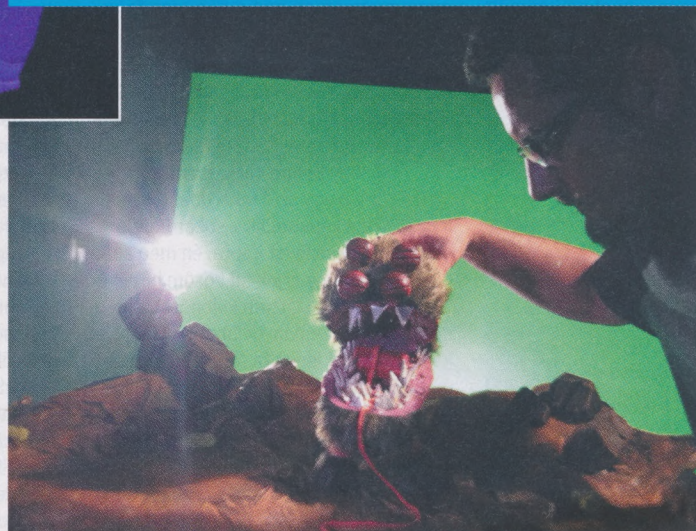
HA NINCS ELTÖRVE...

... akkor valószínűleg nem videójáték. Mostanában szinte mindegy, hogy egy kis indie projektről vagy egy sokmillió-s franchise legújabb részéről van szó, a legritkább esetben kapunk hibátlan

játékot. Az *Armikrog* több sebből vérzik, mint David Hasselhoff zenei karrierje, kezdve azzal, hogy a menü egészen addig nincsenek feliratok, amíg a Windowsban át nem állítod a régiót amerikaiakra. Nyilván nem kell mondanom, hogy egy különösen szemét fejtörő után sikerült visszatölteni egy régi mentésemet, mert nem tudtam, hogy melyik a „load” gomb. Az én hófehér rajongó lelkem még ezt is képes puzzle-ként felfogni, viszont a játékmenet során olyan bugokba futottam bele, amelyek néhol csak az élményt tették tönkre, másról viszont magát a játékot is. A játék egészében csúszik, vagy épp nincs is zene, a beszédhangok olyanok, mintha valaki egy hordóba ordibálna bele a dialógusokat, néha beakadnak a karakterek és a textúrák, de olyat is olvastam, hogy a továbbjutás szempontjából fontos átvezető nem volt hajlandó betöltődni. Az *Armikrog* három halasztás után is csak egy közepesen jó béta volt a megjelenés napján. Komolyan a Windows alapértelmezett kurzorjával kell kattintgatom? Ne már! Értem én, hogy hisztiznek, akik támogatták a Kickstartert, de azt hiszem, mindenki szívesebben játszik egy működő játékkal később, mint ezzel most.

BUG VAGY FEATURE?

A játék befejezése után több fórumot is meglátogattam, és persze elolvastam kedvenc íróim értékeléseit, hogy megtudjam, milyen problémák merültek még fel a végigjátszás során. Azt vettem észre, hogy a nagy gyűlölethulám hátán az emberek – és szakemberek – nagy része még azt is hibának vette, ami a legrosszabb esetben is csak egy rossz dizájneri döntés. Többen azt hozták fel példának, hogy a játék nem jelöli egyértelműen azokat a paneleket és gombokat, amelyek interakcióba léphetünk. A 90-es évek point 'n click kalandjátékain edződtött játékosoknak a pixelvadászat nyilván nem újdonság, és ne felejtjük el, hogy az *Armikrog* elsősorban nekik



Beak Beak hipercuki, de nem kapunk belőle elegendő

szól. Szerintem az inventory hiányával együtt ez is egy olyan döntés volt, amit a Pencil Test tudatosan hozott meg, bár tagadhatatlan, hogy ez a mai játékosok számára furcsán hathat. Sokkal nagyobb probléma, hogy pár új fejtörőn kívül az *Armikrogn*ban csak azok a dolgok igazán jók, amiket már a *The Neverhood*ban is szerettünk. Gyűlölök százalékat adni egy játéknak, mert nem gondolom, hogy az, amit nyolcezer karakterben leírok, azt három kifejezheti, de még soha nem utáltam annyira ezt a rendszert, mint most. Így jár az, aki túl nagy elvárásokat támaszt. Te – csodálatos olvasó –, ne ess ebbe a hibába, és inkább várj egy kicsit, amíg a fejlesztők kijavítják a durva hibákat; de ne áltasd magad, az *Armikrog* a legjobb formájában sem egy *The Neverhood*.

daev

HARDVER

Windows XP; 2 GB RAM; GeForce 210/Radeon X600-as sorozat; Pentium 4 processzor; DirectX: 9.0; 3 GB HDD

- + gyönyörű animációk
- + hamisítatlan *The Neverhood* hangulat
- + okos fejtörők
- botrányos mennyiségű bug
- előlőző méltatlan karakterek
- túl rövid

DAEV

Egyelőre nem, és később is csak talán.

Az állatok játszmájában győzől, vagy meghalsz

ARMELLO



INFO

Kiadó **League of Geeks**
 Fejlesztő **League of Geeks**
 Platform
PC, PlayStation 4
 Röviden Digitális társasjáték, amelyben az állatok házának egyikét irányítva kell új uralkodót ültetned az oroszlán trónjára.
PEGI 7+

MIELŐTT ELŐSZÖR BETÖLTÖTTEM AZ ARMELLÓT, A FEJLESZTŐK AZZAL AZ ÍGÉRETTTEL AKARTAK FELCSIGÁZNI, HOGY EZ LESZ ÉLETEM KALANDJA.

Ezt azután már picit kétkedve fogadtam, hogy egy bolhás farkasként jelentem meg a táblán egy szál fakarddal. Thane, a farkasklán képviselője a sokatmondó Kingslayer becenevet kapta, én meg azt a feladatot, hogy érjek fel hősöm hírnevéhez. Először nem láttam különösebb nehézséget a dologban, de amikor ellenfelem egy csellel lenyúlta az összes pénzemet, csapattársaimat és fegyvereimet, mindjárt sötétebb árnyalatba borult az arcom. A bájos grafika és a cuki állatok ne tévesszenek meg senkit: ez itt a Trónok Harca, csak ezúttal Mijazaki Hajao rendezésében.

A ROTHADÓ BIRODALOM

Armello csodálatos világában öt nép éldegélt békésen addig, amíg egy ősi fertőzés, a rot el nem kezdte belülről enni a birodalom királyát. Az öreg oroszán napjai megszámlálhattak, de még így sem patkol el elég gyorsan ahhoz, hogy a rothadás okozta örületében szét ne bomlassza ezt a csodálatos birodalmat. Az állatok négy nagy klánja természetesen azonnal megérezte az oroszán hanyatlásában rejlő lehetőségeket, így mindegyikük a

kastély felé tart, hogy így vagy úgy, de átvegye az uralkodó helyét a trónon. A játékosok egy-egy klán hősét irányítják, és a táblán kalandozva kell megszerezniük a győzelmet. Lehetőségünk lesz kijátszani egymás ellen a többiek a politikai győzelemért, de ha szeretnénk, akkor megfelelő felszerelés összegyűjtése és erős követők leszerződése után akár be is dönthetjük a palota falát, hogy a meggyengült király utolsó leheletéről mi gondoskodjunk. Elképesztően sok stratégiai és taktikai lehetőséget rejt az *Armello* táblája, ráadásul véletlenszerűen generálja az egyes elemeket, így sosem lesz unalmas bejárnai a vidéket. Egyetlen fix pontot kapunk a palota közepén, érdemes minél közelebb férkőzni hozzá. Ebben nemcsak csapattársaink, de az ősi fertőzés által felébresztett Bane sárkányok is igyekeznek megakadályozni minket. Szerencsére minden eszöközt megkapunk a győzelemhez.

A HATSZÖGLETŰ KIRÁLYSÁG

A játék világa gyönyörű. A grafikai motor nem a legfrissebb, de a fények játéka és a tábla kidolgozottsága hamar elfeledtetik velünk, hogy nem egy next-gen csodát nézünk. A tér hatszögekre osztott, ezek mindegyike más-más típusú terepet jelöl: erdőket, mezőket, városokat, barlangokat, mocsarakat, sziklaköröket, hegységeket – egyéni sajátosságokkal és stratégiai fontossággal. Egy város elfoglalásával például növelhetjük a körönként befolyó arany mennyiségét, a sziklakörökben a mágikus

energiák felgyógyítják hőszűnket, az erdőségek éjjelente elrejtenek a kíváncsi szemek elől. Ezen a térképen úgy kell manővereznünk, hogy ellenségeinket elkerüljük, és teljesítsük a játék elején kapott feladatokat. Minden karakter egy küldetéssel kezd (általában el kell foglalni a térkép egy pontját); teljesítéséért presztízspontokat és egyéb extrákat kaphatunk, melyek segítik elérni a végső célt (ezekről a dobozban olvashattok). Ezt nyilván egyik ellenfelünk sem akarja, így elhelyezhetnek csapdákat bizonyos területeken, vagy elrejtőzhetnek egy közeli erdőségben, hogy onnan lecsapva végezzenek ki bennünket.

PENGÉK ÉS GITÁROK

A cikk elején nem véletlenül írtam le, hogy egy darab fakarddal a kezünkben érkezünk. Az *Armello* egy szerepjáték-stratégia keverék, így oda kell figyelniük karakterünk felszerelésére, követőire, statisztikáira. Külön figyelmet kell szentelnünk a különböző karakterek meghatározott értékeinek, de alapvetően mindenki rendelkezik Fight (megszabja, hogy hány kockával dobhatunk egy harc során), Body (életerőnk mutatója), Wits (a kezünkben lévő lapok maximális mennyisége) és Spirit (maximum milyen messzire löhetjük el varázslatainkat) mutatókkal. Két legfontosabb értékünk a Wits és a Fight lesz. A játékban folyamatosan kapunk kártyalapokat a kezünkbe. Ezek lehetnek tárgylapok, követők, cselek és varázslatok. A tárgyakért arannyal fizetünk, ezután te-



Rengeteg út vezet a győzelemhez, de a vezetést egy pillanat alatt át lehet yenni



Karakterünk felszerelése legalább annyira fontos, mint küldetéseink teljesítése



A patkányház hőseit nehéz lesz csatában megsebezni

A presztízsz vezető minden reggel kiválaszthatja az új törvényt



hétjük hősi karakterlapjára azokat. A követőkkel ugyanez a helyzet: kifizetjük a zsoldjukat, és velünk tartanak, amíg csak meg nem halnak (vagy a patkányklán egyik trükk-kártyája le nem nyúlja tőlünk). A varázslatokért és a cselekért mágiával vagy (újfent) arannyal fizetünk, és ezek nagyon különböző hatásokkal büntethetik ellenfeleinket. A teleportálás-varázslat például karakterünket egy barlang bejáratához repíti, a diplomáciai csel pedig a mi és ellenfelünk presztízsértékét növeli körönként, amíg csak ki nem végezzük a kijelölt áldozatot. A kártyák egyébként egytől egyig gyönyörű animációkat kaptak, így már csak nézegetni is élmény őket. A meccsek során felbukkanó lapokat később gyűjteményünkben nézhetjük át.

Persze pusztán cselekkel és csapdákkal nem lehet háborút nyerni, van, amikor harcolni kell. A farkasklánnak – amelynek az a célja, hogy csatában győzze le a királyt –, nyilván az a legfontosabb, hogy a Fight-érték legyen a lehető legmagasabb. Miután a harcra készülve karakterünk és az ellenfél felállnak egymással szemben, tárgyainktól és egyéb hatásoktól függően dobhatunk néhány kockával. Az ezeken feltűnő jelzésekből aztán kialakul, hogy mennyi sebzésünk és védelmünk lesz az ütközetben. Ezeket az értékeket azzal is növelhetjük, ha bizonyos kártyalapokat elégetünk. Az ügyes játékosok nem teljesen a szerencse gyermekei: jó lapokkal és gondos előkészülettel

már azelőtt megnyerhetsz egy harcot, mielőtt eldobnád a kockákat.

A KIRÁLY NAPJAI MEGSZÁMLÁLTATTAK

Az Armello egy elképesztően taktikus és mély társas (még nem is beszéltünk arról, hogy a politikai vezető dönthet minden nap a törvényekről), ami túl azon, hogy rengeteg lehetőséget rejt, könnyen tanulható. A készítő nem estek bele abba a hibába, hogy teljesen őrült szabályokkal kínozzák a játékosokat, sőt. Mindent megtanítanak a jövőbeli uralkodóknak a prologusban, bemutatva a négy klánt, a győzelmi feltételeket és a játék menetét. Ezt már csak azért is érdemes végigküzdeni, mert nemcsak a szabályokat, de Armello világát is jobban megismerheted. Emiatt picit sajnáljuk is, hogy a játék nem kapott igazi kampányt. Lehet játszani a gép ellen, de a küldetések leírásai és az online megtalálható történetek egy varázslatos világról regélnak, amit mi a játékban is szeretnénk kicsit jobban felfedezni. Valódi sztori helyett viszont van egy kiváló multiplayer: nyolc hősből választhatunk (minden klánból két-két karaktert), akik mind eltérő statisztikákkal és extra tulajdonságokkal rendelkeznek, majd a szereplőre ráaggathatunk egy speciális gyűrűt és egy amulettet, melyekkel még tovább alakíthatjuk avatárunkat. Ezekből annál több nyílik meg, minél többet játszunk, így érdemes lesz foglalkozni a multi-

VIDD MAGADDAL ARMELLŐT!

Ha megtetszett a játék hangulata, és a mindennapokban sem szakadnál ki Armello világából, akkor megvásárolhatod soundtracalbumát, benne 19 elképesztően gyönyörű dallammal. Nem nehéz megküzdeni a tömegközlekedéssel, miközben Armello erdősegeinek nezeit hallod magad körül.

val, mert ez ráadásul nem is szenved a társasok korszakos gondjától: nem tartanak órákig a meccsek. A király napjai meg vannak számlálva, így maximum egy óra alatt le is pörög egy menet. Sajnos nem áll olyan sok oldal a rendelkezésemre, hogy az Armello minden csodájáról és taktikai lehetőségéről beszámolhassak, de ez is csak azt jelzi, hogy mennyire szórakoztató játékról van szó. Ha valami ilyesmit keresel, nem fogsz csalódn benne.

Hunter

HARDVER

Windows 7 (32 bit); dual core CPU 2 GHz; 2 GB RAM; 4 GB HDD, DirectX 10-kompatibilis VGA

- + rengeteg stratégiai lehetőség
- + határidős játékmenet
- + elképesztően hangulatos világ
- nincs valódi kampány
- kevés feloldható tartalom
- nincs coop játékmód

HUNTER

Szeretném látni, ahogy a vastrón tulajdonosa megpróbál megküzdeni Armellőért.

81

A BÁJOS GRAFIKA ÉS A CUKI ÁLLATOK NE TÉVESSZENEK MEG SENKIT: EZ A TRÓNOK HARCA, CSAK MIJAZAKI HAJAO RENDEZÉSÉBEN

ARMELLO KLÁNOK



MEDVE KLÁN

Jelmondata

Az erő a szellemben

Fő képviselője

Sana

Győzelmi feltétele

Spirít Stone gyűjtésével meg kell gyógyítania a királyt.



FARKAS KLÁN

Jelmondata

Az erős farka

Fő képviselője

Thane

Győzelmi feltétele

Be kell jutnia a palotába, és párbajban legyőzni a legyengült uralkodót.



PATKÁNY KLÁN

Jelmondata

Rózsa és tövis

Fő képviselője

Mercurio

Győzelmi feltétele

Össze kell gyűjtenie minél több rotot, és sötét mágiával győzni.



NYÚL KLÁN

Jelmondata

Juss magasra, temesd mélyre!

Fő képviselője

Amber

Győzelmi feltétele

Meg kell szereznie a presztízsvezetői címet, és megtartania addig, amíg a király meg nem hal.



HA TE MONDOD

Trent Kuster alapító, League of Geeks: „Még nem végeztünk a játékkal. Rengeteg újdonságot tervezünk, és addig támogatjuk majd, ameddig csak tudjuk.”

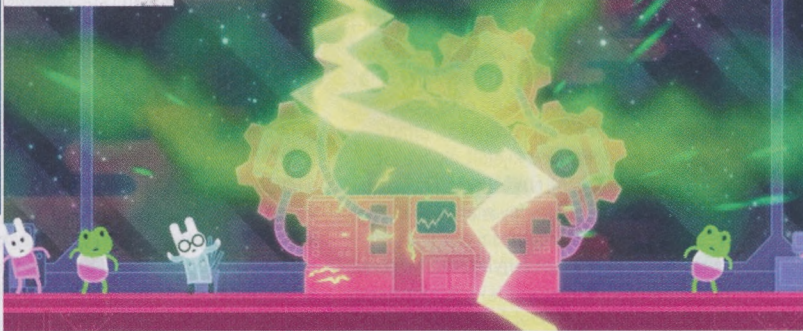
Teszt

LOVERS IN
A DANGEROUS SPACETIME



Na mizu, kisbögaram?

Darabokra törték
a szívem



És ezek most
nincsenek is sokan

MAGAD, URAM...

A játékban minket segítő MI meglepően jól alkalmazható. Ágyúkezelésben például verhetetlen, de a pajzsot ne nagyon bízzuk rá, mert hajlamos bakizni, és a szuperfegyvert is mindig saját kezűleg süssük el. Nem melleleg érdemes minden pályát átkutatni, mert a kérdőjeles helyeken igazán vad power upokat találhatunk.

Mese a szeretetről,
kitartásról és nyuszikról

LOVERS IN A DANGEROUS SPACETIME

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT, VOLT EGYSZER EGY GALAXIS, AMELYBEN BÉKÉSEN ÉLDEGÉL-
TEK A NÉPEK. Mindenki szeretett mindenkit, a folyamatos jólétről az Ardor Reaktor gondoskodott, míg az űrben cirkáltak boldogan a League of Very Empathetic Rescue Spacenauts emberei, hogy fentartsák a rendet. Az ilyen idill nem tarthat sokáig, ugye? Mert akkor milyen rövid kis játék lenne az amúgy igen hangzatos nevet viselő *Lovers in a Dangerous Spacetime*. Nézzük, ahogy a nagy reaktor pumpálja a „lávo” szanaszét, majd pár snitt az édesdeden játszadó űrnyuszikról, végül credits. Jól tudjuk azonban, hogy az élet nem habos torta, így sajnos ez a galaxis sem kerülheti el végzetét: megérkeznek az Anti-Love szörnyetegek, szilánkokra robbantják az Ardor Reactort, sőt nem állják fogságba vetni a tündi-bünci nyuszómuszókat. Nem hagyhatjuk ezt anynyiban, bepattanunk hát csodálatos űrjárgányunkba, és elindulunk megmenteni a galaxist.

PÁRBAN SZÉP AZ ÉLET

A játék ugyebár a szeretetről szólna, és tudvalevőleg csakis a végtelenül önző emberek szeretik kizárólag önmagukat, ezért mi sem magányosan indulunk harcba. Szerecséesebb esetben egy haverral/barátnővel karöltve mentjük meg a kis cuki-muki szörpamatpofikat, de ha ne adj’ isten senki nem áll rendelkezésre, az MI ad számunkra egy társat: lányok esetében egy bájos



INFO

Kiadó **Asteroid Base**
Fejlesztő **Asteroid Base**
Platform **PC, Xbox One**
Röviden **Kökemény kooperatív taktikai platformer, rózsaszín bugyiban.**
PEGI **7+**

ticukát, fiúknak egy hűséges kutyát. Miután átvesszük főhősünk felett az irányítást, hamar rájövünk, hogy a *Lovers* nem épp szokványos játék. Űrhajónkban sok szép műszer található, de mindig csak azt tudjuk működtetni, amelyik munkaállomáshoz letelepszünk. Ez azt jelenti ugyebár, hogy egyszerre maximum két rendszer üzemel. Ez elég sokszor okoz majd mókás, esetleg frusztráló pillanatokat, kinek-kinek vérmérséklete szerint. A *Lovers* ugyanis nem éppen könnyű játék. Választható ugyan a nehézség, de még a casual szint is megizzaszt majd néha. Tudniillik a játék igen pimasz módon nehezíti meg életünket. Miközben igyekszünk átnavigálni lomha űrhajónkat a procedurálisan generált pályák egyikén, állandóan körülöttünk legyeskedik néhány dög, akiket nem árt leszedni. Igen ám, de közben az automata védelmi rendszer lézersugarakkal gátolja haladásunkat, amit a pajzsunkkal tudunk csak elhárítani. Ja, és közben valakinek nézni kéne a térképet is, hogy merre találjuk a következő megmentendő nyuszt. Tehát a játék nagyrészt arról szól, hogy egyik konzoltól a másikig rohangálunk kicsiny hajónkban, miközben üvöltözünk társunknak, hogy kormányozza már a teknőt, amíg mi beizgatjuk a szuperfegyvert, hogy végre legyen egy percünk navigálni is. Nagyon fun. Bár azért némelyik bossfight inkább idegesítő.

A RÓZSÁNAK IS VAN TÖVISE

Szóval miután kellő számú tapsifülest megszabadítottunk, kinyílik a portál a következő pályára, ahol ugyanezt kell csinálni. Tény,

hogy nem öt perc lesz, mire mesterfokon kitanuljuk a *Lovers* minden csinját-bfnját, de azért elért volna némi változatosság. Szerecsére a pályákat minden alkalommal véletlenszerűen generálja a program, tehát a felfedezés öröme megmarad a következő végigjátszás során is, de ez is kevés egy idő után. Legalább a grafika stílusos: minden szép rózsaszín, esetleg sárga színben virít, kivéve a takonyzöld nemszeretem szörnyeket, de azokat úgyis kilőjük. A bájos felütés ellenére igencsak kemény játék lett a *Lovers*, normál fokozaton tuti, hogy legalább két havert kikoptatunk magunk mellől, mire végigszenvedjük magunkat a négy szinglikampányon. Tegyen azért vele mindenki egy próbát, igazi indie gyöngyszem ez a játék.

Gulius

HARDVER

Windows XP; 1,7 GHz Core 2 Duo; 2 GB RAM; 256 MB VRAM; DirectX 9.0; 900 MB HDD

- + színes, hangulatos grafika
- + mesterien kidolgozott coop
- + nyuszimuszik
- néhol igencsak nehéz
- egy idő után azért repetitív

GULIUS

Nyuszikat megmenteni hősi cselekedet, mindenkinek javallott megpróbálni.

88



Ha nem jól időzítesz, villámgyorsan bedarál egy boss



Sosem lehet elég „újraélesztő kút”

MENNYEI DALLAMOK

A Jotun zenei albumát egy tehetséges zeneszerző, Max LL, azaz Maxime Lacoste-Lebus szerezte, aki már több dokumentumfilmhez, mozihoz (Frontière, Cloverleaf) és reklámhoz is komponált dallamokat. Ha megnézik a játék launch trailerét a YouTube-on, ízelőt kaphattok Max LL munkájából.



Gyorstalpaló Lokiékhoz

JOTUN

TÖBBSZÖR IS UNSZOLTAK MÁR, HOGY TEGYEK EGY PRÓBÁT A VIKINGEK CÍMŰ SOROZATTAL, ELVÉGRE – SZÉGYEN VAGY SEM – ANNYI FOGALMAM VAN CSAK A SKANDINÁV MITOLÓGIÁRÓL, AMENNYI A THOR FILMEKBŐL ÉS HASONLÓ TÉMÁJÚ VIDEOJÁTÉKOKBÓL RÁM RAGADT. A Thunder Lotus Games első projektje, a *Jotun* viszont annyira meghozta a kedvemet a témához, hogy mindenképpen belekóstolok a szériába. Persze csak azt követően, hogy végigjártam ezt a monitorra álmotott csodát.

ISTENI KEGYELT
Thora, a viking semmi másra sem vágyott, csak arra, hogyha egyszer elérkezik a végső óra, méltósággal térjen meg őseihez. Halála azonban dicstelen volt, méltatlan egy harcoshoz, így bizonyítania kell az isteneknek, hogy érdemes a Valhallába megterésre. Thora ezért a skandináv purgatórium hatalmas régióiban bolyongva rúnák után kutat, hogy összemérje erejét a gigászi elementálokkal, a jotunokkal. Útja gyönyörű, kézzel rajzolt környezetben vezet kilenc misztikus és mitológiai elemekkel teletöltött, csodás animációkkal megpakolt szinten keresztül, amelyek során fokozatosan megismerkedik az istenek áldásaival. Elvégre bukott óriásokat – akik egyetlen csapással leveszik az életerőcsík negyedét – legyűrni vikinget próbáló feladat lenne pusztán egy kétkézes csatabárdot lóbálva, ezért a pályákon haladva olyan, limitált mennyiségű, de bizonyos helyeken visz-



INFO

Kiadó **Thunder Lotus Games**
Fejlesztő **Thunder Lotus Games**
Platform **PC**
Röviden Kézzel rajzolt, a skandináv mitológián alapuló akciokalandjáték, amelyben egy viking harccsal kell bizonyítanunk az istenek felé.
PEGI **N/A**

szatolható képességek oldhatók fel, mint az életerő-visszaállítás, a pajzs vagy éppen a nagyobb tömegek elterelésére szolgáló szellemkópia. Ezeket, a bárd kétfajta támadását (gyors és erőteljes csapás), illetve a kitérés használva öt mitikus, hegy-méretű jotun küldhető a másvilágra (enyhe képzavar), melyek mindegyike sajátos támadásokkal bír, ezáltal más-más technikát igényel a kiiktatásuk. Olyan élvezetes bosszarcok ezek, amelyek közben nem érezni azt a frusztrációt, amit a *Dark Souls* játékokban, ugyanakkor nem nélkülözik a türelmet és időzítést igénylő, egészséges kihívást, akárcsak a *Titan Souls* esetében.

ISTENI KÖRÍTÉS

Ami a *Jotun* technikai részét illeti, a felhasználói felület nincs túlbonyolítva, szép, letisztult, és kellően informatív, a klaviatúra néhány gombjával és az egérrel pedig minden interakció lefedhető, vagyis az összecepások kimenetele tényleg csak az ügyesség múlik, és nem azon, hogy mennyire tudnak összegabalyodni az egyszerű játékos ujjai. A Thunder Lotus csapata nem erőlteti rá a felhasználóra a skandináv mitológiát sem, csupán annyit közöl, amennyi szükséges Thora történetének megértéséhez, viszont kedvet csinál a mondavilág megismeréséhez, továbbá olyan utalásokat is tartalmaz, amelyet a „bennfentesek” elégedett mosollyal jutalmaznak majd. Értelemszerűen nem kötelező feltárni a pályák minden szegletét, hiszen felületesen nézve a bossok „feloldásához” szükséges tárgyak is elegendőnek tűnhetnek, viszont ha valaki nem így tesz, az lemaradhat Thora fejlesztéseiről és

az izgalmas, akár több pályán átívelő rejtvényekről is.

ISTENI VÉGÍTÉLET

Lehetett volna változatosabb a harc? Igen. Többször is újrajátszható? Nem. Mégis, amikor Thora egy hídon halad át, és közben a kamera távolodik egészen addig, míg nem apró hangyának látszik, mögötte pedig feltáru egy varázslatos világ, vagy amikor egy drabális jotunnal vívott küzdelem olyan, mintha a porszem állna fel egy óriás ellen, olyan érzés fogja el a játékost, amiért határozottan ajánlott a *Jotun* beszerzése. A minden helyzetre mesterien megkomponált dallamokért pláne. Ott van az ideiglenesebb indie címek között, ez nem is lehet kérdéses.

Szada

HARDVER

Windows 7; 1.8 GHz CPU; 4 GB RAM; 256 MB VGA; 8 GB HDD; DirectX 10

- ✦ lenyűgöző látvány
- ✦ kihívással teli bosszarcok
- ✦ bevezetés a mitológiába
- ✦ hangulatos soundtrack
- ✖ a harc lehetett volna összetettebb
- ✖ újrajátszhatóság

SZADA

Ahol a *Titan Souls* és a skandináv mitológia találkozik.

80

GameStar

A JÁTÉK PC-S VERZIÓ-
JÁRÓL SZÓLÓ TESZTET
KERESD A 2015/01-ES
GAMESTARBAN

Erre mind magadtól
kell rájössz

A CSALÁD FEKETE BÁRÁNYA

A The Talos Principle fejlesztője, a Croteam csapata leginkább a Serious Sam sorozatról ismert, de a két játék cseppet sem hasonlít egymásra. Azonban mégis sok közük van egymáshoz. A horvát fejlesztők a Serious Sam 4-hez készített pár tesztfjórót gondolták tovább, és végül azokból hozták létre a The Talos Principle-t.

Mindenki szereti
a cicákat

Lenni vagy nem lenni,
ez itt a kérdés

Vajon az androidok elektronikus bárányokkal álmodnak?

THE TALOS PRINCIPLE

A THE TALOS PRINCIPLE 2014 DECEMBERÉBEN MÁR MEGHÓDÍTOTTA A FEJTÖRŐRÁJONGÓK ÉS FILOZÓFUS PC-SEK SZÍVÉT, MI PEDIG UTÁNAJÁRTUNK, PS4-RE IS MEGÉRI-E BESZEREZNI.

Ha röviden szeretnék válaszolni, annyit mondanék, igen; de nem azért tettem félre *Destiny*-karakteremet, hogy aztán ne fejtsem ki, miért is olyan jó a *The Talos Principle*.

A TÖRTÉNET UGYANAZ, DE EGY DLC-VEL TÖBB

A *The Talos Principle* történetén természetesen nem változtattak a fejlesztők, ugyanazt az elgondolkodtató, csavaros sztorit kapjuk, mint PC-s bajtársaink. A játék elején félbred névtelen android karakterünk, és semmilyen információ nincs a birtokunkban, hogy kik vagyunk, hol vagyunk, vagy mi történik velünk. Az egyetlen utasítást a magát Elohimnak (azaz héberül istennek) hívó, testtelen égi hang adja. Meg kell keresnünk a világban fellelhető összes pecsétet. Ezeket a pecséteteket egy-egy fejtoró megoldásával szerezhetjük meg, segítségükkel ajtókat nyithatunk ki, és további puzzle-ök megoldásához szükséges felszereléseket oldhatunk fel. Ahogy haladunk előre, felbukkan Elohim mellett egy másik karakter is, Milton, akivel a különböző területeken elhelyezett terminálokban keresztül beszélhetünk írásos formában. Továbbá ezeken a területeken olvashatunk el régi e-maileket, történeteket és filozófiai írásokat, amelyek mind valamilyen úton-módon kapcsolódnak a mesterséges intelligenciához. A játék története remek meglepetéseket tartogat, így nem is lőnék le belőle semmit, hiszen nagyon megéri magunktól meg-



INFO

Kiadó **Devolver Digital**
Fejlesztő **Croteam Platform**
PC, PlayStation 4
Röviden Logikai fejtorókat oldunk meg, miközben megismerjük az emberiség sorsát és a mesterséges intelligencia filozófiáját.
PEGI 7+

ismerni. A PlayStation 4-es verzió alapból tartalmazza a *Road to Gehenna* elnevezésű kiegészítőt, amiben egy, az összes felszerelést birtokló, Uriel elnevezésű androidot irányítunk, és Elohim utasítására hajtunk végre egy rendkívül fontos feladatot.

GYÖZTES CSAPATON NE VÁLTOZTASS!

A játék kinézetére nem lehet panasz, gyönyörűen mutatnak a különféle területek: anapsütötte vagy akár esős, ókori Görögországot idéző szoborparkok, az égbenyúló és ott elvesző tiltott torony vagy a homok borította egyiptomi pályarészek. Természetesen már a PC-s verzió kapcsán sem érhetne szó a ház elejét, de zeneileg sajnos alutelsősít a képi világhoz képest.

A játék hangulata is olyan, mint volt. A magány, a láthatatlan forrásból érkező utasítások és bölcselkedések, valamint az emberi világ megismerésére szolgáló hiányos dokumentumok mind rátelepednek az emberre, és egy furcsán nyomasztó légkört hoznak létre. Ahelyett azonban, hogy összetörnének ezalatt a nyomás alatt, mindig van egy újabb fejtoró vagy megismerendő információmorzsa, ami hajt minket, hogy megtudjuk, mi történt, illetve mi történik a világban. Nekem nagyon tetszett ez a megoldás, mindig azt éreztem, hogy „na, még egy puzzle-t megoldok”.

KI VAGYOK ÉN, ÉS HA ÉN ÉN VAGYOK, AKKOR MIÉRT?

A legnagyobb problémám a játékkal az erős filozófiai vonal. Persze más számára ez lehet a legnagyobb előnye, de engem sokszor untatnak vagy egyszerűen hidegen hagytak azok a filozófiai szövegek és gondolatok, amelyek az egyes terminálokban voltak olvashatóak. Magát a nagy képet, a játék fő filozófiai gondo-

latát viszonylag korán megértettem, és még tetszett is, de sokszor kicsit erőltetettnek éreztem ugyanannak a dolognak a több módon való megfogalmazását. Ismételnem kell magam: ez nagyon szubjektív része a játéknak, és annyira nem is hangsúlyos, hiszen nem szükséges minden egyes üzenet elolvasása. Továbbá a játék maga is az önálló gondolatokra és döntésekre sarkall, így az is egy döntés, hogy engem a filozófia nem érdekel, és csak fejtorókat akarok megoldani.

KÜLDÖM MINDENKINEK, AKI SZERETI

A *The Talos Principle* egy rendkívül hangulatos és remek fejtorókkal, valamint átgondolandó történettel rendelkező alkotás. Emellett rengeteg vallási utalás és filozófiai kérdés merül fel benne. Ha ez utóbbiak annyira nem is csigáznak fel, még akkor is egy igen élvezetes játék a *The Talos Principle*, hangulata és sztorija miatt.

Gócza

HARDVER

Windows XP (32 bit); Dual-core 2,0 GHz;
2 GB RAM; DirectX 10 class GPU 512 MB
VRAM Version 9.0; 5 GB HDD

- mennyiségi és minőségi fejtorók
- gyönyörű világ
- elgondolkodtató történet
- filozófiai gondolatok
- filozófiai gondolatok
- a látványhoz képest gyenge zene

GÓCZA

Ha imárod a fejtorókat, és nem ijesz meg egy kis filozófia, ez a te játékod.

89

ÁLLJ MELLÉM!

OKTÓBERBEN ÉS NOVEMBERBEN AZ
AXN MŰSORÁN

ELHOZZUK A TELJES

**STAR
WARS**TM

FILMGYŰJTEMÉNYT!



a SONY PICTURES ENTERTAINMENT company

axn.com

TM & © LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION.

Csak a pénz boldogít

GRAND AGES: MEDIEVAL



INFO

Kiadó **Kalypso Media**
 Fejlesztő **Gaming Minds Studios**
 Platform **PC, PlayStation 4**
 Röviden Ízig-vérig gazdasági szimulációra építő stratégiai játék, amely a középkorba kalauzolja el a játékosokat.
PEGI 16+

HA VALÓSÁGOT TÜKRÖZŐ TRAILERT KELLETT VOLNA KÉSZÍTENEM EHHEZ A JÁ-

TÉKHOZ, VALÓSZÍNŰLEG EGY KIMUTATÁSOK FÖLÖTT GÖRNYEDŐ GAZDASÁGI ELEMZŐ LETT VOLNA A FŐSZEREPLŐ, AKI KERESLET-KÍNÁLAT FÜGGVÉNYEK RAJZOLGATÁSÁVAL TÖLTI A MINDENNAPJAIT. A

készítők persze nem így tettek (ami valószínűleg nem is volt rossz döntés), ezért viszont kicsit az az érzésem, hogy megtévesztőre sikerült a csatakiáltásoktól hangos előzetes, mert ha valamit nem nagyon fogunk csinálni ebben a játékban, akkor az a harc. Ez persze nem feltétlenül probléma, sőt, nyilván nem kell mindenkinek háborúorientált játékot fejlesztenie, és jó látni, hogy akadnak még vállalkozó szellemű kiadók és fejlesztőcsapatok, akik elmernek szakadni a mainstream vonaltól. Ahhoz, hogy valaki egy egyébként is háttérbe szorult rétegműfajon belül tovább szűkítse a kört, és egy, általában teljesen elhanyagolt funkcióra helyezze a hangsúlyt, nagyon bátornak kell lenni, de a fejlesztőcsapat ragaszkodik ehhez a vonalhoz. Nekik köszönhetjük a *Patrician IV*-et és a *Port Royale 3*-at, így nem csoda, hogy ezúttal is hasonló mederbe terelték a játékmenetet. Ez bizony kőkemény kereskedelem és politika, szóval aki arra vágyik, hogy elefántok hátán masírozzon be

Rómába, az nyugodtan lapozzon tovább, ez nem az a játék.

TANULJ MEG BÁNNI A PÉNZZEL

A játékot érdemes mindenképp a kampánnyal kezdeni, hogy belerázódjunk az egyébként nem túl pörgős, mégis kihívásokkal teli játékmenetbe. Gyakorlatilag egy hosszú tutorialról beszélhetünk, amely szépen fokozatosan vezet be minket a középkori kereskedők világába, hogy ezúttal kard és ágyú helyett finom süteménnyel és olcsó vászoningekkel hajtsuk uralmunk alá a környező országokat. Ahogy az lenni szokott, ezúttal is egyetlen apró városból kell felépítenünk az egész kontinentet felölelő birodalmat, hogy aztán más városokat átcsábítva, elfoglalva vagy újakat építve terjeszkedjünk. Egy város legfeljebb öt különböző terméket állíthat elő a húsból, amellyel a játék során találkozunk, a lakosság azonban nyilvánvalóan nem éri be ennyivel, ezért hamar el kell kezdenünk importálni. A termékek közt található alapanyagok (hús, zöldségek, fa) és az azokból alkotott kész termékek is (gabonából és mézből süteményt készíthetünk, míg a fémekből luxuscikkeket állíthatunk elő). Nyilvánvalóan gazdagon lehetett volna még bővíteni ezt a listát, hiszen egy jól felépített második várossal máris lefedtük a világban fellelhető dolgok felét, de így is bőven van mivel foglalkozni.

ADOK-VESZÉK

A városban aztán felbélrelhetünk egy kereskedőt (minden városban csak egyet, úgy-hogy érdemes őket jól beosztani), aki egyik helyről a másikra hordja a portékát. Ők egyetlen céllal utazgatnak a városok közt: hogy olcsón vegyenek, majd drágán adjanak el – így miközben betömik az éhes szájakat és kielégítik az extra igényeket, még a zsebünket is megtörik. A cél az, hogy a riválisainknál olcsóbban adjuk az árut, ezzel magunk mellé állítva az egyes városokat, akik végül hajlandók csatlakozni a birodalmunkhoz. Ez persze nem egyszerű, folyamatosan figyelniük kell az igényeket, kihasználni a városok és a környék nyújtotta lehetőségeket, és amint valahol hiány keletkezik, azt azonnal és könyörtelenül ki kell használnunk, különben azon kaphatjuk magunkat, hogy lábon rohad el a megtermelt áru.

A kezelőfelület átláthatóra sikerült, viszonylag könnyű kiigazodni azon, hogy pontosan mire költünk és hol keresünk, így egyszerű megtalálni az esetleges gyenge pontokat, amiken fejleszteni kell. Vannak azért kisebb hiányosságok: ha valaki mindent kézben akar tartani, annak némi fejtorést okoz majd az egyes költségek lebontása vagy a karavánok felügyelete; szerencsére sikerült automatizálni a folyamatok jelentős részét, így nem feltétlenül nekünk kell foglalkoznunk ezzel a dolgokkal. A kereskedők maguktól



Ha egy üzlet beindul

KETYEG AZ ÓRA

A többjátékos mód során számos győzelmi feltételt megszabhatunk, akár még időlimitet is beállíthatunk. Ilyenkor teljesen más stratégiával kell számolnunk, hiszen az nyer, aki mondjuk 45 perc után a legjobban áll.



Budapest helytartója 1050-ben az ősmagyar Jelena Trpmirovic



Különböző fejlesztésekkel növelhetjük a termelést

is elboldogulnak, de ha nem vagyunk elégedettek a teljesítményünkkel, természetesen mi is megszabhatjuk az árakat vagy hogy mit és pontosan hol adjanak el.

A kereskedelmi utak fejlesztése (legyen szó vízi vagy szárazföldi forgalomról) viszonylag egyszerű, és miután felfedeztük egész Európát, folyamatosan figyelemmel kísérhetjük, hogyan teljesítünk a riválisainkhoz képest. A 3D-s térkép egész mutatósra sikeredett, és a természeti adottságok és városok is valószínűleg ábrázoltak, legalábbis ami az elhelyezkedésüket illeti. Ha úgy döntünk, hogy új várost alapítunk, akkor attól függően kapunk előállítható nyersanyagokat, hogy pontosan hol is akarunk letelepedni. Ilyenkor a játék automatikusan úgy nevezi el az új várost, ahogy annak való életbeli megfelelőjét is hívják azon a helyen, de ha valaki inkább a Disneylandet preferálja, természetesen átnevezheti települését.

ELLENSÉGBŐL BARÁT

Ha nagyon akarunk, háborúzhatunk is, de nincs sok értelme. Nyilvánvaló, hogy a csapat szándékosan nem fektetett nagy hangsúlyt a csatározásra, de ennél azért kicsit jobban is megerősíthették volna magukat. Gyakorlatilag azon kívül semmi beleszólásunk sincs a harc kimenetelébe, hogy egymásnak engedünk két sereget, aztán reménykedve nézzük a folyamatosan csökkenő számokat. Ez azt is jelenti, hogy miután elérünk egy bizonyos fejlettségi szintet, a ro-

botpilóta elviszi a hátán a dolgot. Egy olajozottan működő gazdaságnál már elég csak a fejlesztéseknek, esetleg a kereskedelmi útvonalak módosításának figyelmet szentelni, a többi megy magától. A katonák egyébként is elég sok utánpótlást igényelnek, és ha valamit nem kapnak meg a legközelebbi városban, akkor azonnal csökken a harci morál, ezért nem érdemes hatalmas seregekkel járni a vidéket.

AMERRE ÉN JÁROK

Bár a grafikával nincs különösebb probléma, néhol azért lehetne kidolgozottabb a látvány és a hangulatvilág. Főleg a játék elején, amikor még teljesen ráközelítünk a városokra (a későbbiekben már gyakorlatilag egy műholdról tartjuk majd szemmel a birodalmat, hogy minél jobban átlássuk a városokat összekötő hálózatokat). Ne számítsunk arra, hogy egyesével megrajzolt cserepek és a Nap sugarainak valósághű lemodellezése vár ránk, cserébe viszont igencsak baráti gépigénnyel találjuk szembe magunkat. A történelmi hűség sajnos kimerül a városok elhelyezkedésében, amire szintén lehetett volna nagyobb hangsúlyt fordítani. Ettől függetlenül az a szűk réteg, akik a játék célközönségét képezik, minden bizonnyal jól szórakozik majd a különböző játékmódokkal. A mechanikák sokszor elég szárazak, de bőven tartogatnak kihívást azok számára, akik kedvelik ezt a fajta stratégiát.

Kaci

CSŐSTÜL JÖN A BAJ

Fontos, hogy mindig résen legyünk, mert nem csak a többi nemzettel, természeti katasztrófákkal is szembe kell néznünk a játék során. Pestis, szárazság vagy vulkánkitörés is nehezítheti a dolgunkat, és ha gazdaságunk nincs felkészítve egy-egy váratlan eseményre, könnyen összedőlhet a kártyavár.

HARDVER

Windows Vista; Core 2 Duo; 2 GB RAM; GeForce GTS450, 1 GB VRAM; 5 GB HDD

- ✦ kidolgozott gazdasági modell
- ✦ átlátható kezelőfelület
- ✖ nem túl változatos
- ✖ érdektelen harcrendszer
- ✖ idővel ellaposodik

KACI

Amíg tart a pénz, addig megyek.

75

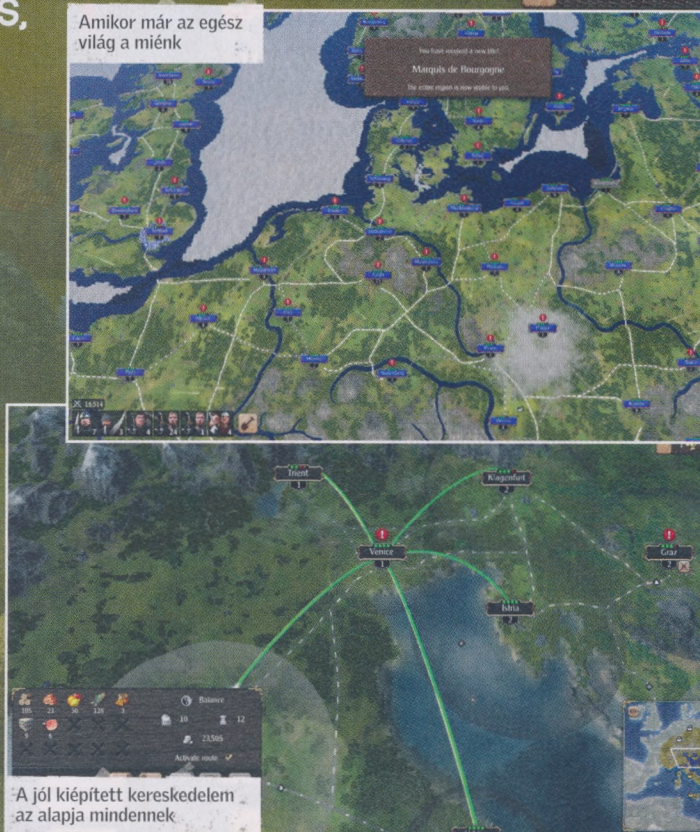
HA NAGYON AKARUNK, HÁBORÚZHATUNK IS, DE NINC SOK ÉRTELME



HA TE MONDOD

Daniel Durmont kreatív rendező, Gaming Minds Studios: „Ez a játék nem a mikromenedzsmentről, sokkal inkább egész Európa meghódításáról szól, ezért rengeteg funkciót automatizáltunk, hogy ne kelljen velük bíbelődni.”

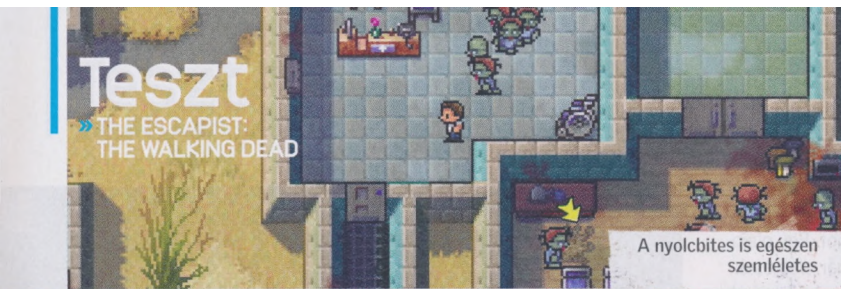
Amikor már az egész világ a miénk



A jól kiépített kereskedelem az alapja mindennek

Teszt

» THE ESCAPIST:
THE WALKING DEAD



A nyolcbites is egészen szemléletes



Egy jó lakókocsra legalább három ember szeme felcsillan

FOGD A PISZTOLYT

Talán többen örülnek majd, hogy kapunk pisztolyt, ám azt érdemes tudni róla, hogy minél közelebb vagyunk az élőhullákhoz, annál jobban sebez, és ha távolabbról pufogatunk, akkor megeshet, hogy többlet töltődik vissza az életerejük, mint amennyit sebzünk rajtuk. Szóval csak közelről durr az arcukba!



Komolyabb felszerelést is szerezhetünk

Világok keveredése a pixelben

THE ESCAPIST: THE WALKING DEAD

GYÖZTES CSAPATON NE VÁLTOZTASS - TARTJA A MONDÁS -, ÉS EZ MOST DUPLÁN IS IGAZ, MERT A THE ESCAPIST ÁLTAL 8 BITES KÖNTÖSBE ÖLTÖZTETT SZABADULÁS EGYSZER MÁR BEVÁLT, A THE WALKING DEAD PEDIG... NOS, ERRŐL TALÁN KÁR IS BESZÉLNI, HISZEN NINCS EMBER, AKI LEGALÁBB A CÍMET NE ISMERNÉ.

A Team 17 és a Skybound Entertainment egyesített erejéből pedig itt van a két cso-da ötvözete, a zombizásba oltott szökdő-sés, ami inkább a képregény vonalát köve-ti, semmint a tévésorozatét, ugyanakkor a mozgóképet közvetítő doboz megszállott-jai is számos ismerős szereplőt és helyszínt találnak majd.

ÖTEN, MINT A GONOSZOK, AMIKOR ÉPPEEN NINCS VELÜK A MARADÉK KETTŐ

Pontosan ennyi színhelyen tevékenykedhe-tünk a játék folyamán, így például régi ismerősként köszönhetjük a Meriwether County Correctional Facilityt, Woodburyt és Alexandriát is, miközben szépen hala-dunk előre, és próbáljuk megmenteni a sa-ját életünket, na meg persze olykor tár-sainkét is. De vegyünk inkább egy konkr-ét példát (ahogy fősulis filozófiatanárunk mondta: „Vegyünk egy hétköznapi ese-tet. Meghal valaki a családban.”), tesz-em azt, legyen a Greene Family Farm, amikor a feladatunk az, hogy kitakarítsuk az istál-lót (nem feltétlenül a trágyától), de előt-



INFO

Kiadó **Team 17**
Fejlesztő **Team 17**
Platform
PC, Xbox One
Röviden Egy befutott nyolcbites és egy befutott képregény találkozása.
PEGI N/A

te még meg kell cselekednünk néhány dol-got, hogy egyáltalán esélyünk legyen majd a harcmezőn. Ehhez craftolnunk kell bizo-nyos eszközöket, melyekhez persze alko-tóelemek szükségesek, ami a budipapírtól kezdve a feszítővasig bármi lehet, a lényeg mindössze az, hogy végeredményként ki-jöjjön valami, amivel ázni, verni, löni, vágni stb. lehet. A trükközést már az első pályán megtanuljuk, ami egyébként tutorialként is funkcionál, és itt vezetnek be többek közt a craftolás tudományába, itt áshatunk ala-gutat, pattanhatunk meg a szellőzőn át, és még hosszasan sorolhatnánk. Jó is, ha meg-becsüljük az oktatást, mert utána egy égő csipkebokor nem sok, annyi jelet sem ka-punk, hogy mit tegyünk a túlélésért.

HÖRG-HÖRGI

A nyolcbites grafikán nincs túl sok ragozni való, itt inkább az a művészet, hogy mégis mennyire szemléletesen sikerült megalkotni a helyszíneket, és ahogyan a szintén remek pixelvörös *Hotline Miami* esetében volt, úgy most is azt tapasztaljuk, hogy zeneileg és effektek tekintetében szintén maradandót sikerült alkotni, ami rendesen megtámo-gatja a grafikát még azok számára is, akik esetleg nem csipázzák az avított tűnő vi-lágot. Vannak azonban olyan játékelemek is, melyektől lábrángásunk lesz, így példá-ul attól biztos idegbajt kapunk, hogy útmu-tatás híján csak bolyongunk a craftoláshoz szükséges alapanyagokért, és ez bizony ha-marost frusztráló lesz, mint ahogyan az is, hogy vannak rém unalmas és egyhan-

gú, mellékküldetés-szerű valamik. Az irányí-tás sem túl lenyűgöző, bár akik az előző ré-szen már átrágták magukat, azoknak nem fog gondot okozni, de akik most ismerik meg a Team 17 játékát, azok lehet, hogy né-ha majd összekeverik a bal és a jobb egér-gomb funkcióját, ami kritikus helyzetben nem éppen isteni áldás. Végezetül azt mondhatjuk, hogy a meg-erősödött nyolcbites trend kedvelői, illet-ve a *The Walking Dead* rajongói minden-képpen próbálják ki, akit viszont különöseb-ben nem vonz sem a képi megjelenés, sem a zombista játékmenet, az nyugodtan for-dítson hátat, mert semmi olyan extrát nem kap, ami nélkül nem érdemes a sírba szállni.

RG

HARDVER

Windows Vista; Dual Core CPU 2,5 GHz;
2 GB RAM; Intel HD 4000/GF 8000/
Radeon HD 4800; DirectX 10; 1 GB HDD

- jó hangulat
- remek zene
- egyszerű craftrendszer
- ... idegesítő alapanyag-keresésel
- tutorial után nulla támpont
- fantáziátlan egyéb küldetések

RG

Már csak egy Whit-ney Houston-klip hiányzik.

72

7
www.pegi.info

Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA Tri Force Heroes

Játsz és fedezz fel újra
32
egyedi pályát

HÁROM A BŰVÖS SZÁM!

Álljatok össze, dolgozzatok együtt és győzedelmeskedjétek az ellenséges hordák és fejtörők felett dinamikus trióként! Itt mindenki hős lehet!



U Különböző kosztümök, más-más képességek!

Spin Attack Attire

A kalandozásod során talált nyersanyagokból különleges képességekkel ellátott, csodás kosztümöket készíthetsz.

Kalandozz
Egyedül
Barátaiddal!

Download Playen keresztül!
Vagy játssz az Interneten vagy Lokálisan!

Megjelenés
2015/10/23

new
CSERÉLHETŐ
BORÍTÓK

new
NINTENDO 3DS



NINTENDO 3DS

NINTENDO 3DS XL

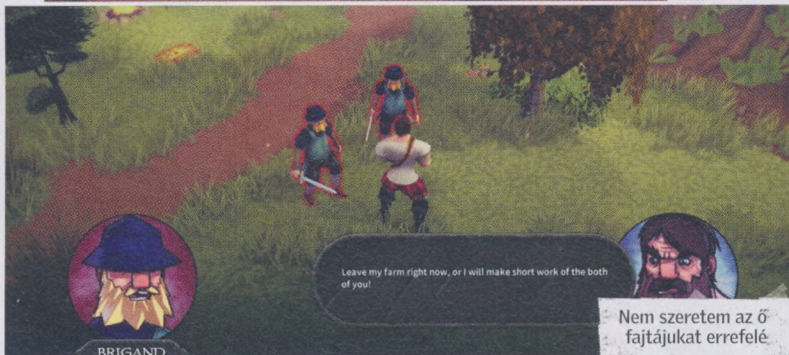
© 2015 Nintendo. Nintendo 3DS and Nintendo 2DS are trademarks of Nintendo. © 2015 Nintendo.



Szász páncélon
köszörülöm a kardom



Kijöttem kaszálni,
de nem a búzát



Leave my farm right now, or I will make short work of the both of you!

Nem szeretem az ő
fajtájukat errefelé.



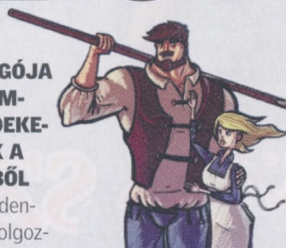
Történelemlecke a legjobb fajtából

CROSS OF THE DUTCHMAN

TÖRTÉNELEM A JÁTÉK MÖGÖTT

Pier Gerlofs Donia valóban létező személy volt, és a játék történetének nagy része is igaz, persze vannak benne apróbb változtatások. A legérdekesebb információ, amit találtam, hogy a játékban is megjelenő hatalmas kard még létezik. A 2,15 méter hosszú, 6,6 kg tömegű fegyver megtekinthető a hollandiai Leeuwarden város Fries Múzeumában.

MINDIG IS NAGY RAJONGÓJA VOLTAM A TÖRTÉNELEMNEK, HISZEN A LEGÉRDEKESEBB TÖRTÉNETEK MEGISCSAK A VALÓS MŰLTBÉLI ESEMÉNYEKBŐL SZÁRMAZNAK; és nem csak a mindenki által ismert korszakokat lehet feldolgozni, vannak kisebb, a világ számára szinte ismeretlen történetek, amelyek középpontjában átlagemberek álltak. Ilyen a mai Hollandia területén elterülő Frízia provincia megszállása és az ott élők forradalma, amelyet egy hétköznapi hős, Pier Gerlofs Donia robbantott ki.



gére siet. Felesége, Rint ebben csak bátorítani tudja; több alkalommal is mások biztonságát helyezi előtérbe, sajátja helyett. Társaink közül, akikből lesz néhány, a legkimagaslóbb Wyerd, Pier unokaöccse. Ő szintén a félistennek erejével rendelkezik, és végig Pier jobb kezeként védi Frízföld lakóit. Ahogy haladunk előre az igen élvezetesre sikeredett történetben, egyre több ember szegődik mellénk, ezzel folyamatosan növelve az ellenállás erejét.

val vagy folyamatos nyomva tartásával lehet, és a harc is ugyanígy történik. Az egeret csak rávisszük az ellenfelekre, és Pier elkezdli őket csapkodni. Nem is kell felemelnünk az ujjunkat a gombról, folyamatosan haladhatunk, harcolhatunk, majd futhatunk tovább. Ez az irányítás persze megszokható, de így nem jelent nagy kihívást a harc. A *Cross of the Dutchman* kimagaslóan jó alkotás lehetett volna, ha csiszolnak kicsit az irányításon, és több tartalommal töltik meg, de a történet és a karakterek elviszik az élményt a hátukon. A harcrendszert megszokjuk, és a rövidséget csak azután vesszük észre, hogy végigvittük az élvezetes kampányt; de persze érthető, ha valakinek ez kevés.

INFO

Kiadó **Triangle Studios**
Fejlesztő **Triangle Studios**
Platform **PC**

Röviden Egy 16. századi holland felkelés kicsírázását követhetjük nyomon, egy valódi történelmi hőst irányítva, izometrikus nézetben.
PEGI N/A

NEM A MÉRET A LÉNYEG, DE EZ NAGYON RÖVID

A játék sztorija és karakterei rendkívül szórakoztatóak, de sajnos vannak itt problémák; nem sok, de igen komolyak. A látványvilág magával ragadó, a színes, egyszerű grafika és a mesekönyvek illusztrációjára hajazó átvezető képsorok mind hangulatosak, de egyeseket zavarhat ez a megvalósítás, főleg a mozgás nélküli átvezetők. Azonban a legtöbb ember kedvét elveheti a *Cross of the Dutchman*tól, hogy kevesebb mint három óra alatt végigvihető, és a sztorin kívül nem nyújt mást a játék. Gyűjtögetni csak pénzt tudunk, de azzal is csak az életerünket és staminánkat növelhetjük, valamint különböző speciális támadásokat vehetünk, sajnos azonban a játék rövidsége miatt nincs időnk arra, hogy ezeket kimaxoljuk. Ami azt illeti, nem is igazán van szükségünk a speciális képességek megvásárlására, hiszen alapból megkaptott különleges ütésünk is bőven elég. Maga a harcrendszer sem lett a szívem csücske, mozogni csak a bal egérgomb nyomkodásá-

NAGY EMBER, NAGY TETTEK

Pier, aki játékunk elején csak egy egyszerű farmer, nem általános fizikummal rendelkezik. Mindenkinél egy-két fejjel magasabb, és ránézésre könnyedén lenyomna egy medvét is közelharcban. Komikus, hogy mennyire elfogadják emberfeletti erejét, nem lepődnek meg rajta, hogy az első szász megszállókkal szemben, akik karddal és páncéllal vannak felszerelve, pusztá kézzel veszi fel a harcot. Emiatt is jönnek hozzá a helyiek segítségért, amikor a szászok egyre több bajt okoznak Kimswerd és környékének lakói számára. Persze a megszállóknak nem tetszik, hogy a helybéliek visszalöknek, így egyre több és több katona érkezik. Nekünk pedig össze kell szednünk egy kisebb hadseregbe való embert, hogy segítsenek a harcban. A játék nagy erősségei a karakterei. Pier egy igen szerethető főhős, számára a család a legfontosabb, de amikor a közösség érdekéről van szó, az emberek segítség-

Gócza

HARDVER

Windows Vista; Core 2 Duo; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8600; 1 GB HDD

- + hangulatos látványvilág
- + szórakoztató történet
- + szerethető karakterek
- nagyon rövid
- idegesítő lopakodós rész
- a harcrendszer nem az igaz

GÓCZA

Az árát megéri, de vannak jobb és tartalmasabb alkotások ebben a műfajban.

79

GameStar

A JÁTÉK PC-S VERZIÓJÁNAK TESZTJÉT KERESD A 2014/10-ES GAMESTARBAN

Chad bácsi...? Missy-néni...?

Az Unreal Engine 4-nek ennél jobb reklám nem is kell

De hová tűnt Ethan Carter?

THE VANISHING OF ETHAN CARTER

ÚGY LÁTSZIK, AZ IS VALAMI TREND, HOGY VÉRPERMET-TŐL ISZAMOS FPS-EK KÉSZÍTŐI FOGJÁK MAGUKAT, ÉS VALAMI HOMLOKEGYENEST MÁSSAL, PÉLDÁUL EGY NYUGODT, INTELLIGENS, ILLETVE MONDJUK KI - OH! IRGALOM ATYJA, NE HAGYJ EL! - MŰVÉSI IGÉNYŰ KALANDJÁTÉKKAL ÁLLNAK ELŐ. A *Serious Sam*-ről elhíresült Croteam is így sokkolt le minket a *The Talos Principle*-lel, a *The Vanishing of Ethan Carter* fejlesztő lenygel The Astronauts csapatát pedig a *Bulletstorm*ot, illetve a *Painkiller* sorozatot jegyző People Can Fly egykori tagjai alapították. (Persze az, hogy valaki épenséggel húsdarálószerű játékokat csinál, nem jelenti, hogy amúgy nem ért a játékfejlesztés finomságaihoz: nagyon ajánlom például a *The Astronauts* vezető dizájnere, Adrian Chmielarz kiváló írásait a saját és a csapat hivatalos oldalán.) De akárhogya is, annak ellenére, hogy vérpermet azért itt is akad majd, a *The Vanishing of Ethan Carter* egy egészen kivételes játék. Az volt már egy éve is, amikor a PC-s változatát teszteltük, de most megérkezett PS4-re is (őszintén szólva még a nyáron, csak valahogy sosem készült el a cikk, ez volt egyébként a *The Vanishing of The Vanishing of Ethan Carter*). A fejlesztők nem tétlenkedtek, időközben ráfrissítettek az engine-re is, úgyhogy bár a játék Unreal Engine 3 alatt sem volt épp csúnya, a négyes verzió alatt még gyönyörűbb lett. Ebből egyébként a PC-sek is profitálnak, mivel nem sokkal a PS4-es változat megjelenése



INFO

Kiadó **The Astronauts**
 Fejlesztő **The Astronauts**
 Platform **PC, PlayStation 4**
 Röviden Újszerű narratívával tálalt, gyönyörű és egyedül hangulatú, misztikus horror-kalandjáték, a tavalyi verzióhoz képest Unreal Engine 4 alatt újrapítve.
PEGI 18+

után megjelent a Steamen az UE4-ben újrapított, „Redux” változat, amely ingyenes mindenkinek, aki megvette/megveszi a játékot – arra azonban érdemes felkészülni, hogy erősebb vasat követel, például minimum 6 GB RAM-ot és 64 bites Windowst. A fejlesztés egyébként ezután sem áll meg, jövőre, a VR-eszközök megjelenésére időzítve kapunk egy VR-re átdolgozott verziót is a játékból.

NEXT-GEN GRAFIKA, NEXT-GEN TÖRTÉNETMESÉLÉS

De hogy azokat is felzárkóztassuk, akik most kapcsoltak ide: a *The Vanishing of Ethan Carter*, hasonlóan a *Gone Home*-hoz vagy – frissebb példákat hozva – a *SOMA*-hoz és az *Everybody's Gone to the Rapture*-hoz, egy olyan kalandjáték, amely radikálisan új narratív élményre törekszik, valóban „next-gen” elbeszélésmodot próbál megvalósítani. Fő motívuma a felfedezés, de az imént felsorolt játékokhoz képest nem mond le például a tárgyhasználat-alapú fejtörőkről vagy egyéb klasszikus mechanizmusokról. Története szerint Paul Prospero, az okkult ügyekre szakosodott magándetektív szerepében érkezünk meg a wisconsini Red Creek Valley festői szépségű környékére, ahol persze az első perctől kezdve egymást érik majd a jelek, hogy itt bizony valami nagyon nincs rendben. De hogy mégis mennyire, azt már nem mondom el, mert innentől kezdve főleg bármilyen előre leléni a szép lassan kikerekedő misztikus rémtörténetből. Legyen elég annyi, hogy a történet remek, de legalább olyan kiváló a tálalása is: annyira, hogy hosszú napokkal a befejezése után még mindig kísért.

MINDEGY, HOGY PC-N VAGY KONZOLON: KÖTELEZŐ!

A PlayStation 4 hardvere érezhetően nagyon erőlködik, hogy kihozza az Unreal Engine 4-ből azt a látványvilágot, amit videón látva még hétpróbás játékujságírók is CGI-nak hittek – pedig nem az. A framerate néha zavaróan le is zuhan, de szerencsére csak néhány különösen komplex helyszínen. A tavalyi PC-s változathoz képest egyébként nemcsak a látványvilág javult, hanem még folyamatosabb lett a terület bejárása (át lehet sétálni akár a játéktér két végpontja között is, egyetlen másodpercnyi töltögetés nélkül), értelmesebb lett a mentési rendszer, kicsit hangoltak a mindenki által gyűlölt bányás részen is, illetve megoldották, hogy a játék vége felé ne kelljen olyan frusztrálóan nagy sétákat tenni, keresztül-kasul a helyszínek között. Ezzel nagyjából minden hibát kiküszöböltek, amit felhoztam volna, úgyhogy nem is tudom, mit fogok írni a teszt végén a negatívumokhoz.

mazur

HARDVER

Windows XP SP3/Vista/7/8; Intel Core 2 Duo; 4 GB RAM; 512 MB VRAM; DirectX 9; 9 GB HDD

- + gyönyörű és részletgazdag, nyílt világ
- + bravúros történetvezetés
- + érdekes fejtörők
- még mindig nem tudom

MAZUR

Egy újabb év, hogy a játék lehet a legtokéletebb történetmesélő platform.

90



Ebben a hangárban tudjátok igazi pusztítótá fejleszteni űrhajókat



Ez a két csik soha, semmilyen körülmények között nem jelent jót

GRATULÁLUNK, TARSOLY EDEI!

Már tinédzser éveinek elején elkezdtek érdekelni a videojátékok, és nem állt meg ennyinél. Azóta is folyamatosan képzte magát, és láthatóan egyre nagyobb sikereket ér el játékfejlesztőként, ami nem merül ki ennyiben, ugyanis egyszemélyes gardaként programoz, történeteket ír, hangokat és vizuális effekteket készít, zenét szerez, pályákat tervez és videókat rendez.



Tűzgomb lenyom, aztán előre, hátra, jobbra, balra

SOLAR SHIFTER EX

NEHÉZ, EZ TÉNYLEG NAGYON NEHÉZ – CSAK ENNYIT MONDOGATTAM, AMIKOR AZ ELSŐ KÉT SOLAR SHIFTER EX-PÁLYÁN LA-VÍROZVA MÉG KÉPES VOLTAM CI-ZELLÁLNI A VÉLEMÉNYEMET. Aztán

nem egyszer haraptam az ajkamba, hogy ne csusszanjon ki rajt' olyan, ami legalább annyira cifra, mint a fansali feszület. Ne értsetek félre, nagyon megörültem annak, hogy végre egy játék ilyenfajta kihívások elé állít. No meg a kíváncsiság is hajtott, mivel kis hazánk fiának (lásd doboz) és kicsinyke csapatának szíve-lelke benne van ebben a sci-fi lövöldében.

A VÉGTÉLENBE... ÉS HOVÁ?

A sztori szerint szeretett naprendszerünknek már nem sok van hátra, de hála az előrehaladott űrtechnológiának – túlmutatva Anetka space-projektjén – megléphetünk a végítélet elől. Erre szolgál a fenekünk alatt terpeszkedő Phase Shifter csillagjáró, melynek hajtóműve képes a térugrásra, ráadásul szép kis summáért fejleszthetjük, és felszerelhetjük mindenféle spéci likvidátorral. Sok-sok hajót kell kilönnünk az elkölthető pontokért, hogy megizmosodhassunk, és az egyre nehezedő pályarészekon előrehaladva ne terjengjen izzadságszag a vezérlőfülkében (elég, hogy a mi homlokunk gyöngyözik majd). Persze az a kérdés kibogozásra vár, hogy egy ilyen áldatlan állapotban miért velünk szemben jönnek egyáltalán, és miért nem húzzák el a csíkot, amíg lehet? Erre választ adhatnak azok a részek, amikor egy rossz-akarónk masináját irányíthatjuk. Bizony,



INFO

Kiadó **Headup Games**
Fejlesztő **Elder Games**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Egy igazi retró űrhajós lövöld, magyar fejlesztő klaviatúrájából. **PEGI 10+**

még ellenséges gép fedélzetén is csücsülhetünk, de nem csak ez az egyetlen ötletes megoldás a játékban.

A NAPRA LEHET NÉZNI, DE MÁR NEM

E műfaj egyik sajátossága, hogy fokozódó nehézségével és egyre rafináltabb ellenfeleivel képes fenntartani érdeklődésünket. De valljuk be, ez önmagában kevés. Még a legrettenthetlenebb gamer is ráun a küzdelemre, ha huszadjára teszi meg ugyanazt az útvonalat. Ez a szituáció ebben a játékban is könnyen előfordulhat a checkpointrendszer miatt, azonban sokat enyhít a monotonitás elviselésében, hogy dinamikus a környezetünk, a helyszíneknek van mélysége, alattunk magas épületekkel vagy hegyes-völgyes tájakkal, valamint különálló élete, szélében-hosszában repkedő vagy egymással küzdő űrhajókkal. A kivitelezésnek köszönhetően ez nem túl zavaró, és nem akadályoz az összpontosításban. Néha mondjuk meg akartam támadni olyan circálókat, melyek éppen nem is velem voltak elfoglalva, viszont aránylag hamar ráállt a szemem a 3D hatású, interaktív megjelenítésre, ami nem mellesleg igen impozáns. Az aláfestőzene pedig kellemes bónusz mindehhez.

SZÓRVÁNYOSAN GOLYÓZÁPOR ALAKULHAT KI

Győzelmünk itt sem azon múlik, hogy pont szerencsénk van, vagy véletlen sikerül ráhibáznunk egy-egy mozdulatra, hanem kizárólag ügyességünkön, figyelmünkön és reflexeinken. Az ehhez segédkező harcrendszert pedig megspékeli a zseniális shiftrendszer,

ami annyit tesz, hogy a shiftgombot nyomva tartva négy irányba teleportálhatunk (jobbra, balra, fel, le). Ez főképp akkor válik szükségessé, amikor néhány nagyobb tüzérről rendelkező monstrum tör az életünkre. Ezek támadásának hatósugarát előre látjuk, számíthatunk is rá, és muszáj elkerülnünk, különben kaputt. Az ilyenfajta üde megoldások fogtak meg a játékban, és hogy modern kontősben is képes volt eszembe juttatni a retró shoot 'em upok hangulatát: dübörög a pörgős elektronikus zene, özönlenek az ellenfelek, lövünk mindenre, mintha muszáj lenne, és igyekszünk a főbossok mozgását minél jobban kiismerni, hogy továbbjuthassunk végre. Egy szó mint száz, kökemény hardcore kaland vár ránk, ha beülünk ebbe a csodamasinába, úgyhogy idegszálakat felkészíteni!

Eprespuszedlee

HARDVER

Windows Vista / 7 / 8 / 10; 2 GHz-es egymagos processzor; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8600 GT/ATI 2600 Pro; DirectX: 9.0; 4 GB HDD

- ✦ kellően nehéz kihívások
- ✦ szép kivitelezés a hozzá illő zenével
- ✦ innovatív ötletek
- ✖ néhány power-up jól jönne néha
- ✖ féltem, hogy átjön a szomszéd

EPRESPUSZEDLEE

Erről a tyutyerkáról sugárzik, hogy készítője sokat melegengette a keblén.

78

KÉSZHELYZET HAJÓS ANDRÁSSAL

OKTÓBER 12-TŐL HÉTFŐNKÉNT 21:30

COMEDY  CENTRAL

www.comedycentral.hu

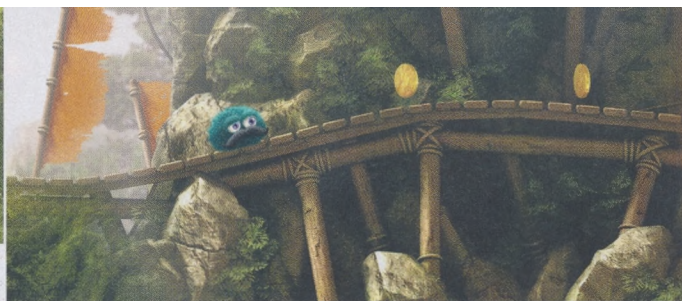


Találd meg Hajós Andrászt!

EGY KARAKTERES MŰSOR, AHOL MINDEN SZEREP JÁTSZIK.



Egy igazi férfi faarcával tűri, mikor rámosolyog a halál



Leo képes a levegőben felfújni magát, így lassabban zuhan, és úgy siklik, mint egy virágszirom



ALMÁS ELISMERÉS

Az Apple a Leo's Fortune-ért a fejlesztőknek 2014-ben kiosztotta saját, dizájnnal kapcsolatos díját, amely az Apple Design Awards névre hallgat. Ugyanebben az évben és kategóriában díjazták a Sky Guide: View Stars Night or Day nagy sikerű alkalmazást is: megmutatja, hogy milyen égitest vagy csillagkép látható éppen, ha a készülékünket az égbolt felé tartjuk.

A bajusz mindenkinek jól áll

LEO'S FORTUNE - HD EDITION

HA TÍZ ÉVVEL EZELŐTT VALAKI AZT MONDJA NEKEM, HOGY ÚGY ODALESZK EGY KELET-EURÓPAI AKCENTUSSAL BESZÉLŐ, KÉKESZÖLDES BAJUSSZ SZŐRMŐKÉRT, HOGY A TÚNDÉRI KIS KÉPÉT AKÁR AZ ALSÓGATYÁMON IS HORDANÁM, AZT LELKI INTIM ZÓNÁM ÁTTÖRÉSÉÉRT ÉS ARCÁTLANSÁGÁÉRT LEÜTÖTTEM VOLNA. Most viszont már ott tart a dolog, hogy én magam fogom behímezni a kellemesen kifenekelt fehérneműmben Leopoldot, ezt a kecsesen sikló kukiságot.

A TOLVAJKERGETŐ

Mint az már kiderült, Leo nem ember, hanem egy dús szőrű gömb, egy ragyogó elméjű és tehetős, nagy szemű lény, aki úgy csúszik a földön, mint libatakony a jégen. Egyik kódos reggel viszont lába kél tetemes vagyonának, ezért nekilődül nagy akarattal, hogy a rejtélyes tolvaj nyomába eredjen. Az okostelefont tapogatók körében régóta ismerős lehet ez a türkizkék figura és az ő egyszemélyes missziója, ugyanis tavaly már elkápráztatta a nagyközönséget, és nem mellékesen egy igen rangos díjat is bezsebelt. Megkésve bár, de értékéből mit sem veszítve, most a nagyobb platformokon is tiszteletét teszi, ami nekünk, ugrabugra-kedvelő fogyasztóknak módfelett nagy öröm, mert egy újabb elbűvölő játékkal gazdagodhat gyűjteményünk.

Nem a cukormázás, díszcseresznyével megkoronázott levegőbe beszélék. A *Leo's Fortune* azonnal magába szippant. Kezdvé a narrátori szerepben is



INFO

Kiadó **Tilting Point**
Fejlesztő **1337 & Senri**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Egy svéd fejlesztőcsapattól származó hamisítatlan platformjáték, amelyben megismerhetjük Leopoldot, az évtized gömbjét. PEGI 3+

tetszelgő, enyhén orosz akcentussal morgó Leopoldtól egészen a köréje lehelte világig. A gamerkörökben eddig nem igazán ismert és furá nevű 1337 & Senri fejlesztőbrigádja nagyon érzett a tutira. Sikerült olyan gyönyörű és magával ragadó milióba helyezniük ezt a platformjátékot, hogy kedvem lenne most azonnal lakcímet váltani, és beköltözni ebbe az atmoszférába. Persze ha mindennap olyan buktatóknak kellene végighaladnom, amikén Leopoldnak, lehet, hogy inkább házhoz rendelném mindennapi tejemet és gumicukromat. Neki viszont móka és kacagás, hiszen egy szerves gumilabda a lelkem, így könnyebben veszi a nyaktörőket, melyek nagyon változatosak, és kellő kihívást jelentenek.

A fizikai törvényeket is meglovagoló, olykor lendületes ügyességi részek mellett logikai feladványok nehezítik az előrehaladást. Ezek nem azok a frusztráló akadályok, amelyekről az ember a falnak rohan, vagy a kezében lévő irányítót hozza összeférhetetlen románcba a padlóval. Nem ajánlatos azonban „forró kés a vajon” effektust vizionálni, mert bőven lesz miért a száj szélébe harapni. Szögecses forgókerekeken, préselőkön és szakadékokon át vezet majd utunk, de annyira baráti-ra sikeredett Leo dinamikus irányítása, hogy magam is gombóccá gömbölyödtem a gép előtt. Sokszor visszaköszön az a retróérzés, amikor a SEGA Sonicját megállíthatatlanul lódítottuk neki a függőleges falaknak és a hatalmas hurkoknak. A különbség annyi, hogy sem nagyon gonosz méhecske, sem vérszomjas katica nem tör az életünkre, csupán a mozgó és billegő

csapdákon kell keresztülverekednünk magunkat. Ha esetleg elhibázunk egy részt, akkor sincs ok a pánikra, mert közvetlenül az életünket követelő akadály elé helyez minket vissza a játék, így pár másodpercen belül újból nekiveselkedhetünk és... újra elhibázhatjuk.

A BAJUSSZ ÖLTÖZTET

Összesen öt fejezetet szökdécselhetünk végig, ami húsz változatos pályát tartalmaz, és pluszban kapunk még négy feloldható szakaszt. Mindezek ellenére sajnos nagyon kurta lett a kaland. Az egyes területeken pár perc alatt keresztülszáguldhatunk, sőt a játék külön díjazza is, ha gyorsak vagyunk. De itt meg is áll a negatív dolgok felsorolása, mert rövideks ide vagy oda, minden percét élvezni fogod. Könnyörgöm, vegyen már valaki nekem egy leopoldos pizzamát vagy plüssfigurát, mert nem tudok hímezni.

Nightwolf

HARDVER

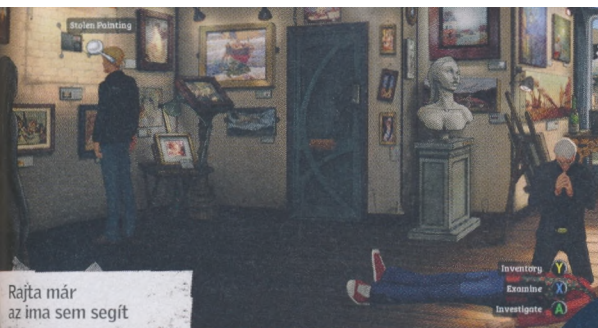
Windows 7; 3 GHz CPU; 2 GB RAM; 256 MB VRAM; DirectX 9.0c; 1 GB HDD

- + lendületes játékmenet
- + gyönyörű látvány, remek hangok
- + változatos pályák és kihívások
- + Leopold figurát mindenkinek!
- borzasztóan rövid

NIGHTWOLF

Tökéletes platformjáték. Leopold for President!

86



Rajta már az ima sem segít

Medovsky

Medovsky is an aspiring oligarch, doing his best to ape the lifestyle and mannerisms of the London ex-KGB billionaires he hangs out with in Chelsea. He knows he doesn't quite have the brains of his Russian heroes, but what he lacks in intelligence is more than made up for in sheer, natural, icy ruthlessness.



Csakis a véletlen műve lehet a hasonlóság

ACÉL ÉGBOLT ALATT

Eredetileg a Broken Sword 5 Kickstarter-kampányának kibővített, ám végül el nem ért céljai között szerepelt a poszt-apokaliptikus Beneath a Steel Sky folytatása. A többszöri megerősítő nyilatkozatok ellenére bizonytalan, hogy valaha megvalósul-e, mivel az első rész mögött álló alkotópáros egyik tagja, Dave Gibbons (a Watchmen képregények társalkotója) rettenetesen elfoglalt, Charles Cecil (a Revolution Software feje) pedig egy vadonatúj játék terveit dédelgeti épp.

GameStar
 TESZTÜNKET A PC-S
 KIADÁSRÓL KERESD
 A 2014/01-ES ÉS
 A 2014/05-ÖS
 GAMESTAROKBAN



A francia csendőrség, szokása szerint, árnyékra vetődött



Világ körüli utunk első állomása Párizs

A farkába harapó kígyó

BROKEN SWORD 5: THE SERPENT'S CURSE

HACSAK NEM TRÉFÁL MEG AZ EMLÉKEZETEM, 1997-ÉT ÍRTUNK, AMIKOR MEGLEPTEK A SZÜLEIM EGY ELSŐ GENERÁCIÓS PENTIUMMAL. Több játékot is vettem hozzá, ám az én figyelmemet a Broken Sword: The Smoking Mirror keltette fel azonnal. Shakespeare nyelvének erősen korlátozott ismeretét egy többkilós szótárral pótolva ültem le George Sobbart és Nico Collard második kalandja elé. Sokáig tartott, de megérte – jelentősen bővült az angol szókincsem, szívembe zártam a point & click kalandjátékok műfaját, és menthetetlenül beleszerettem a széria védjegyévé vált intelligens, sokszor gunyos, szarkasztikus humorba. Az amerikai ügyvédpalánta és a francia újságíró mindent kommentált, amire szemet vettem, vagy amit megtapogattam. Remekül megírt és kiválóan szinkronizált (Rolf Saxont igazán foglalkoztathatnák más játékokban is) szöveget adtak a szájukba, miközben a pontot az i-re egyértelműen azok a kommentárok tették fel, amelyekkel a többi szereplő illetve a zsebemben landolt katicákat. Boldog-boldogtalannak megmutattam kukacomat, általános undort és értetlenséget váltva ki embertársaimból. Ezt annak tudom be, hogy már nem élt szegény, és láthatóan sokáig pácolódott alkoholban, továbbá meglátásom szerint szerény képzelőerővel rendelkeznek a népek. Fogalmuk sincs, mennyire hasznos lehet egy döglött kukac. Vagy ellenkezőleg, egy csótány, amelyik nagyon is él, és ezzel ideje is áttérnem a PC-re már megjelent, kickstarteres támogatással született



INFO

Kiadó **Revolution Software**
 Fejlesztő **Revolution Software**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden A patinás kalandjáték-sorozat ötödik – immáron konzolokon is bemutatkozott – felvonása ügyesen ötvözi a szellemes humort a fordulatos krimivel. **PEGI 16+**

Broken Sword 5: The Serpent's Curse konzolos változatára.

NEKIK MEGMARAD PÁRIZS

Eprespuszedlee korábban már részletesen kitért az ötödik felvonás történetére, de a biztonság kedvéért összefoglalnám néhány mondatban. A kézzel rajzolt 2D-s hátterek előtt mozgó 3D-sített páros szemtanúja lesz egy gyilkosságnak egy párizsi művészeti galériában, és munkaköri kötelességük (az egyik újságíró, a másik az ellopott La Maledicció festményt biztosító társaságot képviseli), valamint kíváncsi természetük okán megpróbálják kibogozni az országokon átívelő, vallási köntösbe bújtatott bűntűgy szálait. Eközben számos régi ismerősbe botlanak a vizelettartási gondokkal küszködő Mou örmestertől kezdve az amerikai turista archetipusát megtestesítő Henderson házaspárig.

POINT & PUSH

A széria hagyományaihoz híven – ez alól csupán az első rész, a Shadow of the Templars volt kivétel – hol az egyik, hol a másik szereplőt irányítjuk, mégpedig meglepő módon nem közvetlenül az analóg karok valamelyikével. A Revolution Software inkább a PC-s irányítás áttünetese mellett döntött, minek következtében a jobb oldali analóg arra való, hogy pásztázzunk a kamerával, míg a balal a kurzort mozgatjuk. A kívánt helyre navigáljuk, megnyomjuk a dedikált gombot, és hősünk/hősnőnk máris odasétál. Ami a megvizsgálható objektumokat illeti, a műfajban meghonosodott szokással ellentétben nem lehet ezeket egyetlen gombnyomással láthatóvá tenni. Ehelyett nosztalgikus pixelva-

dászat vár ránk, magyarán a képernyő minden négyzetmilliméterét végigsimogatjuk a kurzorral, a kontroller pedig diszkrét rezgéssel hozza tudomásunkra, ha érdekes dologra bukkantunk. Segítségét csupán egy többlépcsős hintrendszer formájában kérhetünk, de használatát tényleg csak akkor javaslom, ha már kifogytunk az ötletekből. Figyelembe véve viszont a feladványok többnyire logikus voltát – és ebből fakadó egyszerűségét –, csak elvétve lesz szükség erre a mankóra a 10-12 óra alatt abszolválható, izgalmas, ám túlzottan lineáris kaland során. Ha közel áll hozzád a műfaj, kedveled a krimi, az igényes humor, nem zavar a konzervatív kivitelezés és irányítás, nyugodtan tegyél vele egy próbát; a széria kitaró híveit pedig nyilvánvalóan nem szükséges noszogatom.

Chavalier

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8; 1,4 GHz CPU; 1 GB RAM; 256 MB VGA; 7 GB HDD

- szípkázó humor
- kiváló szinkron
- izgalmas bűntűgy
- gyönyörű hátterek
- kevés izzasztó fejtörő
- lineáris játékmenet

CHAVALIER

Egy kalandjáték kikacsintások nélkül is lehet vicces.

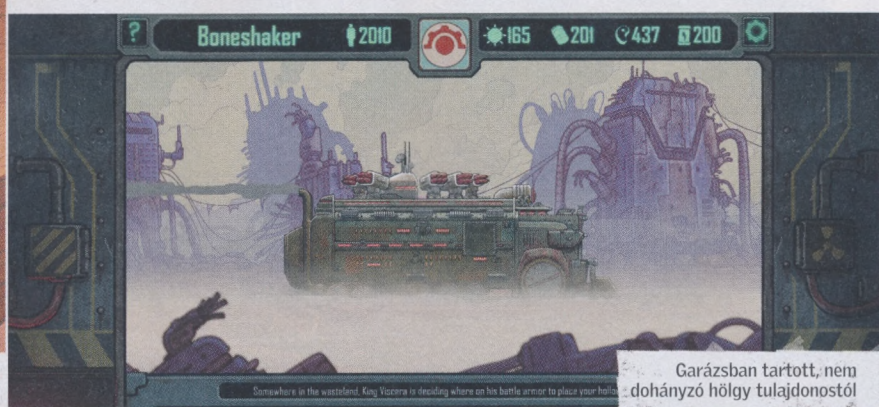
79

Teszt

SKYSHINE'S BEDLAM



A mutánsok élete sem csak játék és mese



Garázsban tartott, nem dohányzó hölgy tulajdonostól



Néhány fegyverünk nem épp kifinomultságáról híres



Kedvenc karaktereink átnevezhetjük - én is így tettem

Mad Max négyzetrácson

SKYSHINE'S BEDLAM

A SZOBROT FARAGJÁK, A KÉPET FESTIK, A ZENÉT VÍLSZONT SZERZIK. ÉS EZEK SZERINT NÉHA A JÁTÉKOKAT IS. MÁRIS MAGYARÁZOM A FURCSA BEVEZETŐT.

A stratégia jóféle stílus, ki-termelt magának egy csomó alfajt is: ott van az XCOM és társai fémjelezte, körökre osztott, taktikai harc, az indie FTL által is kiválóan bemutatott technológiai túlélő-kaland vagy az Oregon Trail döntéshozásokkal, útelágazásokkal tarkított vándorlás megoldása. A Skyshine's Bedlam mindegyik egyszerre, ráadásul megspékelve az üzemyanyagért küzdő, mutánsoktól és posztpunktoktól hemzsegó posztapokaliptikus klisével, à la Mad Max. Szóval, kérdezhetnétek, hogy ez itt akkor egy mindenféle eredeti ötletet nélkülöző, összelopkodott játék? Tulajdonképpen igen. És akkor nem is jó? Dehogynem!

AZ AGYATLANOK AJTAJÁBAN ŐR ÜLT

Ahogy a Mad Maxben vagy az Országút harcosa című, egykori lapozgatós kalandkötvényben, itt is adott a posztapokaliptikus sivatag és benne az emberiség néhány megmaradt városa. A játékban a feladatunk az egyikből (Bysantine) a másikba (Aztec City) eljutni valamilyen böhöm nagy harci járművel, benne pár száz túlélővel, katonával, rajta pedig furcsa fegyverekkel. Az út elágazásokkal és rejtélyekkel teli, a térképen pontról pontra haladunk. A vándorlás során utakat és referenciapontokat követhetünk, hogy minél gyorsabban elérjünk a célba, de a nagy rohanásnak általában gyors halál a vé-



INFO

Kiadó **Versus Evil**
Fejlesztő **Skyshine Games**
Platform **PC**
Röviden Ilyen az, ha egy mindenhol összeálló játék, minden áthallása ellenére, kiválóan működik. Nem szép, nem eredeti, mégis imádnivaló.
PEGI N/A

ge. Gazdálkodni kell ugyanis az erőforrásokkal (üzemyanyag, hús, energiacellák és utasok), ezért nem ússzuk meg, hogy ismeretlen helyeket, sidequest-pontokat is meglátogassunk. Olykor a lapozgatós könyvekhez hasonlóan döntéseket kell hoznunk (segítünk a vándornak, vagy lezúzzuk; elfogadjuk-e a nomádok által felajánlott ételt és a többi), egy rakás helyszínen pedig csatába keveredünk.

VÉGZETES NÉGYZETES

Aki valaha látott egyetlen XCOM epizódot is, a Bedlam csatáinak alapjait is látta. Főleg felülnézetes négyzetrács, ellenfelek, fedezékek, felvehető ez meg az és a saját csapatunk. Minden lépés két fázisból áll: két mozgásból, két akcióból vagy egy ilyenből és egy olyanból. Mozgó főhadiszállásként szolgáló járművünkön több főből álló csapatot verbuválhatunk, variálva a fegyvereket, így a stratégiai lehetőségeket is. Az út során ráadásul itt-ott belekeveredhetünk bossfightokba is, ezekből szerencsésen kivickélva a legyőzött „szakbarbár” is csatlakozik hozzánk. A Bedlam ráadásul nem fukarkodik a halállal, a permadeath minden csatában ott leselkedik, és már a térkép felénél esélyes, hogy elfogy az eredeti csapatunk nagyjá (épp ezért is fontos újakat felvenni). Persze időközben fejlődő harcosainkra meg vigyázni kell, mint a hímes tojásra. A harc eléggé taktikus, jó arányban adagolva a kihívást, de mindenképp easy módban kezdjünk neki a tanulásnak. Viszont új járműveket és az emberen túl más frakciókat csak normal módtól felfelé tudunk feloldani, szóval egy idő után kössük fel a gatyát.

KISLÁNYOM, TE A FÉNYRE CSÚNYULSZ

Egyvalamit pontozzunk le: a Skyshine's Bedlam szövegeire szép, mint amennyire eredeti. 2D-s figurákat kezel, majdnem úgy, mint egy átlagos mobiljáték. És mégis hangulatos a képregényszerű grafikától elkezdve a neo-western zenéig, jól keverték a forrásul szolgáló játékokat, így a végeredmény kifejezetten szórakoztató. Igaz, akadnak furcsaságok (például az egyes karakterek nem csak hatókörükön kívül, belül sem tudnak célozni, kizárólag a hatókörük vonalára lőnek, ezért szokni kell elhelyezésüket), de én úgy rákattantam, mint kedvenc háziállatom a macskamentára. Nem tudom megindokolni, miért; ha csak azzal nem, hogy irratatosan feelinges, és ezért minden eredetiségbeli és kidolgozásbeli hiányosságát megbocsátom.

HARDVER

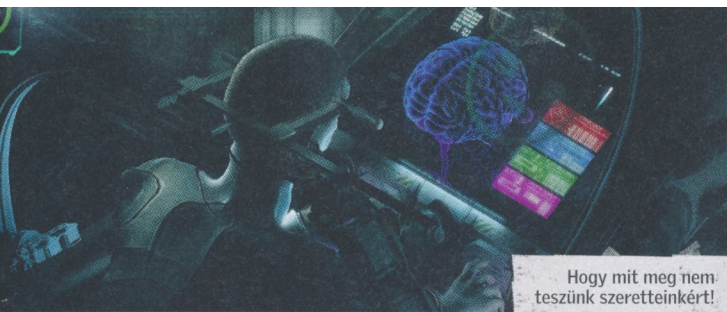
Windows XP SP3; 2 GB RAM; 4 GB HDD

- ✦ kiváló posztapokaliptikus hangulat
- ✦ jó forrásokból megfelelő részeket ollóztak össze
- ✦ sokszor újrajátszható
- ✦ eredetiségnek nyoma sincs
- ✦ nem túl szép
- ✦ néhány stratégiai furcsaság

BZ

Nem eredeti, nem szép, és mégis imádni való.

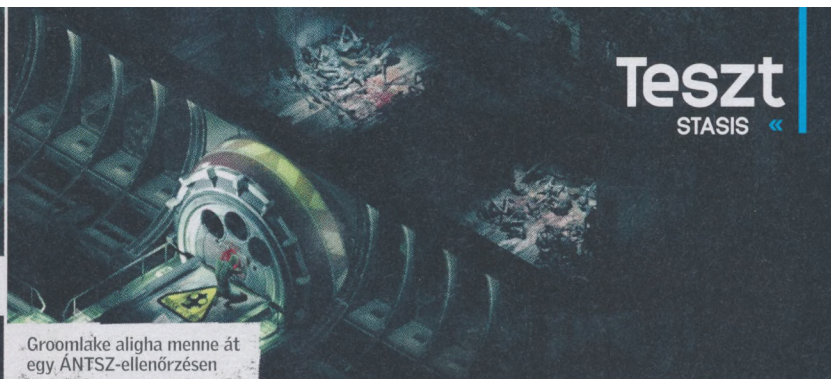
89



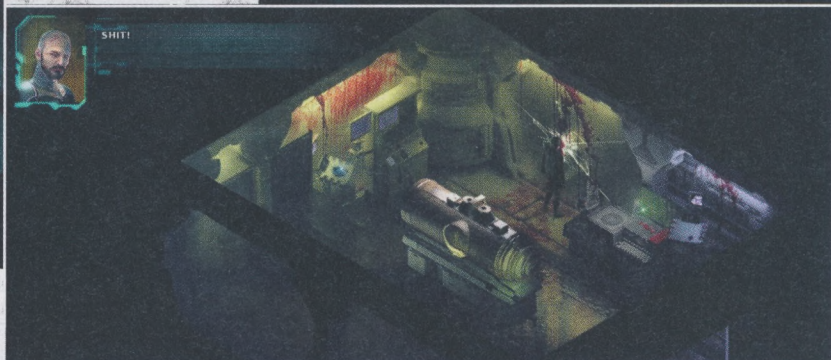
Hogy mit meg nem teszünk szereteteinkért!



Mégis mi baj lehet abból, ha megérintjük?



Groomlake aligha menne át egy ÁNTSZ-ellenőrzésen



SHITI

Ébresztő!

STASIS

VALÓSZÍNŰLEG MINDANNYIAN ÁTÉLTÉTEK MÁR, HOGY ÉBREDÉS UTÁN NEM TUDTÁTKOK, HOL VAGYTKOK, MILYEN NAP VAN ÉPP, ÉS ELKÉPZELÉSEK SEM VOLT ARRÓL, HOGY MI OKBÓL CSŐRÖMPÖL AZ A MEGÁTALKODOTT VEKKER.

Az elveszettség és a bizonytalanság érzete nem tarthatott tovább néhány pillanatnál, hiszen körbenézve észrevettetek egy ismerős éjjeli szekrényt, rajta a számos késő esti olvasást végigsziszáló kislámpával. Amikor pedig mellettetek szuszogó kedvesetekre esett a pillantásotok, már tudtátok, hogy nem lehet nagy baj. Na ez az, amibe a *Stasis* protagonistája, a kriokamrájából széddült naposcsibeként előtántorgó John Maracheck nem kapaszkodhat.

JOBBA FÉLNI, MINT MEGIJEDNI

Habár a közcímbe idézett népi bölcsességet más kontextusban szokás használni, abban az olvasatban is megállja helyét, mely szerint a feszültségkeltés, az atmoszféra megteremtése és a történetvezetés eszközeivel élő horror magasabb rendű az olcsó rémisztgetésre támaszkodó alkotásoknál. És miközben a műfaj nagy költségvetésű képviselői néhány kivételtől eltekintve menthetetlenül eltolódtak az akció irányába (lásd *Resident Evil*), addig a kevesebb pénzből gazdálkodó, független stúdiók rengetegét tettek a túlélőhorror fennmaradásáért. Talán nem túlzás azt állítanom, hogy másodvirágzásukat élék a horrorjátékok, ám ahogy növekedésnek indult a számuk, úgy jelent meg egyre több élvezhetetlen szemét, és most már valósággal vadászni kell az olyan, jobban sikerült darabokra, mint jelen írás tárgya.



INFO

Kiadó **The Brotherhood, Daedalic Entertainment**
Fejlesztő **The Brotherhood Platform**
PC

Röviden Sci-fi- és biohorror, valamint mutass rá és kattints jellegű kalandjáték szerencsés egymásra találása, izometrikus nézetből.
PEGI 18+

A *Stasis* hőse egy átlagos fickó, aki a hibernációból felébredve tervezett célállomása helyett egy kutatólaborra alakított űrhajó, a Groomlake fedelzetén találja magát, feleségétől és lányától elszakítva. Kihalt, küzdelem és erőszak nyomait magukon viselő, gyengén megvilágított folyosókon kóborolva, a megcsontított holttestek rettenetes látványától öklendezve keres válaszokat az eltoppult elméjében felmerülő kérdések közül mindenekelőtt arra, mi történt a családjával. Könnyedén azonosulunk vágyával, hogy keblére ölelje szeretteit, és legalább annyira szórakoztató átségíteni őt a viszontagságokon, mint a legénység naplóbejegyzéseiből össze-rakni a kirakós darabjait, és megismerni Groomlake borzalmas titkát. A Bischoff fivérek nem csinálnak titkot abból, hogy többek között az *Event Horizon* és a *Dead Space* inspirálta őket, de az *Alien*, a *System Shock* és a *Sanitarium* hatása is felfedezhető munkájukon. Sűrű, fojtogató atmoszférát teremtettek, mondhatni személyiséggel ruházták fel az űrhajót, amelynek nyomasztó légköre rátelepszik az emberre, bekúszik a bőre alá, és megfertőzi gondolatait. Már-már az tűnik egyszerűbb megoldásnak, ha megadjuk magunkat a kétségbeesésnek, és első adandó alkalommal öngyilkosságra menekülünk.

A HALÁL EZER ARCA

Víznyolag kevés point & click kalandjátékban lehet elhalálozni, és még ritkábban törekednek arra a fejlesztők, hogy minél változatosabb és látványosabb formát adjanak az elmúlásnak. E tekintetben a *Stasis* üdítő, ám kissé morbid kivételnek számít, ugyanis a játék során többször megeshet,

hogy egy elszett lépés, néhány eszköz körültekintés nélküli használata, egy nem kelő alapossággal átgondolt tárgykombináció, esetleg önnön lassúságunk miatt John végzetes balesetet szenved. Bischoffék abbéli igyekezete viszont, hogy megrázó élményeknek tegyék ki hősünket, óhatatlanul átlendíti őket a közmondásos ló másik oldalára, minek hatására nem sok hiányzik ahhoz, hogy öncélúnak bélyegezzük a szóban forgó jeleneteket. Ha hasonló bátorságot tanúsítottak volna a játékmegoldásokat illetően is, akkor könnyen lehet, hogy most instant klasszikust avatnánk. Ehelyett be kell érniük egy kifejezetten korrekt, helyenként a szürkeállományukat is megtornáztató alkotással, amely ismerős panelekből építkezik ugyan, de legalább jól használja fel azokat.

Chavalier

HARDVER

Windows XP (32-bit) SP3/Vista SP2/7
SP1/8 32/64 bit); 2 GHz Dual Core CPU;
2 GB RAM; 256 MB VRAM; DirectX 9.0c;
5 GB HDD

- + érdekesítő történet
- + letaglózó atmoszféra
- + ügyesen megtervezett fejtörők
- kétdimenziós szereplők
- nem mutat újat

CHAVALIER
Ezért érdemes volt felkelni.

84

Teszt

RUGBY
WORLD CUP 2015

Az MI-védők
tündöklése és bukása

A palacsintaközönség
bosszúja

A Sátán minijátéka

Egy sérült sportember sirámai

RUGBY WORLD CUP 2015

GYANAKODVA SZOKTUNK FIGYELNI A KÜLÖNBÖZŐ VILÁGVERSENYEKRE KÉSZÜLT SPORTJÁTÉKOKAT, EZÜTTAL PEDIG TELJESEN JOGOS AZ ELŐVIGYÁZATOSSÁGUNK. A *Rugby World Cup 2015* ott próbálja elrejtetni az idő és a pénz hiányát, ahol csak lehet, de minden igyekezete ellenére kilóg a lóláb. Ha ráveszünk magunkat, hogy a sport ismerete nélkül belevágjunk a játékba, nem kapunk sok segítséget, a játék tutorialrészre ugyanis semmilyen szabálymagyarázatot nem tartalmaz (a *Rugby World Cup 2015*-ben egyébként a Union szabályrendszer szerint játszhatunk), hanem állóképekben magyarázza el, hogyan irányíthatjuk csapatunkat a különböző szituációkban. Itt kezdődnek a gondok.

BEMELEGÍTÉS NÉLKÜL

Elvileg gyakorolhatnánk is a Practice módban (ezek a szituációk túl gyorsan véget érnek ahhoz, hogy bármi érdemlegeset tanuljunk belőlük), de ez sem számít sokat, mivel akármennyit is gyakorlunk, az nem igazán segít a játék elhibázott nehézségén. A könnyű fokozat – minő meglepetés! – tényleg nagyon egyszerű: az ellenfél gyakran visszarúgja nekünk a labdát, sőt, előfordul, hogy egyszerűen elhárítanak a labdát cipelő játékosunk előtt, így átengedve nekünk néhány értékes métert. Ráadásul, ha le is szerelik játékosainkat, azok estükben is elképesztő pontossággal tudnak passzolni, így még gyorsabban vihetünk sikerre egy-egy akciót, részben a Union rögbiszabályainak, részben a játék saját



INFO

Kiadó **Bigben Interactive, Plug In Digital**
Fejlesztő **HB Studios Platform**
PC, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Xbox 360, Xbox One
Röviden Rögbijáték, amelyben az idei, Angliában rendezett világbajnokság csapatai közül vezethetünk egyet győzelemre. PEGI 7+

tosságainak köszönhetően ugyanis nagyon könnyű megtartanunk a labdát. Ha levisznek egy játékost, az úgynevezett nyílt tolongás (ruck) következik, amit a játékban egy minijáték jelképez. Ilyenkor elvileg bármelyik csapat felveheti a labdát, de az addig is támadó csapatnak (ahogy a valóságban is) több esélye van megtartani azt. Míg a játék könnyű fokozatán játszni könnyedséggel elcsenhetjük a játékszert az ellenfelettől, addig a közepes és nehéz fokozatokon brutális reflexekre van szükség ahhoz, hogy bármilyen esélyünk is legyen erre. Ez pedig azért baj, mert a pontot szerző csapat ismét megkapja a labdát, tehát a magasabb nehézségi fokozatokon könnyen abba a nagyon frusztráló helyzetbe kerülhetünk, hogy esélyünk sincs támadni, míg a könnyű fokozaton gyakorlatilag semmilyen élvezetet nem jelent a mesterséges intelligencia nyújtotta kihívás.

ROSSZABB, MINT EGY HŰZŐDÁS

Márpedig a játéknak nagyon nagy szüksége lenne egy erős MI-re online többjátékos mód hiányában, de ez nem a *Rugby World Cup 2015* egyetlen súlyos hiányossága. A játék licence is elég sok kívánnivalót hagy maga után: a VB logója mellett mindössze egy híres kommentátorpárost sikerült leigazolni a kiadóknak. Tőlük viszont alig-alig hallhatjuk a játékosok neveit, ugyanis csak a valódi sportolókat említik, belőlük pedig olyan kevés van a játékban, hogy az első néhány meccsen egy nevet sem hallottam. A VB gyenge prezentálása sem segít, hiszen himnuszok sincsenek, összesen három stadionból választhatunk (Club, Internatio-

nal 1 és International 2), és a torna végén még a trófeát sem vehetjük át. A karaktermodelleket egyébként sem szívesen mutatja meg a játék: a rúgások kivételével mindig elég távolról nézzük az akciót, hogy ne tűnjenek fel az alacsony felbontású textúrák és a nem túl részletes modellek. Hasonlóan, ha csak a labdát nézzük, nem feltétlenül tűnnek fel a helyenként furcsa animációk, de mikor alaposabban körülnézünk, láthatjuk, hogy valószerű fizika helyett sokszor egyszerűen odébb csúsznak a játékosok a pályán. Bár a *Rugby World Cup* kapcsán nem sok technikai beállítást kapunk, a meccsek helyszínét, időtartamát, nehézségét és egy torna két meccse között megváltoztathatjuk, bár elronthatja a vébénket, ha egy bug miatt kell kilépnünk, és így kénytelenek vagyunk feladni egy meccset.

LICENCEK HELYETT?

A játékban az összes csapat bármelyik játékosát átszerkeszthetjük: bár a játékosok külsejéhez nem nyúlhatunk, a neveket és a játékosok képességeit megpróbálhatjuk a valós csapatokhoz igazítani.

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8.1/10; Intel Core 2 Duo; 2 GB RAM; 1 GB VRAM; DirectX 9.0c; 3 GB HDD

- + profi kommentátorok
- csúnya
- buta MI
- szinte élvezhetetlen nehézség

TÁ

A sport szépségéből semmit sem sikerült megőrizni, és játék-ként is elég pocscék.

40

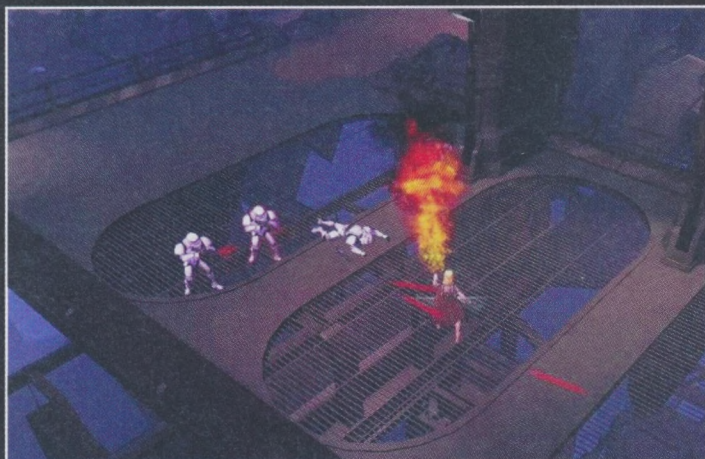
FourFourTwo

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



Teszt

» STAR WARS: UPRISING
NEED FOR SPEED: NO LIMITS



A lázadók lázadnak STAR WARS: UPRISING

INFO Kiadó **Kabam** Fejlesztő **Kabam** Platformok **iOS, Android**
Röviden Közeledve a Star Wars VII megjelenéséhez, egyre-másra jönnek a Star Wars játékok, de az Uprisingnál jobbat is kaphatunk. PEGI 9+

ÉPP A CIKK MEGSZÜLETÉSÉNEK IDEJÉN ZAJLIK A STAR WARS BATTLEFRONT BÉTA-TESTJTJE, ÉS SZÍVEM SZERINT MOST IS VISSZAMENNÉK, MERT A JÁTÉK HANGULATA ANNYIRA MEGFOGOTT, HOGY NEM TUDOK MÁSRÁ GONDOLNI. Ez viszont nem befolyásolja, mit gondolok a *Star Wars: Uprising*-ről, mivel a két cím teljesen más műfajba tartozik, más közönségnek szól; míg előbbi a klasszikus filmek rajongóit próbálja kiszolgálni, utóbbi a decemberben érkező *Star Wars VII*-re készíti fel az érdeklődőket. Sok év eltelt a Jedi visszatér és Az ébredő Erő között, és a messzi-messzi galaxis addig sem pihent – az *Uprising*-ben egy olyan sztorit ismerhetünk meg, melynek mi vagyunk a főszereplői.

Egész pontosan karakterünk: a játék ugyanis egy akció-RPG, amiben egy általunk megalkotott és elnevezett karakterrel az Anoat szektorban kell küldetéseket teljesítenünk. Az elején még minden okés, érdekes a történet, a játékmechanika, a zónák, de egy óra játék után már érezzük, hogy ebben nincs több. Lineáris területeken pusztítjuk az ellenfeleket, kutatjuk a lootot, fejlesztjük emberünk képességeit. A harcrendszer sem bonyolult, amelyek rosszcút kijelöljük, azt támadjuk, aztán ha elhullott, jön a következő. Ez a képességek használatával egy kicsit variálható, de az összecsapások így is hamar unalmasak,

repetitívá válnak. Hiába tudunk egymást segítve játszani, a kooperatív mód adta lehetőségeket a játék nem használja ki, csak több tapasztalati pontot és jobb jutalmakat kapunk, az élmény nem fokozódik. Sok múlik azon, ki meddig képes ezt eltűrni, és mennyit játszik vele. Aki naponta fél órára elindítja, azt valószínűleg nem zavarja, megcsinálja a napi küldetéseket, megkapja az ezért járó jutalmakat, aztán ki is lép. Függséget valószínűleg a legelvakultabb rajongókban sem tud okozni, vagy ha okoz is, a legtöbb ember nem úgy indítja el mindennap, hogy „végre, játszhatok!”, hanem úgy, hogy „na, csináljuk meg, legyünk túl ezen is”. Kipróbálni érdemes, hiszen ingyen van, de ne számítsatok meghatározó élményre. Ellenben a *Star Wars Battlefront*... ebbe inkább bele sem kezdek.

Paca

- ✦ jól indul
- ✦ ingyenesen játszható
- ✦ Star Wars
- ✖ az analógos irányítás jobb lett volna
- ✖ állandó internetkapcsolat kell
- ✖ könnyen feledhető

PACA

Kipróbálni érdemes, de ne várjatok tőle sokat.

63



Mégis vannak korlátok NEED FOR SPEED: NO LIMITS

INFO Kiadó **EA Mobile** Fejlesztő **Firemonkeys** Platformok **iOS, Android**
Röviden Hosszú várakozás után megjelent a Need for Speed mobiljáték, ami már csak hangulata miatt is nyerő. PEGI 4+

LEHET, HOGY TÉNYLEG EZ LESZ A NEED FOR SPEED SOROZAT NAGY VISSZATÉRÉSÉNEK ÉVE? A *Need for Speed: No Limits*-ről előbb tudtunk, mint a konzolokra novemberben megjelenő játékról, és már akkor is éreztük, hogy az Electronic Arts jó irányt céltzott meg. A széria szinte minden évben más volt, és egy ideje csak lefelé haladt a lejtőn, miközben a rajongók egyre csak azt hajtogatták, hogy: „jőjön az *Underground 3!*”, „mikor jön már az *Underground 3?*” Sok félresikerült próbálkozás után, úgy látszik, az EA végre hallgatott rájuk, és valami sokkal jobbat talált ki: egybegyúrta az *Underground*, a *Most Wanted* és a *Carbon* játékok legjobb elemeit, kijelentette, hogy mostantól ez a *Need for Speed*, és ennek szellemében készítette el mind a *No Limitset*, mind a nagy *Need for Speedet*. Mi pedig szinte nem is lehetnénk boldogabbak.

A Firemonkeys fejlesztőcsapat munkásságát bizonyára ismeritek, nekik köszönhetjük a *Real Racing 3*-at, ami free-to-play mivolta és az ezzel járó minden kellemetlenség ellenére elképesztő sikereket ért el: nem csak sokan töltötték le, sokan is maradtak mellette. A *No Limits* is a Firemonkeys munkája, és ismét láthatjuk, hogy a csapat tudja, mitől működik egy autós játék mobilon. A játékmenet faék egyszerűségű: adott egy pálya, egy játékmód, de lényegében az a feladat, hogy egy kötött pályán, az automatikusan gyorsuló autót terelges-

sük. Tudunk nitrozni és driftelni, a lehetőségek száma pedig itt kimerül – és ennél nem is kell több. Minden verseny nagyon rövid, ahogy egyet teljesítünk, mehetünk tovább először a következőre, majd a következő zónára. Autóinkat folyamatosan fejlesztenünk kell, a győzelem csak ezen múlik: ha elég gyors, nyerünk, ha nem, nem. Alig számít az ügyesség, de azért érdemes nem faltól falig, autótól autói közlekedni. A *Need for Speed: No Limitset* alapvetően a hangulata adja el, méghozzá olyannyira, hogy a sok más játékban alkalmazott üzemenyagrendszer felett is szemet tudunk hunyni. Aki a *Real Racing 3*-at szerette, valószínűleg ezt is szeretni fogja, még ha összetettsége nem is éri el a Firemonkeys korábbi játékaik szintjét. Ha tovább nem is, a *Need for Speed* megjelenéséig kihúzzuk vele.

Paca

- ✦ Underground hangulat
- ✦ nem agresszív mikrotranzakció
- ✦ kielégítő járműkínálat
- ✖ nevé ellenére sok a korlátozás
- ✖ a játékmenet talán túl egyszerű
- ✖ nem elég változatos

PACA

Aki gépétől távol nem bírja Need for Speed nélkül, annak tökéletes.

82



Bro vagy, ha megveszed PEWDIEPIE: LEGEND OF THE BROFIST

INFO Kiadó **Outerminds** Fejlesztő **Outerminds** Platformok **iOS, Android**
Röviden A világ legnépszerűbb youtuberének játéka kimondottan a rajongóknak szól, és nincs is benne sokkal több. PEGI 12+

ÓRÁKON, OLDALAKON ÁT BONCOLGATHATNÁK A PEWDIEPIE-JELENSEGET, AMELY MÁRA ELKÉPESZTŐ MÉRETEKET ÖLTÖTT. A világ legnépszerűbb – és legjobban fizetett – youtubere nemrég talkshow-vendég volt, hamarosan saját tévéműsort indít, és pár hete játéka is van, mellyel a kiadó is jócskán profitálhat, meglovagolva a svéd Felix Kjellberg sikerét. A *PewDiePie: Legend of the Brofist* létezése alapvetően tök jó, hiszen így a rajongók elúthetik az időt, míg nem jön új videó, Pewds pedig tovább növelheti népszerűségét (ami egyébként nem célja, mivel állítása szerint unalomból kezdett el videózni, nem a hírnév miatt). Ugyanakkor mégiscsak öt euróba kerül, ami mobilos viszonylatban nem kevés. Szerencsére egyáltalán nem lehúzásról van szó, valódi tartalmat kapunk a pénzünkért, és meglepő módon akár az is jól szórakozhat, aki nem bírja Felix stílusát, éles hangját, vagy csak úgy, minden komolyabb ok nélkül vannak ellenérzései vele szemben.

A *Legend of the Brofist* egy platformer, ami játékmenetében nem okoz nagy meglepetést. A sztori szerint PewDiePie egy napon arra ébred, hogy minden követőjét (vagy ahogy ő nevezi őket, bróját, magyarul tesóját) elrabolták. Hamar rájön, kik állhatnak ennek hátterében, és ő maga indul el megmenteni mindenkit. Játék közben rengeteg belső utalást láthatunk, a feloldha-

tó és a megmentett karakterek között más népszerű youtuberek szerepelnek, úgyhogy semmiképp nem baj, ha valaki képből van a fontosabb, akár visszatérő elemekkel, illetve a YouTube-szintér aktuális helyzetével, de ezek nem ismerete nem vesz el az élményből. Az egyik legszenálisabb jelenet, amikor repülőben ülve kell lövöldözni, miközben mellettünk két mopsz repül. Ez azért önmagában is vicces. A *PewDiePie: Legend of the Brofist* elsősorban a rajongóknak készült, és őket tökéletesen kiszolgálja, öt euró ide vagy oda. Aki nem követi a youtuber munkásságát, az több hasonló játékot is találhat az App Store-ban, és lehet, hogy azokkal jobban fog szórakozni. Akármilyen viccesen is hangzik, ajánlott megnézni belőle néhány gameplay-videót, az segíthet eldönteni, kell-e ez nektek, vagy sem.

Paca

- + rengeteg utalás
- + élvezetes játékmenet
- + látványos grafika, amit más játékban is szívesen látnánk
- aki nem ismeri PewDiePie-t, talán nem fogja annyira élvezni
- az irányítás néha nehézkes

PACA
PewDiePie rajongóinak tökéletes, ennél több nem is kell.

77



Védd magad a cicás videóktól! SHOOTY SKIES

INFO Kiadó **Mighty Games** Fejlesztő **Mighty Games** Platformok **iOS**
Röviden A *Crossy Road* után a *Shooty Skies* egy újabb klasszikust idéz meg, és ezzel is tarol. PEGI 4+

A CROSSY ROAD ÓTA ÚJ KEDVENC FEJLESZTŐ VAN. A Hipster Whale úgy rázta fel a *Frogger* című klasszikus formuláját, hogy az a modern kor gyermekei számára is érdekes legyen, és megtoldotta ezzel-azzal. Szintén a csapat munkája a *Pac-Man 256*, ami egy endless runnerré varázsolt *Pac-Man*, és szintén zseniális. A srácok nem pihennek, és egy nagyobb csapathoz, a Mighty Gameshez csatlakozva már el is készítették következő játékukat, ami a Capcom *1942* című klasszikusán alapszik. Alapvetően az a feladat, hogy egy repülőben ülve tüzeljünk minden ránk támadó entitásra. Némelyik látszólag békésen közelít, mások különböző objektumokat lönek felénk. Miközben folyamatosan lövünk, a lövedékekre is ügyelnünk kell, mert ha csak akár egy is eltalál minket, a játék véget ér. A feladat már kezdetben sem egyszerű, és ahogy haladunk előre, úgy lesz egyre nehezebb, de épp ebben rejlik a játék varázsa. Hatékonyságunkat többféleképp növelhetjük: ha pár pillanatra elveszük ujjunkat a képernyőről, a speciális támadás feltöltődik, és ahogy visszatesszük, aktiválódik – ezzel kimenthetjük magunkat a kemény szituációkból. Felvehetünk power-upokat is, amelyek szintén nekünk segítenek, de a lövedékek között nem egyszerű a megfelelő helyre navigálni. Ehhez kapcsol-

lódik az egyik legnagyobb hiányosság is: annyi objektum jelenik meg a képernyőn, hogy nehéz követni, mi bánt, és mit kell felvenni. Ha hozzászoktunk a játékmenehez, koncentrállhatunk a legnagyobb pontszám elérésére.

A *Shooty Skies* pont azért lesz sikeres, amiért a *Crossy Road* volt: veszi egy, már ismert játék elemeit, összekeveri egy összetéveszthetetlen stílussal, és hozzáad annyi egyediséget, amennyi kell. Meg persze humort, ami szintén nagyon fontos. Könnyen lehet, hogy pár hónap múlva ezt is rajongók milliói játsszák nap mint nap, mi pedig csak remélni tudjuk, hogy a Hipster Whale – vagy Mighty Games, fene tudja, hogy hívják épp akkor – nem hagy fel jó szokásával, és kapunk még például egy *Asteroids*-, egy *Galaga*- vagy egy *Missile Command*-átdolgozást.

Paca

- + összetéveszthetetlen stílus
- + vicces ellenfelek, köztük a macskás videókkal
- + egyszerű belerázódni
- egy idő után a pálya átláthatatlan

PACA
Egy kicsit bosszantó, de többször szórakoztató.

89

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

576 KByte

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

JÓ ESÉLY A GENERÁCIÓVÁLTÁSRA



Xbox One Elite bundle
Ár 159 990 Ft

Bár az Elite bundle-ben lévő Xbox One-on ez elsőre nem feltétlenül látszik, egy egészen különleges konzolról van szó. A szokásos merevlemez helyett ugyanis az egy terabyte-nyi tárhelyet egy SSHD hibrid háttértároló jelenti, az így elért nagyobb olvasási sebesség pedig érzékelhetően lecsökkenti a töltési időket. Emellett a csomag az Elite controllerrel érkezik, aminek nem csupán a D-padját és az analóg karjait cserélhetjük ki, hanem a controller aljára négy extra, programozható gombot is felszerelhetünk.



PlayStation 4 Star Wars Battlefront bundle
Ár 139 999 Ft

A Star Wars univerzumának rengeteg lehetséges motívuma közül a Sony végül úgy döntött, hogy Darth Vader mindenben félelmet ébresztő kinézetét veszi alapul a Battlefront-hoz kiadott PlayStation 4-hez. Természetesen ebben a csomagban is egy egyedi controller bújik meg, amin nem csupán a vörös és a kék színek tűnnek fel, Anakin Skywalker új és régi fénykardjának színeire utalva, hanem a Star Wars-felirattal díszített touchpad is megkülönbözteti ezt a Dualshock 4-est hétköznapi társaitól.



Xbox One Halo 5 bundle
Ár 159 990 Ft

Senkit nem lepett meg, hogy Master Chief visszatérése (bár a sztori szerint legalább ennyire az eltűnése is) egy új Xbox One-csomagot is jelent, amit Spartan Locke páncéljának dizájnya és a Halo univerzum más, könnyen felismerhető szimbólumai ihlettek. A kék díszítések, a hatszögletű rácsozás és a UNSC-logó mellett három egyedi hangeffekt is a konzol különlegességeihez tartozik, de ehhez a kiadáshoz is készült egy tematikus controller, ami ugyanezt a színsémát követi. A különleges hardver mellett a Halo-fanatikusok néhány exkluzív játékbeli tartalmat is bezsebelhetnek.



PlayStation 4 Destiny: The Taken King bundle
Ár 139 990 Ft

Egyáltalán nem felejtették el a Bungie-t hívei. Miután hátrahagyta a Halo sorozatot, új játéka, a Destiny is rengeteg rajongót gyűjtött a megjelenése óta eltelt évben. Aki viszont eddig csak kacsingatott a multis FPS és a karakterek folyamatos fejlesztése felé, annak a Taken King kiegészítő rajta kiváló alkalom, hogy belekezdjen a Destinybe; ráadásul a különleges díszítésű, fehér PlayStation 4-es csomag azoknak is megkönnyíti a dolgát, akiket eddig a megfelelő konzol hiánya tartott távol a Bungie legújabb alkotásától.



Xbox One Forza Motorsport 6 bundle
Ár 149 990 Ft

A Forza Motorsport 6 nem csupán a széria tizedik évfordulóját ünnepli, ami külön feltűnik 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 versenyautóira jellemző kék szín mellett nem maradhattak ki a repertoárból a versenycsíkok sem, amelyek a különleges versenymarkolattal ellátott controlleren is végigfutnak. Az autós élményt a ki- és bekapcsoláskor kiadott motorhangokkal teszi teljessé a Microsoft.

HEADSETEK GAMEREKRE SZABVA



TURTLE BEACH EAR FORCE HEROES OF THE STORM

Ár 22 999 Ft

Nem csupán a profi gamerek fejezhetik ki kedvenc játéku iránti elkötelezettségüket azzal, milyen PC-s kiegészítőket használnak, a Turtle Beach egyedi díszítésű füleseivel akár kiemeltet egy LAN-partin, melyik játék rajongója. Így többek között például azok, akik minden szabad percüket a Nexusban töltik, beszerezhetnek egy különleges, Heroes of the Storm-témájú fejhallgatót, amely a Turtle Beachtől megszokott minőséget hozza mind kényelem, mind hangzás terén.



SKULLCANDY PLYR 1 WIRELESS 7.1

Ár 59 990 Ft

Bár a PLYR 1 árcédulája riasztó lehet, rengeteget megmagyaráz, hogy egy vezeték nélküli headsetről van szó, ami természetesen nem túl olcsó technológiai megoldásokat igényel, cserébe viszont rendkívüli kényelmet nyújt. Emellett a Skullcandy gamermegoldása rengeteg beállítási lehetőséget tartalmaz a fejhallgatón, így a hangerő mellett játéku és a csapattársaink hangereje közötti egyensúlyt is állíthatjuk. A hangminőségért pedig a gyártó által felvásárolt Astro felel, így arra sem lehet igazán panaszkodni.

PC / dobozos

**METAL GEAR SOLID V:
THE PHANTOM PAIN**GS 2015. SZEPTEMBER - 95%
ÁR: 15 999 FT

A lopakodós műfaj legegységesebb játéksorozata visszatér, Hideo Kojima pedig valószínűleg utoljára osztja meg velünk a Metal Gear zsenijét.

**FARMING SIMULATOR 2015**GS N/A
4999 FT

Traktorokkal driftelni továbbra is jó móka, de barátokkal közösen a szórakozáson túl igazán sikeres gazdaságot is építhettek.

**CAR MECHANIC
SIMULATOR 2015**GS N/A
ÁR: 3999 FT

Ebben a játékban rengeteget tanulhatsz az autók azon részéről, amiket megszoktál, de eddig nem értettél.

XBOX 360

**FIFA 16**GS 2015. OKTÓBER - 85%
ÁR: 16 999 FT

A játék egészen végrehajtott finomhangolások mellett már a női válogatottakkal is pályára léphetünk a legújabb FIFA-ban.

**NHL LEGACY EDITION**GS N/A
ÁR: 14 999 FT

A legfrissebb igazolásokkal és a rajongók kedvenc feature-eivel felrészített hokijáték az előző konzolgenerációra is bekorcsolyázik.

**DISNEY INFINITY 3.0
STARTER PACK**GS 2015. SZEPTEMBER - 83%
ÁR: 19 999 FT

Kedvenc Marvel-hőseinkhez a Star Wars szereplői is csatlakoznak, a képernyőn lévő kalandok mellett a polcunkon is.

PLAYSTATION 3

**DESTINY:
THE TAKEN KING**GS 2015. OKTÓBER - 86%
ÁR: 14 999 FT

Egy minden korábbinál félelmetesebb főellenség, Oryx fenyegeti az Őrzőket, de az új játékosok is könnyen felvehetik a fonalat a kiegészítővel.

**DRAGON AGE:
INQUISITION**GS 2014. DECEMBER - 90%
ÁR: 8999 FT

Thedas ismét a katasztrófa szélén áll, de az inkvizíció vezetőjét alakítva igazi hősként élhetjük át a Dragon Age-sztori lezárását.

**BATTLEFIELD HARDLINE**GS 2015. ÁPRILIS - 78%
ÁR: 8999 FT

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

PC / digitális

**GAME OF THRONES**GS 2015. AUGUSZTUS - 85%
ÁR: 5999 FT

Mindent újra átélhetünk, amiért a sorozatot imádjuk, a nem éppen egyszerű döntések súlya viszont ezúttal a mi vállunkat nyomja.

**THE WALKING DEAD**GS 2012. DECEMBER - 92%
ÁR: 1999 FT

A zombis játékok tengerében kiemelkedő az epizodikus történet, amiben az akció helyett egy kicsit a túlélőkre koncentrálhatunk egy újjáépülő világ reményében.

**PORTAL 2**GS 2011. MÁJUS - 90%
ÁR: 3499 FT

Az elképesztően szórakoztató logikai feladványok mellett egy rejtélyes történetet is átélhetünk a Half-Life univerzumában, néhány robot társaságában.

XBOX ONE

**GEARS OF WAR: ULTIMATE
EDITION**GS 2015. SZEPTEMBER - 80%
ÁR: 12 499 FT

A Gears of War nem egy egyszerű felújítással tért vissza, az Ultimate Edition valódi generációs ugrás után meséli el a már ismert sztorit.

**NBA 2K16**GS 2015. OKTÓBER - 88%
ÁR: 21 999 FT

Sportjáték, amiben a sztori van a középontban? Az NBA 2K16 ezt is vállalta. Spike Lee történetében a profi sportolók nehézségeit is le kell küzdenünk.

**MORTAL KOMBAT X**GS 2015. MÁJUS - 89%
ÁR: 12 999 FT

Látványosabb és brutálisabb a Mortal Kombat, mint valaha; új generációs debütálása garantáltan helytáll a verekedős játékok hardcore rajongói előtt is.

PLAYSTATION 4

**UNCHARTED: THE NATHAN
DRAKE COLLECTION**GS 2015. OKTÓBER - 89%
ÁR: 19 999 FT

Nathan Drake izgalmas kalandjainak első három epizódját most csili-vili grafikával, egy csomagban szerezhetjük be.

**THE WITCHER 3: WILD
HUNT HEARTS OF STONE**GS N/A
ÁR: 6499 FT

Tízórányi sztorival bővül az egyébként is hatalmas RPG, és valódi Gwent-kártyákat is kapunk a kiegészítő mellé.

**MAD MAX**GS 2015. SZEPTEMBER - 85%
ÁR: 20 999 FT

A Mad Max készítői nem csupán egy üres sivatagból varázsoltak szemkápráztató tájat, hanem az autós harcban is nagyot alkottak.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Just Dance 2016
Assassin's Creed Syndicate
Guitar Hero Live
Halo 5: Guardiansoktóber 22.
október 23.
október 23.
október 27.Anno 2205
Call of Duty: Black Ops III
Need for Speed
Fallout 4november 2.
november 6.
november 6.
november 10.Starcraft II: Legacy of the Void
Rise of the Tomb Raider
The Crew: Wild Run
Star Wars Battlefrontnovember 10.
november 13.
november 17.
november 20.

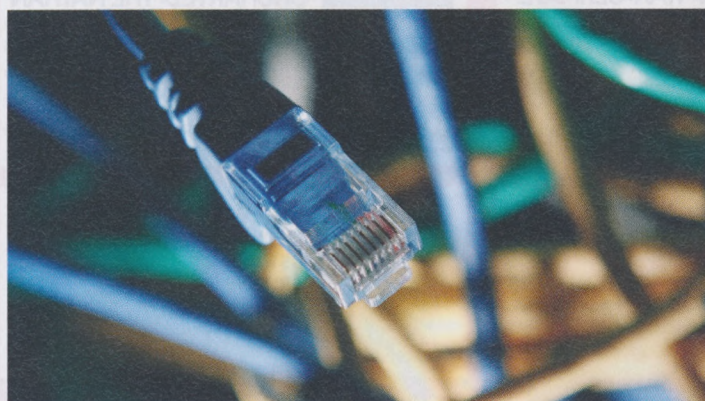
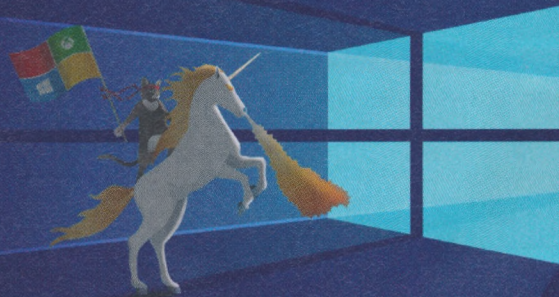
Hardveres okosságok, tippek, tesztek és vásárlási tanácsok a komponensektől kezdve egészen a perifériáig

HARDVER

Terjed a Windows 10

100 millió: az ellenállás hiábavaló

Július 29-én startolt, de már 100 millió felhasználó nyüstöli nap mint nap: a számokat nézve a Windows 10 már most sikeres operációs rendszer. A Microsoft ennek érdekében számos olyan praktikát bevetett, amely eddig példa nélküli a cég történetében, de a konkurenseket is meglepte a nagylelkűség és rugalmasság. A Windows 10 minden, végfelhasználói Windows 7 és 8.1 rendszer tulajdonosának ingyenes, mindössze párat kell kattintani, és máris az új OS-t használók táborát erősítjük. Ha nem kattintunk, a Windows Update akkor is megágyaz a frissítésnek, és kérés nélkül letölti a telepítőfájlokat egy rejtett mappába, illetve a jobb alsó sarokban folyton előugrik a figyelmeztetőablak, hogy csupán egy évig ingyenes a frissítés. Tapasztalataink alapján nincs ok félni az új rendszertől; gyors, biztonságos, modern, és hamarosan még több okunk lesz a váltásra. Ilyenek a DirectX 12-es játékok, az integrált chatszolgáltatás és számos egyéb, új funkció.



Elfogytak az IPv4-címek Mayday! Oda az internet!

Négy évvel ezelőtt, 2011-ben kiosztották az utolsó IPv4-es címtartományokat, és azóta feltűnik a hírekben, hogy bizony hamarosan kifogyunk az egyedi címekből. Nos, ez most bekövetkezett: hivatalosan is elfogytak az IPv4-címek, miután nyáron a maradék 3,4 milliót is kiosztotta az ARIN (American Registry for Internet Numbers). Az IPv4-et az internet kifejlesztői hívták életre 1981-ben, amikor a 4,3 milliárd lehetséges egyedi cím még végtelennek tűnt. A vészjósló jelekre azonban már időben felfigyeltek, így 1998-ban elfogadták az IPv6-szabványt, amelyet ma már szinte minden router és egyéb hálózati eszköz támogat. Az új azonosító immáron 128 bit hosszúságú, ami 340 szextillió egyedi azonosítót jelent – hogy érzékeltessük: ez a 340 után 36 darab nulla. A nagy IoT-forradalom küszöbén jogosan merül fel a kérdés, hogy ez meddig lesz elég? Nos, ennyi IP-címmel a Földön minden egyes atomnak kioszthatunk egy egyedi azonosítót.

GoPro Hero+

Jön az olcsó akciókamerák kora

Jó akciókamerákat készít a GoPro, de ezek árát is vastagon elkéri. Ezen változtat a Hero+ modell, amelyet a cég az alsó szegmens erősítésére készített. 199 dolláros árával nem a legolcsóbb termék a kínálatban, cserébe számos, nagyon hasznos funkcióval rendelkezik. A legfontosabb a Wi-Fi- és a Bluetooth-kapcsolat, így telefonunkról, táblagépünkről is követhetjük a rögzített képet, és irányíthatjuk a kamerát – ugyanakkor a saját kijelző lemaradt. A szenzort a Hero+ LCD-modellből örökölte a kamera, így adott a 1080p@60 fps felvételi lehetőség, valamint a 8 MP-es állóképek készítése. Természetesen a Hero+ ütészálló, 40 méterig vízálló, és rengeteg kiegészítő is elérhető hozzá.



Apple iPhone 6s Még kér a nép

Menetrend szerint megérkezett a legújabb iPhone, ráadásul a névadási stratégián sem változtatott a cég. Az evolúciós lépés kapcsán váratlan és sokkoló fordulatról nem tudunk beszámolni, de az első eladási adatok azt bizonyítják, hogy a nagy többségnek erre nincs is szüksége ahhoz, hogy azonnal lecserélje telefonját. Az iPhone 6s és a 6s Plus kaptak egy nagyon erős A9 SoC-ot, a kamera im-

máron 12 MP-es, és megjelent az nyomásérzékelő 3D touch kijelző is. A készülékházat is megerősítették, így az már nem hajlik olyan könnyen, mint elődje. Ezek a fejlesztések elegendőek voltak ahhoz, hogy az első eladási hétvégén máris 13 millió példány találjon gazdára csak az USA-ban. Várhatóan a világ többi részén – köztük Kínában – is hasonlóan elsőprő sikere lesz az új modelleknek.



Samsung SSD 950 Pro Adattár a türelmetleneknek



Elegend van a homokórából és a Loading-képernyőkből? A kényeszerű várakozások legfőbb okozói a lassú adattárolók, ám erre már van megoldás. A Samsung legújabb SSD-jével a RAID 0-kiépítéseket is túlszárnyalhatjuk, méghozzá 2,5-szeres szorzóval. A 950 Pro tároló M.2-foglalatba illeszkedik (M2280), és ez a cég első NVMe-tárolója, amely immáron PCIe 3.0 x4 buszon kapcsolódik. Ajánlott már az Intel Z170-es platformját választani hozzá, Skylake CPU-val (vagy Intel X99-et), így megközelíthetjük a Samsung által ígért 2,5 GB/s olvasási és 1,5 GB/s-os írási tempót. Mindehhez 300/110 ezres IOPS-értékeket kapunk a VNAND-chipes tárolóval. A 256 és 512 GB-os kapacitásban elérhető SSD-k ára nagyjából kétszerese egy átlagos SATA SSD-ének.

Készül az új csúcs-GeForce Ultra HD izomból

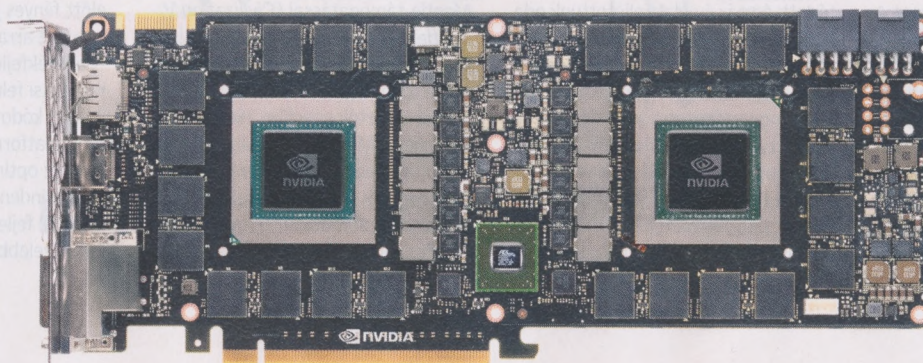
Az Nvidia nem várja meg, amíg az AMD elkészül a dupla chipes Fury kártyával, és már javában készíti legújabb csúcskártyáját, amely a valaha megjelent legerősebb GeForce-nak ígérkezik. Természetesen a főszerep ezúttal is a Maxwell GPU-é (GM200), amelynek legújabb verziójából kettőt kap az óriási nyáklap, az SLI-kapcsolatot pedig a kártyára épített PCIe-híddal oldják meg. Hivatalos in-

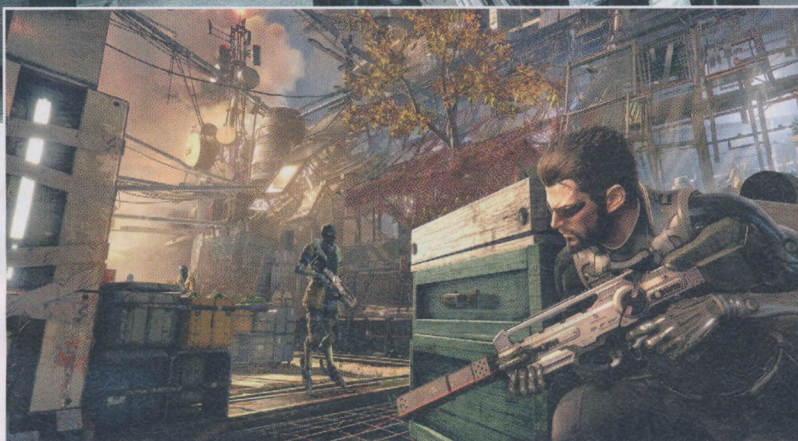
formációk lapzártáig nem érkeztek, de szinte biztosra lehet venni a kártya alapparamétereit: ez 6144 CUDA shadermagot jelent, amelyet 384 tex-

túráló- és 192 RoP-egység segít ki. A félmillió forintos Titan Z utódja a memóriában is újat mutat: GDDR5-ös RAM-chipekből összesen 24 GB-

nyit kapunk, 12-12 GB elosztásban a két GPU között, de mint azt DirectX 12-cikkünkben is olvashatjátok, az új API már képes ezt egyben kezelni.

A 2014-ben érkezett Titan Z kiábrándítóan szerepelt a pénztárnál az irreálisan magas ár, valamint az erősebb és olcsóbb konkurencia miatt (Radeon R9 295X2). Éppen ezért egyes pletykák szerint az Nvidia agresszív árazást választ (például 300 ezer forintot).





Játékos újdonság a Windows 10-ben

DIRECTX 12-TEST

KÉTSÉGTELEN, HOGY A WINDOWS 10 EGYIK LEGFONTOSABB ÚJDONSÁGA AZ ALAPJAITÓL ÚJRAÍRT DIRECTX, AMELLYEL A PC-S JÁTEKOK LÁTVÁNYVILÁGA ELHÚZHAT A JÁTEKKONZOLKÉ MELLETT. Nem lehet megvádolni minket azzal, hogy felelőtlenül dobálózunk a „forradalmi” szóval, most mégis ez jutott eszünkbe, amikor beleásunk magunkat a DirectX 12 szabványba. Az alapjaiban megújult programozási felület, vagyis API (Application Programming Interface) forradalmi változásokat hoz a játékok világába, sebességben és látványban egyaránt. A helyzet azonban nem ilyen egyszerű, több mindennek teljesülnie kell, amihez viszont időre van szükség. Utána jártunk, mit várhatunk az új grafikus szabványtól, lemértük, mire képes az

első tesztek alatt a DX12, és megmutatjuk, mely játékokban várható legelőször az ígért új generációs, lélegzetelállító látvány.

API-K BŰVÖLETÉBEN

A Microsoft nem sietett belépni a PC-s játékok világába, így kezdetben a fejlesztők saját megoldásait, illetve az OpenGL-t használták. Aztán megjelent az első DirectX, amely nem volt igazán jó, de a fejlesztés gőzerővel folytatódott, és pár év alatt eljutottunk oda, hogy ma már PC-n ez a domináns grafikai illesztőfelület. Ezt a programozási felületet használják a játékfejlesztők arra, hogy a hardvert, kiváltképp a videokártyát és a hangvezérlőt elérjék. A Microsoft – abszolút főlényét látva – kicsit le is lassított, ám ahogy a játékfejlesztők és hardvergyártók kezdték kinőni a DirectX-et, új szabványok

ütötték fel a fejüket. Az egyik ilyen az AMD Mantle API-ja, ami pontosan arra képes, amire a DirectX3D, tehát ez a grafikáért felelős felület. Ugyanakkor hardverközeli megoldás, nincs túlbonyolítva, és teljesen nyitott, bárki által használható (Nvidia, Intel). Mi sem mutatja jobban, a Mantle milyen jó irányba fordította a PC-s játékvilágot, mint az, hogy az AMD-nek sikerült néhány nagy gyártót megnyernie, és néhány AAA cím meg is jelent Mantle-támogatással (*Civilization V*, *Battlefield 4*). Ebben a módban a játékok rendre jobban teljesítettek, de sajnos a többi fejlesztő és a konkurens hardvergyártók egyelőre inkább kivártak vele. A Mantle-t már elhagyta az AMD (az OpenGL utódaként még találkozhatunk egyes részeivel), de fontos szerepe volt abban, hogy a Microsoft azonnal rávetette magát a

DirectX-re, és egy teljesen új szabványt készített: ez a Windows 10-ben megjelent DirectX 12.

A JÁTEKOK KÖZÖS NEVEZŐJE

Őrök harc a PC vs. játékkonzol vita, de tény, hogy az Xbox One és a PlayStation 4 is egy PC. Belül x86-os processzor és AMD grafikus vezérlő dolgozik, ráadásul az Xbox One-t a Microsoft készítette. Az összefonódásból következik, hogy a DirectX 12 előtt fényes jövő áll – miután nagyban hasonlít arra, ami a konzolokon is fut –, a játékfejlesztők elsődleges programozási felülete is egyben. Az ezen megírt kódot már egészen egyszerűen multiplatformos címmé fejleszteni, sőt, még az optimalizáláson is rengeteget nyer minden platform. A DX12 fejlesztésekor a játékmotorokat közelebb kellett hozni a hardver-



Unreal Engine4: máris DX12-ben

A legnépszerűbb játékmotor, az Unreal Engine legújabb, 4.9-es verziója az elsők között kapta meg a DirectX 12-támogatást, már augusztusban, alig egy hónappal a Windows 10 hivatalos megjelenése után kiadták a 4.9-es verziót. A „-DX12” kapcsolóval aktiválható az új programozási felületre váltás, de a fejlesztők egyelőre szigorúan kísérleti, alfa-állapotúnak tekintik ezt a részt. Kiemelték, hogy az egyik legfontosabb funkció a parancsok párhuzamos feldolgozása, ami jelentősen növeli a teljesítményt, és így a látvány is jobb lehet. Ugyanakkor az Unreal Engine 4-es motort a mai napig nagyon kevés játék használja, és mivel ezek sem a 4.9-es verzióra épülnek, számukra nem automatikus a DX12-re váltás csupán egyetlen parancs-sori kapcsoló beírásával – ehhez a fejlesztőknek megfelelően át kell írniuk játékok alapjait. Az Unreal Engine4 motorra már rengeteg játékot bejelentettek, de ezek többsége majd csak jövőre érkezik meg – remélhetőleg már a legújabb, DX12-es funkciókkal felszerelve.

„A DX12 FEJLESZTÉSEKOR EGYÉRTELMŰ VOLT, HOGY A JÁTÉKMOTOROKAT KÖZELEBB KELL HOZNI A HARDVERHEZ, HOGY A PC HATÉKONYABBAN, VAGYIS GYORSABBAN SZOLGÁLHASSA KI A PARANCsOKAT

hez, hogy a PC hatékonyabban, vagyis gyorsabban szolgálhassa ki a parancsokat. Ennek hatékonyságára jó példát mutatott a Mantle API. A hardverek is jelentősen megváltoztak, így nőtt a memória-sávszélesség, és ma már az egyszerű, belépőszintű gépek is egyszerre több, akár négy-nyolc programszálat képesek párhuzamosan feldolgozni. Fontos még a GPU-CPU közeledése egymáshoz, amit megfelelően kihasználva jelentős gyorsulás érhető el csupán szoftveres változtatásokkal. A DirectX 12-vel a Microsoft konzol-szerű hatékonyságot ígér PC-n, ha pedig sok processzormagunk van, mindent kihasználja az új API.

PÁRHUZAMOSÍTÁS MINDEN SZINTEN

Az új, hardverközelebi programozási felület akkor képes hatékonyan futtatni a játékmotort, ha fejlesztői a kijelölt úton haladtak. Ez a párhuzamosítás hardveres oldalról nézve tökéletesen beillik a képbe: egyre több processzormag, rengeteg, akár több mint 4000 shader, nagyméretű gyorsítótárak és

gyorsabb adatkapcsolatok. A DirectX 12-t is felkészítették milderre, így az eddigi egyetlen, grafikai futószalag helyett az API immáron három, egymással párhuzamos csatornán osztja a parancsokat a grafikus chipnek. A grafikai parancsok mellett az egy-egy feladattípusra specializált, compute és másolási parancslisták is megjelentek. Ez jelentős gyorsulást eredményezhet több esetben, de nagyon óvatosan kell bánni a három parancssorral, mert a többszálú feldolgozáskor az adat-egymásrataltság problémáját is kezelni kell (még nem kiszámolt adat-tal nem indítható művelet). A grafikai terhelésnél egyértelmű tény, hogy bármilyen alkalmazás, játékmotor profitál a multi-engine-felépítésből, az aszinkron compute (Asynchronous Compute Engine – ACE) pedig igazi megváltás, felszabadítható vele a grafikus csatorna. Ez utóbbi a legteljesebb funkcionális, így a bonyolult látványt előállító parancsoknak van fenntartva, de adott esetben a copy és compute feladatok is képes értelmezni, majd a hardver felé továbbküldeni. Erre a kompati-

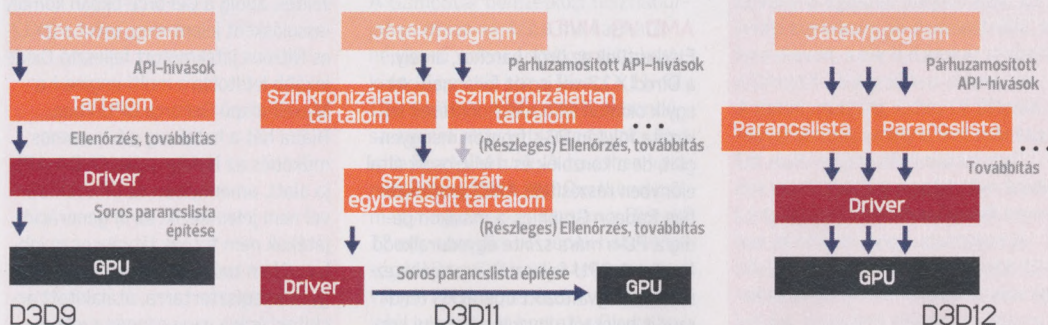
bilitás miatt volt szükség, ugyanis nem minden, DirectX 12 alatt használható grafikus hardver támogatja a három, különálló parancslistát. Itt jön be a képbe a DirectX 12 első nagy újítása, amely körül máris kirobant a botrány. Az aszinkron működés hardveres támogatásához a Microsoft előírja, hogy az adott GPU-nak végre kell hajtania egyszerre, egymással párhuzamosan egy grafikai, egy compute és egy copy parancsot. Vagy többet, de hogy mennyit, arra nincs megkötés. A következő bővítő a DX12-kompatibilisnek kikiáltott grafikus chipen belül van: nem elég, hogyha három csatorna szolgál a háromféle parancslistának, ezeket a műveleteket párhuzamosan kell végrehajtani ahhoz, hogy valóban érezhető gyorsulást tapasztaljunk. Amennyiben az adott GPU-nak korlátozott a regiszterszáma, vagy a különböző típusú műveletekhez egymás között nem átjárható hardverállapotokra van szüksége, a végeredmény hosszú, tétlen várakozás, büntetőciklus, végül pedig akár csökkentő teljesítmény is lehet.

SOK GPU, EGY CÉL

A multi-engine-hez hasonló horderejű fejlesztés lehet az Explicit Multiadapter. A kifejezetten APU-knak és iGPU-knak kedvező (Accelerated Processing Unitra épül az Xbox One és a PlayStation 4 is) megoldás párhuzamosan elérhetővé teszi az összes, gépben megtalálható grafikus chipet a rendszer számára. Jó hír, hogy a DX12 nem változtat, vagyis a GPU-k származhatnak bármely gyártótól. Ez különösen grafikai utómunkálatokhoz lehet hasznos (post processing): a másodlagos GPU elvégzi a végső simításokat a képen, miközben az első GPU már a következő képkockát számolja. Az SLI és a CrossFireX számára is konkurencia a DirectX 12, és nem is akármilyen. A Split-Frame Rendering (SFR) eljárás során nem váltakozva osztják fel egymás között a képkockákat a GPU-k, hanem az adott frame-et szabdallják fel, így mindegyik „csempén” másik grafikus chip dolgozhat. Ehhez kifejezetten jól jön a memóriagyógyítási funkció: a DirectX 12 egyben kezeli az összes videomemóriát, így több kártya VRAM-ja összeadódik.

VÁLOGATÓS SZABVÁNY

A komoly változásokat mindenki megéri, legyen a programozó, gamer vagy éppen videokártya-tervező. A játékfejlesztőknek teljesen új szabványt kell kiismerniük, ami új lehetőségeket kínál, ugyanakkor sok mindent máshogy kell csinálni ahhoz, hogy tényleg hatékony legyen a futtatás, és látványos a végeredmény. Szerencsére ebben sokat segítenek





Mérések	AMD Radeon R9 290X	
	DirectX 11	DirectX 12
3DMark13 Draw calls	900 ezer	13,4 millió
Ashes benchmark (FHD)	28 fps	48 fps
Ashes benchmark (4K)	21 fps	30 fps

A DirectX 12 kihívói

A DirectX 12 egyeduralma PC-n nagyjából borítékolható, de azért van pár cég, akik igyekeznek felvenni a versenyt a Microsoft szabványával.

VULKAN API

Az OpenGL atyja, a Khronos Group által fejlesztett felület javarészt a mára lezárt Mantle API-ra épül, és az OpenGL utóda. Előnye, hogy nyílt és multiplatformos, vagyis mindenféle hardveren elérhető (akár x86, akár ARM). A hardverközeli kód készítésekor a mai felépítéseket vették alapul, így a CPU és a GPU többszálú teljesítményét képes a Vulkan tökéletesen kihasználni, nem ragad le egy-két programszál futtatásánál. A Vulkan API minden olyan hardverrel kompatibilis, amely támogatja az OpenGL 3.1/4.X-et, de ehhez megfelelő Vulkan driverre is szükség van.

OPENGL/STEAMOS

A világ legnagyobb online játékboltját üzemeltető Valve régóta fejleszti saját játékos operációs rendszerét, de komoly gond, hogy a DirectX nem érhető el náluk. A Linux-alapú rendszeren így marad az OpenGL, amely már elavult, és amúgy is sokkal kevesebb játékhoz használható, mint Windows alatt a DirectX. A Valve kísérletezett azzal, hogy futásidőben fordítja le a játékok DirectX hívásait OpenGL-re, ám ekkor a sebesség drasztikusan visszaesett. A SteamOS nagy esélye a Vulkan lehet, feltéve, hogy sikerül felkelteni a játékosfejlesztők és hardvergyártók figyelmét a DirectX 12-re.

METAL

Az Apple iOS 8 operációs rendszerével együtt bemutatkozott Metal API egy hardvergyorsított, alacsony szintű grafikai és compute felület, amelyet kifejezetten mobil-SoC-okhoz fejlesztettek ki, de idén ezt kiterjesztették az OS X El Capitan verziójára is. Az Apple felületének nem titkolt célja, hogy a cég saját hardvereit maximálisan kihasználva háttérbe szorítsa az egyéb, OpenGL/Vulkan stb. alternatívákat. Az első Apple SoC, amely támogatja a Metalt, az A7 chip.

a motorok, mint például az Unreal Engine, amelynek legfrissebb változatát már optimalizálták DirectX 12-re (lásd keretes írásunkat). Felhasználásával a fejlesztők egyszerűbben és sokkal gyorsabban készíthetnek új generációs játékokat. A játékosoknak utána kell nézniük, milyen hardvert érdemes választaniuk, mely videokártyán melyik üzemmód adja a legjobb sebességet és képminőséget, ha pedig lassú a játék, mely funkciókat javasolt lekapcsolni a legkisebb látványromlás mellett. Ezek mind ismerős dilemmák, a DirectX 12 alatt csupán újra fel kell állítani a sorrendet GPU-kban és effektekben egyaránt. Mindez viszont apró kellemetlenség: a legkomolyabb megpróbáltatás elé a hardvergyártók néznek, pontosabban is a grafikus chipek tervezői.

AMD VS. NVIDIA

Elérkeztünk az örök harchoz, amely a DirectX 12-vel ismét fellángolt. Az egyik oldalon áll a rossz döntések sorozata folytán PC-s fronton meggyengült, de a konzolok és a Microsoft által előnyben részesített AMD, pontosabban Radeon Graphics, a másikon pedig a PC-n mára szinte egyeduralgoló Nvidia. A GPU-fejlesztők csatájába ezúttal a megváltozott operációs rendszer is beleszól, ugyanis az eddigi ker-

nel-user mód felállás helyett az AMD és az Nvidia már csak user-, vagyis felhasználói módban készíthet drivert. A kernelbe ágyazott grafikus chipvezérlő kód, a DirectX Kernel Graphics DXKG a Microsofttól érkezik a WDDM 2.0 szabványban, márpedig ez univerzális. Innen már nem nehéz kitalálni, hogy a Microsoft fejlesztőinek előírták, a PC-s grafikai futószalag felépítésének az Xbox One-éhoz kell hasonlítania, amely ugyebár AMD GCN-alapokon nyugszik (Graphics Core Next). Ez az optímális futás tekintetében hátrányos az Nvidia-ra nézve, de természetesen kompatibilitási szempözből nézve semmilyen gondra nem kell számítanunk. A probléma az első, alfa-verzióban elérhető DirectX 12 játékteszt, az *Ashes of Singularity* közben ki is bukott: míg a Radeon videokártyáknak komoly előnyt hozott a multi-engine megközelítés, addig a GeForce-okban komoly lassulásként jelent meg, ezért a DX12-es Nitrous játékot fejlesztő Oxide inkább letiltotta a multi-engine-t a Maxell-alapú GeForce GPU-kban. Hiába hát a hatékony párhuzamos működés az Nvidia saját, CUDA API-ja alatt, amennyiben ez DirectX 12-vel nem jelentkezik, az új generációs játékok nem futnak látványosan jobban. Nem tudni, pontosan mire – nagyobb regisztertárra, átalakított architektúrára vagy csupán szoftve-

Átrendezheti a processzorpiacot a DirectX 12

A grafikában minőségi ugrásra számítnak a DX12 elterjedésével, de az új szabvány a processzorokra is nagy hatással lesz. A párhuzamosítás úgy kellett a GPU-knak, mint egy falat kenyér, de ha jobban megnézzük a játékok sebességméréseit, az is kiderül, hogy a processzorokra is ráférne a jobb támogatás. Ma ott tartunk, hogy már egy magasán órajelezett, kétmagos CPU-val is egészen jó eredményt érhetünk el, de a négymagos processzorok már komoly videokártyákat is képesek a végletekig kihajtani. Hiába váltunk Hyper-Threading technológiával szerelt Core i7-re vagy valós, nyolcmagos CPU-ra, a sebesség egy-két fps-sel nő csupán. A DirectX 12 ezen változtat, és kihasználja a többmagos processzorok nyújtotta, jelentősen nagyobb erőforrást. A hívások, az egész API nem csupán a soros végrehajtásnál fontos IPC-re (Instructions per Clock) és órajelre érzékeny, kifejezetten a párhuzamos felépítést, vagyis a minél több magot preferálja. Ezt jól mutatja, hogy a dupla magos, egyszerre négy programszálat feldolgozni képes Core i3 a 3DMark13 Draw Call tesztjében feleannyira gyors, mint a 4/8 mag/szál feldolgozására képes Core i7. Ez már önmagában jó hír (főleg a Core i7-tulajoknak), de még izgalmasabbá válik a történet, amint bevonjuk az AMD-t. Az FX processzorok alaposan kikapnak az LGA1150/1151 Intel Core i7-es CPU-któl, pedig az FX-8000-es központi egységek dupla anynyi magot tartalmaznak, mint az intelles modellek (igazi nyolc mag, mert vannak megosztott erőforrások a modulokon belül). Nagyon fontos, hogy az L1 cache minden CPU magnak sajátja, nem osztott az AMD-nél, ami úgy tűnik, rengeteget számít. A 3DMark13 szintetikus CPU-mérésekben az AMD FX nemcsak, hogy képes felzárkózni a Haswell Intel Core modellekhez, de olykor még gyorsabb is náluk. Mivel egy FX-8000-es CPU-t az Intel Core-nál jelentősen olcsóbban megszerezhetünk. Mindez még nem jelenti azt, hogy mindenki azonnal dobja el Core i5/7 processzorát, és rohanjon AMD FX-ért, mert ez a felzárkózás vagy gyorsulás csak a processzorintenzív feladatoknál jelentkezik ilyen markánsan, ettől még nem táltosodik meg többéves AMD gépünk DirectX 12 alatt – de azért arra számíthatunk, hogy gyorsabb, hatékonyabb lesz.



A DIRECTX 12 FELÉPÍTÉSE KEDVEZ AZ AMD CPU-INAÉ ÉS GPU-INAÉ, AMIÉ NÉHÁNY KORAI TESZT KI IS HANGSÚLYOZ, DE NEM KELL FÉLTENI SEM AZ NVIDIAÉ, SEM AZ INTELÉ, AZ OPTIMALIZÁLÁS NÁLUÉ SEM MARAD EL

res megoldásra – van szüksége az Nvidiának az áttöréshez, de abban biztosak vagyunk, hogy hamar leküzdí a hátrányt. Addig is szoftveres multi-engine módba váltva legalább a lassulás elmarad.

ERRE KÉPES MA A DX12

Ne csak a papírforma, a számok is beszéljenek! A DirectX 12-höz a Futuremark szállította az első, hivatalos benchmarkot, amely azt demonstrálja, hogy az új szabványban a szoftveres limitációkat jelentősen kitolta a Microsoft, így kevesebb erőforrással sokkal több objektumot és effektet lehet megjeleníteni a képernyőn, lassulás nélkül.

A GameStar nemzetközi tesztlaborjában összemérték a ma kapható, népszerű videokártyák erejét, hogy kiderüljön, mit hoz a DirectX 11-ről 12-re váltás. A Microsoft elmondása szerint akár kétszeres gyorsulást is tapasztalhatunk. A teszthez használt FutureMark API Overhead csomagja ugyanakkor csupán a DirectX 12 egy speciális részének hatékonyságát vizsgálja, nem a teljes szabványt, ezért a mérések látványosan jobb eredményt hoztak a DirectX

12 javára. A 3DMark13 a beállított szabványon keresztül maximális mennyiségű „Draw Call” parancsot adott ki, melyek száma a komplex jelenetek megrajzolásakor drasztikusan megnövekedett. A grafikus szabvány hatékonyságát mutatja, hogy mennyi ilyen hívást képes egységnyi idő alatt eljuttatni a grafikus vezérlőhöz. A teszt során egyre növekedett az utasítások száma, egészen addig, ameddig a sebesség nem esett 30 képkocka/s alá. DirectX 11 alatt ez a mennyiség többszázú végrehajtásnál is egymillió alatti egy Gigabyte Radeon R9 290X videokártyán. Amint DirectX 12-re váltunk, az érték felugrik 13,4 millióra, és a látvány is egészen megváltozik. Ez az óriási különbség jól demonstrálja, milyen elavult, szűk határokat szabott a DirectX 11 a grafikus chipeknek. A másik mérés az *Ashes Of Singularity*-vel történt, amely a fent már taglalt multi-engine-alkalmazási gondok miatt nem fut megfelelően Nvidia kártyákon. A Radeon-mérésből azonban jól látható, hogy ugyanazon játék DirectX 11-ről a hatékonyabb 12-re váltva látványosan felgyorsul akár egy-két éve megjelent videokártyákon is.

ÖSSZEZÉS

Mindkét mérésből jól látszik, hogy itt a papírradalom mellett valódi, látható előrelépésre számíthatunk. Ez nagyon jó hír: a játék-PC-k hatékonyabbak lesznek, a játékok szebbek, gyorsabbak. Ugyanakkor hiba lenne nyertest és vesztest hirdetni, vagy az eredmények alapján sorrendet felállítani a ma kapható videokártyák között. Mégpedig azért, mert a DirectX 12 még épp-hogy csak megjelent, és egyelőre nincsen olyan végleges játék, amely kihasználná, sőt, idén nem is nagyon várható ilyen cím. Mindeközben a fejlesztők gőzerővel dolgoznak az új szabvány bevezetésén: a hardvergyártók igyekeznek jobb drivert írni, új, DX12-es architektúrákat fejlesztenek, és a játékokhoz hardverspecifikus megoldásokat készítenek, amelyekkel az adott motorok hatékonyan futnak GeForce vagy Radeon kártyákon. A DirectX 12 itt van, és nagyon örülünk neki, mert komoly változást hoz a PC-s játékok világában. Erre azonban még legalább fél vagy akár egy egész évet is várunk kell, addigra pedig új grafikus chipek is érkeznek, kifejezetten az új szabványhoz igazítva.

Simánmartin

Jó edzéshez szól a nőta

SPORTOS FÜLESEK



**MOZDULJ
GAMER
MOZGALOM**
AJÁNLÁSÁVAL

SOKAK SZERINT AZ EDZÉS SOKKAL KELLEMESEBB, SŐT, AKÁR HATÉKONYABB IS TUD LENNI, HA KÖZBEN VALAMILYEN DINAMIKUS MUZSIKA TARTJA BENNÜNK A LELKET. Mások hangoskönyvekkel vagy podcastekkel teszik szórakoztatóbbá a reggeli kocogás monotonitását. Jogos igény az is, hogy sportolás közben elérhetőek maradjunk, viszont többnyire nem akarunk, nem is tudunk bajlódni telefonunkkal, ha valaki ilyenkor felhív bennünket. A többség általában a minden háztartásban megtalálható „tartalék” fülest veti be edzéshez (amiért nem kár), egészen addig, amíg az rekordidő alatt elhasználdik, szétázik, illetve rettenetesen idegesítővé válik a ruhához dörzsölődő kábele surrogása, vagy hogy mozgás közben rendre kiesik fülünkéből. A sportfejhallgatónak tehát több egyedi igényt is ki kell elégíteniük, de aggodalomra semmi ok, választék van bőven.

SONY MDR-AS600BT

Rendhagyó, de kiválóan megtervezett és összerakott eszköz a Sony megoldása. Kábel például csak a bal és jobb fülhallgató között található rajta, mert az MDR-AS600BT a zenelejátszó eszközzel Bluetooth-kapcsolaton kommunikál. A párosítás még menüből indítható sem vészes, de ha NFC-kompatibilis

a lejátszónk, akkor elég csak összeérinteni őket. A kapcsolat egyébként a tesztek során stabil volt, bár ritkán sikerült interferenciába belefutni, ami (főleg magasabb hangerőn) rendkívül bosszantó.

Ahhoz képest, hogy az eszközt mozgásra tervezték, a fülhallgató első ránézésre túlságosan nagyok és nehéznek tűnhet – hiába, ez az ára a drót nélküli kivitelnek. A fülbetét mellől induló, fülkagylóba illesztett, íves támaszték azonban intenzívebb mozgás közben is tökéletesen stabilizál és tehermentesít, ráadásul a fület sem nyomja. Ha valakinek nem passzolna a mérete, az kipróbálhat három változatot, mert szerencsére nemcsak fülbetétekből, hanem támasztékból is többféle csomagoltak az eszközökhöz.

A fülhallgató töltéséhez a mellékelt microUSB-kábelre és körülbelül 2,5 órára lesz szükség, mely a gyártó szerint akár 250 óras rendelkezésre állást és 8,5 óra zenelejátszást is lehetővé tesz. Ez az idő persze több dolog miatt csökkenhet, például ha nem kapcsoljuk ki az eszközt, úgyhogy használat után a biztonság kedvéért érdemes még rápillantani, hogy nem pulzál-e diszkréten az aktív állapotot jelző, kék LED. Az irányítást azzal az egyetlen gombbal kell megoldani, amit a jobb fülhallgatón rejtettek el a Sony tréfás kedvű mérnökei. Nyomva tartás: be- és kikap-

csolás. Egy nyomás: megállítás, illetve hívás fogadása. Dupla nyomás: ugrás a következő számra. Tripla nyomás: visszaugrás az aktuális szám elejére. És a haladó szint: dupla nyomás, majd nyomva tartás tekeri feljebb, tripla nyomás majd nyomva tartás csavarja lejjebb a hangerőt – először fura, de megszokható.

Ami pedig a hangminőséget illeti, mind a mikrofon, mind a hangszórók hozzá az árkategóriától várható korrekt szintet, sőt, összességében a mezőny legjobbjává teszik az MDR-AS600BT-t.

SENNHEISER OCX 686 SPORTS

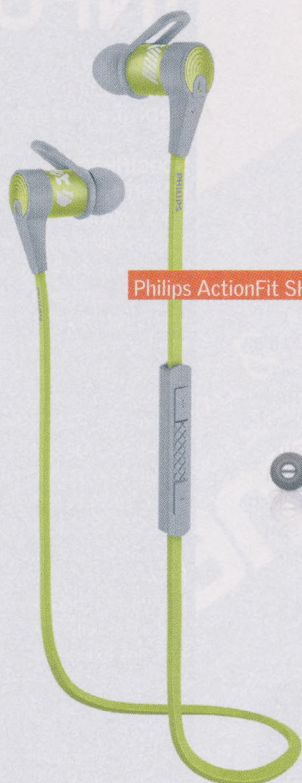
Jelenleg négy, igen hasonló termékkel képviselteti magát a sportkategorióban a Sennheiser, két mikrofon nélküli és két mikrofonos modellel. Utóbbiak közül az egyik nyakpántos (PMX 686), a másik fülakasztós (OCX 686) – mi ezt próbáltuk ki. A dizájnbeli eltéréseken túl a legfontosabb különbség, hogy a PMX 686 nyitott akusztikájú, ezért inkább javasolt kültéri használatra, míg az OCX 686 zárt, vagyis passzív zajszűrős. Utcán tehát jobb olyan szinten tartani hangerejét, hogy azért halljuk a forgalmi zajokat, de edzőteremben valóságos áldás, hogy hősiesen kívül tartja a káoszt.

Kézbe véve a Sennheiser fülhallgatója sugározza leginkább magáról, hogy sportolásra teremt – és nem csak az

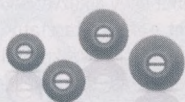
obligát UV-zöld szín miatt. Kábele már tapintásra is erős (para-aramid), és keresztmetszete ovális, ami egyrészt kevésbé gubancolódik, másrészt csökkenti a kábelzajt. (A „kevésbé gubancolódik” egyébként továbbra is messze van a mesebeli „nem gubancolódik” utópiájától.) Távirányítóján is jól látszik, hogy zárt, úgyhogy az OCX 686 nem csupán fröccsenésálló, mint a Sony fülese, hanem akár el is mosható – ami nem utolsó szempont egy intenzív edzés után –, de azt is jelenti, hogy kocogás közben egy hirtelen bekapott zuhó meg sem kottyán neki. A füldugók szilikontját egy SteriTouch nevű cég által kifejlesztett adalékanyaggal tették antibakteriálissá, ezáltal a sportoláshoz, sportos használatához kötődő extrák tekintetében kétségkívül az OCX 686 tudja felmutatni a legtöbbet. A fülhallgató 686G és 686I jelzéssel is kapható, ami a Samsung Galaxy-/Sony-/LG-/HTC-, illetve iPhone-kompatibilitást jelöli, és valóban érdemes a zenehallgatásra szánt készüléknek megfelelőt venni, különben előfordulhat, hogy a távirányító nem, vagy nem tökéletesen reagál.

PHILIPS ACTIONFIT SHQ7300LF

A Philips ActionFit szériája elképesztően gazdag termékpalettát ölel fel, található benne zárt, nyitott, akasz-



Philips ActionFit SHQ7300LF



Sennheiser OCX 686i Sports



Sony MDRAS600BT



tós és pántos fejhallgatók, egyszerű, mikrofon nélküli modellektől kezdve a Bluetooth 3.0-t, NFC-t használó darabokig. Három ActionFit füles is érkezett hozzánk, közülük az SHQ7300LF zsinór nélküli modellt választottuk a teszthez, valamint alaposan kipróbáltuk az SHQ1300LF kódjelzésű, ultrakönnyű fülest is (ez azonban másik súlycsoportban versenyezhetne). Nehéz eldönteni, hogy miért kell nagyon erős és feltűnő színekkel jelezni, hogy most bizony sportolás közben hallgatók zenét, de a Philips is igyekszik kitenni magát, ha ríktó látványvilágról van szó. Az SHQ7300LF Bluetooth sportfülhallgató kompakt, könnyű, de még ilyen kis méretben is elég feltűnő. Ez elég jól jön, ha éppen a lakásban keressük; ha nem egy neonzöld álomvilágban élünk, nagy eséllyel könnyen meglesz. Szerencsére viselete sokkal elviselhetőbb, mint a látványa, a több méretben csatolt gumisapka a legtöbb esetben éppen kényelmes. A stabilitásért a fülben a finoman megmunkált visszahajló gumitámasz-

tékok felelnek, ami látványra szintén fura, de egyáltalán nem kényelmetlen, és tényleg jól tartják a headsetet gyorsabb mozgás, rázkódás közben is. A zsinórvég kiállási szöge és a fültámasztás optimális, könnyen beigazítható, tehát valóban kényelmes lehet a viselet. Ha már a sportolás a fókusz, akkor az sem meglepő, hogy az IPX2 nedvesség elleni védelem is helyet kapott. Az NFC-technológia színén piros pontot érdemel, ráadásul a Philips fülese olyan telefonokkal is gond nélkül kommunikált, amelyek egyébként más headsetekkel nem szívesen álltak szóba, tehát a kompatibilitás szempontjából teljes a siker. Az 5-6 órás üzemidő is megfelelő, bár azért vannak már ennél lényegesen többet bíró Bluetooth-fülesek is. Mivel azonban ez a viselet sporthoz ajánlott, talán nem is gond, ha nem bír ki 8 órát egyetlen töltéssel. Az viszont már zavaróbb, hogy az amúgy tiszta és zajszűrővel védett hangzás nem elég hangos, és nagyon ügyesen kell bűvészkedni a gumisap-

kákkal, hogy a hallójáratban megfelelő mély hangzást véljünk felfedezni. Sportoláshoz az ember nagyrészt dinamikus, ritmusalapú zenéket fogyaszt szívesen, és nem sírja el magát, ha mindez erősen szól a fülébe, és nem arról álmodozik, hogy menyire jó lenne még pont feljebb csavarni kicsit a hangerőt. A basszus pedig egy minőségi utcai fülbedugós fülhallgatóhoz képest erőtlen, és ha kicsit is elmozdul az ember fülében a gumirész, teljesen elveszíti erejét. A magas hangok viszont nagyon szépen szólnak, és telefonbeszélgetés közben is tökéletesen lehet érteni mindent, még városi zajban is. Picivel több teljesítményre és üzemidőre erősen ajánlott vétel lenne, de egyáltalán nem rossz füles a SHQ7300LF, rendszeres mozgáshoz remek társ lehet. A szerényebbik Philips modellről, az SHQ1300LF-ről is ejtsünk pár szót; ugyan összehasonlítani nincs sok értelme a többi fülhallgatóval, mivel hozzájuk képest teljesen más árfekvésben fut, de elképzelhető, hogy valaki egy

sportfülhallgatóhoz nem kéri felárasan a drót nélküli kiszerelet, sem a mikrofont. Amiben pedig verhetetlennek tűnik az SHQ1300LF, az az ára. A verjéket és az esőt tűri, tömege mindössze 5,7 gramm. Drótja ennek megfelelően vékony, de meglepően strapabíró, és mivel ennyire könnyű, a kábelja különösebb extra borítás nélkül is elenyésző. A hangminőség az árak megfelelő, a mély és a közép meggyőző, csak a magasak hiányoznak.

ÖSSZEZÉS

A teszt legfontosabb tanulsága, hogy ellentétben a közvélekedéssel, 10 ezer forint alatt is lehet már elfogadható minőségű sportfülhallgatót kapni – aki költségghatékony megoldást szeretne, érdemes körülnéznie a Philips ActionFit modellek között. A drót nélküli kiszerelet, illetve a mikrofon alaposan felverik az árat, de szolgáltatások és hangminőség tekintetében a Sony és a Sennheiser is megfelelő ár-érték arányban maradt.

mazur & HP

Termék	Forgalmazó	Értékelés	Ár	Frekvencia-átvitel	Kapcsolódás	Távírányító és mikrofon	Akusztiikus kialakítás	Kábel	Extrák
Sony MDR-AS600BT sony.hu	Sony Europe Ltd. Magyarország	83%	29 099 Ft	20–20 000 Hz	Bluetooth/ NFC	Van	Zárt	Drót nélküli	Drót nélküli, egygombos távvezérlő, extra fülbetétek és támasztékok, fröccsenésálló
Sennheiser OCX 686i Sports sennheiser.com	Audio Partner	80%	29 900 Ft	18–20 000 Hz	Kábel	Van	Zárt	1,2 m szimmetrikus	Erősített, ovális kábel, tartótok, csíptető, kábelbe épített távvezérlő, extra fülbetétek, mosható
Philips ActionFit SHQ7300LF philips.com	Philips Magyarország	78%	21 000 Ft	8–22 000 Hz	Bluetooth/ NFC	Van	Zárt	Drót nélküli	Drót nélküli, zajszűrős, IPX2 nedvességálló

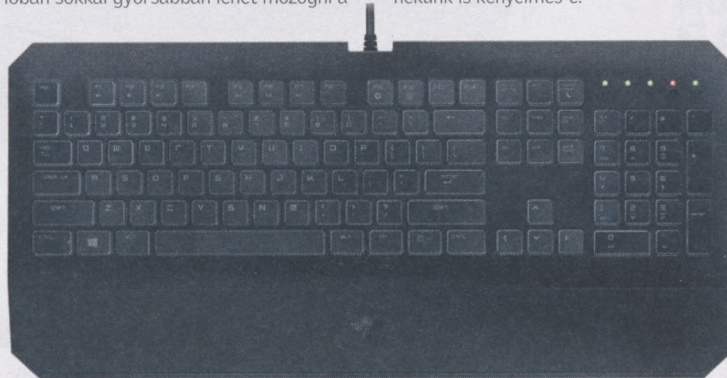
Lapos gamer nem rossz gamer

Razer Deathstalker Chroma

NOTEBOOKÉLMÉNY ASZTALI PC-VEL – LEGALÁBBIS AMI A BILLENTYŰZETET ILLETTI. A Deathstalker az érdekes dizájn mellett sok extrával csalogat, melyeket természetesen a gamerek igényeihez szabtak. A sok mechanikus, magas és hangos gamerbillentyűzet mellett a Razer egy újfajta megközelítést is kipróbált. A Deathstalker Chroma gombjainak mindössze 2 mm-es útja van, mögöttük membrános technológia bújjik meg, és egyszerre tíz gombot kezel a vezérlés. A rövid útnak és a lapos kialakításnak az a célja, hogy a gombok lenyomása minél kevesebb ideig tartson, és ujjainkat alig kelljen felemelni a leütések között. Persze a lapos kialakítás ellenére nincs hiány gamereextrákból: a háttérvilágítás szinte bármilyen színű lehet, és a mellékelt szoftverben azt is beállíthatjuk, milyen szabály szerint villogjanak a gombok. A normál kialakítás és méret mindenképpen jó hír, de extra gomb nem került a billentyűzetre

– sem makrógombokat, sem multimédia-vezérlést nem kapunk külön. Ezeket az Fn lenyomása után, az F-gombok alternatív funkcióiként érjük el, ami kényelmetlenebb, mintha külön fizikai billentyűket használnánk. A Razer teljes mértékben támogatja a Deathstalker Chromát a Synapse szoftverben, így például minden gépünk között szinkronizálja a beállításokat, amelyek kiterjednek a makrózásra is. A használat során a kényelemérzet egészen jó volt, valóban sokkal gyorsabban lehet mozogni a

lapos kialakításnak köszönhetően, azonban többnapos használat után is gondot okozott, hogy kétszer vagy többször ütöttük le ugyanazt a gombot vagy a közvetlenül egymás mellettieket – ennél a tasztatúránál hosszabb betanulási időszakra kell készülnünk. A csuklótámasz fix, de kellően nagyméretű, így kezünk órák múlva sem fáradt el. Érdekes, új és mindenképpen prémium a Deathstalker Chroma, de vásárlás előtt érdemes kipróbálni, hogy nekünk is kényelmes-e.



INFO

Gyártó: Razer
Ár: 29 900 Ft
Web: razerzone.com

Specifikáció:
QWERTY angol kiosztás; lapos, notebookszerű, szigetes billentyűk; membrántechnológia; 10 darab, egyszerre lenyomható gomb; gombként szabályozható, RGB háttérvilágítás; 2 mm gombúthossz; gaming mód; 1000 Hz-es lekérdezés; makrózható; fix, nagyméretű csuklótámasz; Razer Synapse szoftver; 460×214×21,4 mm

Pro:
egyedi, notebookszerű kialakítás, világítás, hasznos extrák, jó szoftver

Kontra:
túl lapos gombok, nincs dedikált makrógombsor, drága

79

A kavics, amivel rögzíthetsz

Elgato Game Capture HD60

EGY-KÉT ÉVE INDULT EL AZ ÚJ ÖRÜLET; PEWDIEPIE ÉS MÁS NÉPSZERŰ YOUTUBEREK SIKE-REIT LÁTVA HIRTELEN MINDENKI FOKOZOTTAN KEZDETT ÉRDEKLŐDNI A GAMEPLAY-VIDEÓK KÉSZÍTÉSE ÉS A JÁTÉKMET ÉLŐ KÖZVETÍTÉSE IRÁNT. A YouTube mostanra külön aloldalt indított a gamingnek, a Twitch pedig továbbra is napi több száz, ha nem több ezer közvetítés között válogathatunk. Egy kétszáz forintos mikrofon és a Fraps viszont nem elég annak, aki tényleg komolyan akar ezzel foglalkozni, és hiába tud mind az Xbox One, mind a PlayStation 4 alapjáraton is rögzíteni, a felvett videók minősége azért nem a csúcs. Egyre több hardvergyártó száll be a játékba, és most az Elgato képes lehet megoldeni az Avermedia uralmát: a HD60 nem tökéletes, nem felel majd meg mindenkinek, de amit tud, azt stabilan tudja. A dizájnos készülék egyik legnagyobb előnye, hogy vetélytársaival ellentétben képes 1080p-s felbontás mellett 60 fps-sel rögzíteni. Ez a két tulajdonság konzolokon

aránylag kevés játéknál teljesül egyszerre, de aminél igen, ott igenis számít, hogy ki marad-e minden második képkocka vagy sem. Az egész eszköz alig nagyobb, mint egy átlagos okostelefon, és meghajtásához sem kell több egy mini-USB-csatlakozónál. Rögzíteni egy PC-re és Macre is elérhető szoftver segítségével tudunk (gépet használni mindenképp kötelező, memóriakártyát nem támogat), méghozzá úgy, hogy a kép jelét az Elgaton vezetjük keresztül. HDMI-n kívül más csatlakozást nem támogat, így régebbi konzolokról és PS3-ról nem tudunk rögzíteni, de Xbox One-ról, PS4-ről, Xbox 360-ról és Wii U-ról minden akadály nélkül.

A HD60-hoz tartozó szoftver kezelőfelülete egyszerűen átlátható, segítségével nem csak rögzíteni, streamelni is közvetlenül tudunk Twitchen, YouTube-on

vagy akár Ustreamen keresztül is. Külön állíthatjuk saját mikrofonunk és a játék hangerejét, belőve ezzel a tökéletes szintet. A tesztelés alatt egyszer akadt vele probléma, amikor több órányi anyagot sikerült elvesztenünk, de ez nem általános eset. Kompakt kiserelése, egyszerű kezelhetősége és viszonylag baráti ára miatt akár csak saját magatok szórakoztatására, akár a világhírnév elérésére szeretnétek használni, a HD60 jó választás.



INFO

Gyártó: Elgato
Ár: 44 900 Ft
Web: elgato.com

Specifikáció:
USB 2.0, HDMI input és output, 480p és 1080p60 közti felbontások, 112×75×19 mm, 106 g

Pro:
dizájnos, nem kell hozzá túl sok kábel, 60 fps-sel rögzít 1080p-ben

Kontra:
csak HDMI-t támogat, PS3-mal nem használható, nem tud memóriakártyára rögzíteni

85



DIGITAL
STAND



TUDTA, HOGY A GAMESTAR DIGITÁLISAN IS OLVASHATÓ?

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

WWW.DIGITALSTAND.HU/GAMESTAR_PLUSZ_DVD

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

Zalman H1



Gyártó: Zalman
Ár: 36 600 Ft
Web: zalman.com

Még éppen a megfizethető kategóriába esik a Zalman csúcsháza, a H1, cserébe rengeteg különleges és hasznos extrát kapunk. Az ATX-formátumú doboz kellően szellős, és a kábelvezetés sem lesz gond az alaplap tartólemez mögötti tágas helynek köszönhetően. A H1 igazi extrája, hogy a beállított hőmérséklet elérésekor egy apró motorral felnyitja a tetőn található szellőzőnyílásokat, és beindítja a csendes ventilátorokat. Ez nagyon látványos, és nem mellesleg hasznos is, sőt, az egészet az előlapi panelen manuálisan is vezérelhetjük.

EGÉR

Logitech G502 Proteus Core



Gyártó: Logitech
Ár: 23 000 Ft
Web: logitech.com

A cég kínálatában az egyik legjobb egér a G502, amely játékosoknak készült. Nem is elsősorban a maximálisan elérhető, 12 ezer Dpi felbontás miatt ajánljuk ezt a csúcskategóriás perifériát, hanem kiváló ergonómiája, extrái és a mellékelt szoftver miatt. A G502 változtatható súlyú, emellett a szoftverben nem csupán a makrókat, de például a dpi-váltó állásait is átprogramozhatjuk. Mindehhez automatikus profilváltás is tartozik, továbbá rengeteg extra. Egy példa ezek közül a DPI-Shift, amely a gomb lenyomásán idejére váltja csak át az érzékenységet.

RAM

HyperX Fury DDR3-1866 8 GB KIT



Gyártó: Kingston
Ár: 15 100 Ft
Web: kingston.com

Jó hír, hogy az elmúlt időszakban csökkent az ára a DDR3-moduloknak, így adott költségkeretből több memóriát építhetünk számítógépünkbe. Ismert márka hazánkban a Kingston, pontosabban a Kingston által gyártott HyperX, amely passzív hűtésű, gyárilag párba válogatott memóriamodulokat kínál igen jó áron. A Fury sorozatú 1866 MHz-es effektív órajelű, 8 GB-os csomagja jelenleg az egyik legjobb vétel. Igaz, hogy az 1866 MHz-es tempóhoz CL10-es időzítés tartozik, ám ezt – megfelelő alaplapon – egy gombnyomással be is állíthatjuk az XMP-profilnak köszönhetően, és a hűtőbordának hála a túlmelegedéstől sem kell tartanunk.

INTEL Z170 ALAPLAPOK



- 1 Gigabyte Z170X Gaming G1
157 700 Ft
gigabyte.com
- 2 Asus Z170-Deluxe
99 900 Ft
asus.hu
- 3 ASRock Z170X Extreme7+
80 000 Ft
asrock.com
- 4 Asus Z170 Pro Gaming
49 800 Ft
asus.hu
- 5 MSI Z170A Gaming M3
46 900 Ft
msi.com

TÁPEGYSÉGEK 20 EZER FORINT



- 1 FSP Raider 550W
19 300 Ft
fspstyle.com
- 2 Enermax MaxPro 500W EMP500AGT
17 800 Ft
enermax.co.uk
- 3 Corsair GS500
18 300 Ft
corsair.com
- 4 Be Quiet System Power S7 450W
19 100 Ft
bequiet.com
- 5 AeroCool GT-500
17 900 Ft
aerocool.com.tw

27"-OS WQHD MONITOROK



- 1 Acer XB270hu
249 900 Ft
acer.hu
- 2 Samsung S27D850T
149 900 Ft
samsung.hu
- 3 Asus RoG Swift PG278Q
217 900 Ft
asus.hu
- 4 Acer Predator XG270HU
149 900 Ft
acer.hu
- 5 Dell UltraSharp U2713HM
169 000 Ft
dell.com

VIDEOKÁRTYÁK 60 EZER FORINT ALATT



- 1 Gigabyte N9601XOC-2GD
56 900 Ft
gigabyte.com
- 2 Asus R9270X DC2-2GD5
52 700 Ft
asus.hu
- 3 Asus GTX 950-M-2GD5
50 900 Ft
asus.hu
- 4 Sapphire Nitro R7 370 4G OC
54 300 Ft
sapphiretech.com
- 5 MSI R9 270 Gaming 2G
52 800 Ft
msi.com



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Pentium G3260	16 900 Ft
Processzorhűtő	Zalman CNPS80F	1 800 Ft
Alaplap	Asus H81M-E	16 800 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR3-1866 KIT	15 100 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte GeForce GTX 750 Ti 2 GB	35 700 Ft
SSD	-	x
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	14 800 Ft
DVD/Blu-ray egység	LG GH24NSBO	4 100 Ft
PC-ház	Rajjintek Arcadia	9 400 Ft
Tápegység	FSP Hexa+ 400 W	12 600 Ft
ÖSSZESEN		127 200 Ft



Gamer - Konzolverő PC

200 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i3-4160 3,6 GHz	32 200 Ft
Processzorhűtő	Arctic Cooling Alpine 11 Pro rev.2	3 000 Ft
Alaplap	Gigabyte B85M-D3H	19 200 Ft
Memória	8 GB HyperX Fury DDR3-1866 KIT	15 100 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte N960IXOC-2GD	56 900 Ft
SSD	Samsung 850 Evo 250 GB	32 000 Ft
Merevlemez	-	x
DVD/Blu-ray egység	LG GH24NSBO	4 000 Ft
PC-ház	Thermaltake Urban S1	14 300 Ft
Tápegység	FSP Hexa+ 400 W	12 600 Ft
ÖSSZESEN		189 300 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i5-4690	65 500 Ft
Processzorhűtő	SCYTHE Mugen 4	14 200 Ft
Alaplap	Gigabyte Z97X Gaming 5	41 800 Ft
Memória	Crucial Ballistix DDR3-1600 16 GB KIT	25 990 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte N970WF30C-4GD	101 900 Ft
SSD	Crucial BX100 500 GB	52 000 Ft
Merevlemez	WD AV 2 TB 7200 rpm	26 600 Ft
DVD/Blu-ray egység	-	x
PC-ház	Corsair Carbide Spec-03	21 100 Ft
Tápegység	Corsair Builder CX600 v2	21 600 Ft
ÖSSZESEN		370 690 Ft



EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL	
LGA1150	
Intel Core i7-4790K	100 600 Ft
Intel Core i5-4690	65 500 Ft
Intel Core i5-4460	53 100 Ft
Intel Core i3-4160	32 200 Ft
Intel Pentium G3258	20 000 Ft
Intel Pentium G3260	16 900 Ft

AMD	
AM3+	
AMD FX-8370	65 600 Ft
AMD FX-8350	50 000 Ft
AMD FX-6300	30 800 Ft
AMD FX-4300	18 600 Ft

FM2+	
AMD A10-7850K	36 900 Ft
AMD A10-7700K	38 100 Ft
AMD X4 860K	21 900 Ft
AMD A4-7300	13 100 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1150	
Gigabyte Z97X-Gaming G1 WIFI BK	117 900 Ft
Asus Maximus VII Ranger	53 500 Ft
ASRock Z97M Anniversary	25 600 Ft

AMD AM3+	
Asus Sabertooth 990FX R2.0	49 900 Ft
Gigabyte 990XA-UD3	28 100 Ft
ASRock 970M Pro3	20 500 Ft

AMD FM2+	
MSI A88XM Gaming	34 500 Ft
ASRock FM2A88X Extreme6+	29 500 Ft
Gigabyte F2A88XM-D3H	18 100 Ft

Különösen ajánlott

Az Acer játékosoknak készített Predator szériája kívülről nagyon dögös, ami az XG-s szériába tartozó monitorra is igaz. 27 colos képátvitelével éppen ideális asztali használathoz, amihez szerencsére nem a full HD felbontást választotta a cég, helyette feljebb lépett az ideális WQHD-ra, vagyis 2560×1440 pixelszámra. A monitort alul színes és stabil talp tartja, felül pedig kávémentes (rejtett kávé) kivittel találkozzunk (rejtett kerettel). A hátlap nincs túlsúlyos, csupán a legszükségesebb bemeneteket találjuk, melyek közé a HDMI 2.0 igen, de az USB 3.0 hub nem fért be, viszont kapunk beépített, 2×2 wattos hangszórókat. A DisplayPort 1.2a-csatlakozó fontos, mivel ezen keresztül az AMD FreeSync adaptív, vertikális szinkronizálást is bekapcsolhatjuk. Ehhez megfelelő Radeon VGA-kártyára lesz szükségünk, ha azonban ez adott, folyamatos, rögögésmentes képet kapunk. A monitor jól néz ki ugyan, de a talpnál ez a funkcionalitás rovására megy: csak dönteni tudjuk a monitort, emelni, forgatni nem. A panel mérete és felbontása ideális, a TN-technológia gyermekbetegségeivel viszont számolnunk kell.

INFO

Forgalmazó: Acer Magyarország
Ár: 149 900 Ft
Web: acer.hu

Specifikációk:
 27", 16:9 képarány;
 2560×1440 felbontás;
 TN-panel, matt; 1 ms válaszidő; 144 Hz frissítés
 350 cd/m² fényerő; 170/160 fok betekintési szögek;
 DisplayPort 1.2a, DVI, HDMI

Pro: matt, 144 Hz FreeSynckel, jó dizájn, villogásmentes háttérvilágítás
Kontra: a TN-panel hibái, nincs USB 3.0 hub, fix állvány

Acer Predator XG270HU



KULT

Játépszichológia

Így mérik a pulzusszámot és a bőrizzadását, azaz a szorongásszintet



Oculus Rift

VIRTUÁLISVALÓSÁG-TERÁPIA

A SZEPTEMBERI GAMENIGHT-ON LEHETŐSÉGEM NYÍLT KIPRÓBÁLNI AZ OCULUS RIFTET.

Leültem a székre, felvettem a virtuálisvalóság-szemüveget, és hirtelen egy vidámparkban találtam magam, egy általam meglehetősen félelmetesnek tartott körhintán, ami már indult is, pedig még be sem csatoltam a biztonsági övet. Virtuális társakkal együtt ültünk a hintán, ami óriási ívet leírva, 360 fokban fordult meg a saját tengelye körül vertikálisan, vagyis először az eget, aztán viszont már a földet láttuk. Már ha látunk bármit is a rémülettől, no meg a hirtelen jött hányingerérettől. Elképesztő, hogy szédülsz a pörgéstől, miközben egy széken ülsz, két talppal a földön, mozdulatlan testhelyzetben. Ráadásul többes számban fogalmazok, mintha tényleg mások is lettek volna ott rajtam kívül, és nem csak gépi kódból generált, virtuális karakterek. Hiába, agyunk könnyen becsapható, és ennek köszönhetően a virtuálisvalóság-technológiák egyre nagyobb ütemben fejlődnek, és egyre több területen alkalmazzák őket.

KI VAGYOK?

A nevem Király Orsolya. Az ELTE Pszichológiai Intézetének munkatársaként, Prof. Demetrovics Zsolttal együttműködésben vizsgálom a videojátékok pszichológiai vonatkozásait, ezen belül is elsősorban a játékosok motivációit és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).

PÓKOK, ALAGUTAK ÉS SZÉP NŐK

Az egyik ilyen terület a különböző pszichés problémák kezelése, azon belül is leggyakrabban a különböző fóbiákat orvosolják a virtuális valóság segítségével. A fóbia folyamatosan fennálló, indokolatlan félelem egy bizonyos dologtól, tevékenységtől vagy helyzettől. Valószínűleg nem is gondolnátok, milyen sok fajtája van, és hogy ezek milyen komolyan befolyásolhatják azok életét, akik ezektől szenvednek. A klauszrofóbiások például rettegnek a szűk terektől, olyannyira, hogy képtelenek liftet használni vagy bemenni egy szűk alagútba/utcába. Az agorafóbiások ezzel szemben a nyílt terektől, nagy utcáktól félnek, és bizonyos esetekben ez olyan súlyos lehet, hogy az illető képtelen elhagyni a lakását. A pókoktól és/vagy különböző bogaraktól rettegő emberek képtelenek sátorozni menni, de takarítás közben is pánikba eshetnek. Vannak, akik a tömegközlekedéstől vagy a tömegközlekedési eszközöktől félnek, a magasságtól, de olyan abszurdnak tűnő fóbiák is léteznek, mint a bohóc-fóbia, a csirkefóbia, a zöltségfóbia vagy a félelem a szép nőktől.

HAGYOMÁNYOS ÉS VIRTUÁLIS TERÁPIA

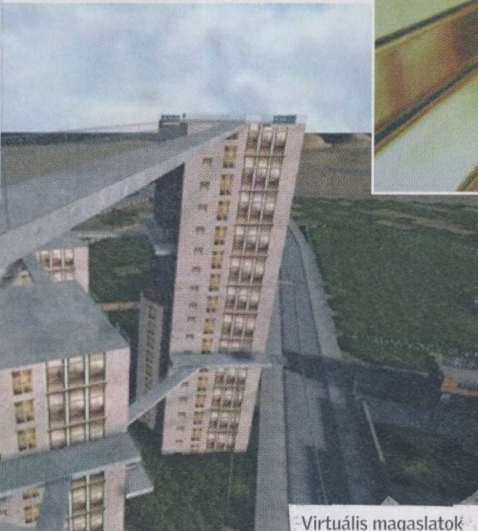
A fóbiák egyik kezelési módja az expozíciós terápia, amelynek során a beteget biztonságos

és kontrollált körülmények között fokozatosan és ismételtelen szembesítik a félelem tárgyával, és megtanítják őt, hogyan kezelje és küzdje le a rettegést. Az arachnofóbia (irtózás a pókoktól) esetén például először csak pókokhoz hasonló barna pöttyöket mutatnak a betegnek, majd, amikor ezektől már nem esik pánikba, jöhet a szőrös műpók, aztán a befőttesüvegbe zárt valódi pók, végül pedig az asztalon és a beteg karján szabadon mászkáló nyolclábú. A metrófóbia kezelése során a beteget kiviszik a városba, és fokozatosan egyre közelebb vezetik a metróhoz. Sok esetben viszont az ilyen terápia nehezen megvalósítható és/vagy nagyon költséges. A repülésfóbia kezelése során például számos repülőgépet kell venni úgy, hogy azt a beteg nem használja fel, mert mondjuk csak a kapukig jut el. Ezekben az esetekben kifejezetten hasznos lehet a virtuális valóság alkalmazása.

Az úgynevezett virtuálisvalóság-expozíciós terápia az imént bemutatott expozíciós terápia ötvözése a különböző virtuálisvalóság-technikákkal. A beteget itt is fokozatosan és ismételtelen szembesítik a félelem tárgyával, de nem a valóságban, hanem egy virtuális környezetben. A leggyakrabban valamilyen virtuális sakkal vagy szemüveggel és kivetített videóval hozzák létre a virtuális környezetet, amely



A pókfóbia kezelésének utolsó lépése



Virtuális magaslatok



HA TE MONDOD

Skip Rizzo kutató, Southern California Egyetem:
„A terapeuta mindent kontrollál, ami a szimuláció során történik. Meg tudja változtatni a napszakot, az időjárást, a fényviszonyokat, a környezetben hallható hangokat.”

ben megjelenítik a félelem tárgyát (például egy repülőteret, egy metróaluljárót, egy liftet, egy nyílt teret tele emberekkel vagy akár egy bohócot). A beteg a valósághű élmény ellenére tudja, hogy a félelem tárgya valójában nincs ott, így nagyobb biztonságban érezheti magát, és bátrabban próbálhatja elsajátítani a különböző szorongásoldó technikákat. A terapeuta könnyebben meg tudja figyelni a páciensét, és akár mérheti is a félelemmel kapcsolatos biológiai jellemzőit (például a szívverését), ami egy hagyományos terápia során nehezebb lenne (ha például az utcára vagy egy zsúfolt térre mennek ki). A kezdeti kutatások alapján a virtuálisvalóság-terápia hasonlóan hatékonynak tűnik, mint a hagyományos expozíciós terápia.

TRAUMÁK KEZELÉSE

A fóbiák mellett poszt-traumás stressz zavarban (PTSD) szenvedő betegeket is kezelnek virtuálisvalóság-terápiával. A PTSD-s szenvedő betegek leggyakrabban háborús veteránok, de lehetnek más, komoly megrázkódtatáson átesett személyek is (például bántalmazott gyerekek, felnőttek). A betegséget nem az elszennvedett fizikai sérülések, hanem a feldolgozatlan élmények okozzák. Az egyén nem tud szabadulni a soktól, akaratlanul új-

ra és újra átéli azt, azzal álmodik, és fél, hogy a borzalmas esemény ismét megtörténhet. Mindez nagyon megnehezíti a mindennapjait, nem tud koncentrálni, és folyamatosan vagy rendszeresen szorong, retteg. A Bravemind névre keresztelt virtuálisvalóság-terápiás eljárást az Egyesült Államokban alkalmazzák háborús veteránok kezelésére. A videojátékokból ismert technológiákat felhasználva, egy virtuális sisak, egy controller vagy egy játékgépező, mesterségesen generált szagok és rázkódások segítségével a veterán különböző háborús borzalmakat élhet át (például robbanás és egy társ sérülése vagy halála). Vagyis a korábban átélt traumák a virtuálisvalóság-laborban személyre szabottan újraélednek, olyan tempóban, ahogy azt a beteg képes elviselni, a terapeuta pedig segít lépésről lépésre feloldani a szorongást és a félelmet. A páciensek a terápia után is emlékeznek arra, min mentek keresztül, de az emlékek érzelmi intenzitása jelentősen csökken.

MI A HELYZET ITTHON?

Pár évvel ezelőtt, doktoranduszként alkalmam nyílt bepillantani a Semmelweis Egyetem virtuálisvalóság-laboratóriumába, ahol különböző fóbiákat kezelnek virtuálisvalóság-terápiával. A viszonylag kis laborban két, egymásra

A metrófóbia kezelése itthon



A FÜGGŐSÉGEK KEZELÉSE

A fóbiák és a háborús traumák kezelése mellett a különböző függőségek kezelésében is alkalmazzák a virtuálisvalóság-terápia nyújtotta lehetőségeket. Míg a hagyományos terápiák során az ivást abbahagyni szándékozó alkoholistáknak például üres üvegeket mutatnak, hogy megtaníthassák őket, hogyan győzzék le az inger kiváltotta sóvárgást, addig a modern módszerek GTA stílusú virtuális világokba kalauzolják a pácienseket, ahol egy valósághű bulin vehetnek részt, láthatnak másokat inni, dohányozni vagy drogozni, sőt, meg is kínálják őket, és ezt kell megtanulniuk visszautasítani. Mindez próbál stílusában és hangulatában minél életszerűbb lenni, hogy a virtuális bulin tanultakat alkalmazni tudják majd egy valódi bulin is.

merőleges falra vetítették ki a felvételeket, és egy speciális szemüveg segítségével a páciens megjelenített helyen érezte magát, bármerre is fordította a fejét. A kezelés relaxációs gyakorlatokkal indult, melyek szintén a virtuális valóság segítségével folytak. Ezt próbálhattuk ki mi is. Egy virtuális tó partján álltunk, és csónakkal akartunk átjutni a túlpartra, de a csónak csak akkor indult el, ha kellően ellazultunk. A stressz-szintet az ujjbegyeinkre csatolt, pulusszámmot és a bőr izzadási mérő műszerekkel mérték. Ha a páciens kellően ellazult, jöhettek a fenyegető felvételek, például a Kossuth téri metróállomás azok számára, akik rettegnek a metrózástól. A program azt szimulálta, hogy a páciens halad a metró mozgólépcsőjén lefelé, s közben a műszerek mérték a szorongásszintjét. A felvétel azonnal megállt, ha a páciens szorongani kezdett, és újra elindult, amikor megnyugodott. Így lépésről lépésre, egy biztonságos környezetben tanulhatott meg ellazulni és fenntartani a nyugalmát az egyre fenyegetőbb körülmények ellenére is (vagyis ahogy egyre közeledett a metróhoz).



A Guitar Hero most is a közönség egyik nagy kedvence volt, alig tudtuk leparancsolni az önjelölt zenészeket a színpadról zárás után

A GameStar standon Judit és Andi, valamint szebbnél szebb újságok, pólók és karkötők várták a látogatókat, sőt a szemfülesebbek még autogramot is tudtak szerezni az időnként felbukkanó szerkesztőktől

Sokan voltak már kezdők is, összesen 1500-2000 látogató volt kíváncsi a rendezvényre



HP és Mocsy a színpadon teljesített szolgálatot egész nap, sok érdekes beszélgetésben volt részük, amire a közönség is vevő volt



Extra life

MOZDULJ MEG, GAMER!

TEGYÜK SZÍVÜNKRE A KEZÜNKET, NEKÜNK, GAMEREKNEK NINCS TÚL JÓ HÍRÜNK A NAGYVILÁGBAN. Unalomig ismert az a kép, amint az elhízott, pattanásos kamasz ül a szülőök átalakított pincéjében, és egész nap játszik valami bugyuta videojátékot, miközben mellette ott tornyosulnak az üres pizzás dobozok, a padlón meg összegyűrt chipses zacskók és kiürült cukros üdítők dobozai gyűlnek halomba.

A VÁLTOZÁS IS GYÖNYÖRKÖDTE

Elismerem, a fenti kép sok esetben megállja a helyét, de a helyzet ennél sokkal árnyaltabb, legalábbis nagyon remélem, hogy így van; a környezetemben szerencsére nem találok még egyetlen ilyen karakterrel sem. Azt azonban el kell ismernünk, hogy a mozgásszegény életmód nagyon nem tesz jót sem a fiatalabb korosztálynak, sem a hozzá hasonló veteránoknak. A GameStar régi álma volt, hogy felrázza a gamereket, és kimozdítsa őket a szobából. A Mozdulj Gamer Mozgalommal azonban nemcsak az a célunk,

EXTRA LIFE INFÓ

A GameStar és a gamestar.hu Extra life rovatában társadalmi felelősségünk tudatában fiatalokat érintő, foglalkoztató és veszélyeztető témákat dolgozunk fel. Szakértők, alapítványok, civil szervezetek segítenek barátkozni az egészséges életmóddal, megküzdenni lelki betegségekkel, iskolai nehézségekkel.

hogy testileg átmozgassunk néhány elpuhult játékost, szeretnénk azt is elérni, hogy rálátásuk legyen olyan fontos dolgokra, amiket esetleg eddig kihagytak. Ilyenek lehetnek például a továbbtanulás, a drog megelőzés vagy a mentális egészség kérdései.

A szeptember végén megrendezett Mozdulj Gamer rendezvény iskolapéldája volt annak, miként kell összerántani egy közösséget – még akkor is, ha lóg az eső lába. A Malomudvart jól ismerik a GameNight látogatói, rengeteg kiváló bulit szerveztünk oda, az éjszakába nyúló nyári *Guitar Hero*-versenyek sokunk számára emlékeztetésekké maradtak. A szeptemberi GameNightot is ugyanezen a napon tartottuk, de már reggel 10-től dübörgött a *Guitar Hero* a Malom bisztróban, és este hét-kor úgy kellett a műanyag gitárokat kicsavarni az önjelölt rocksztrák kezéből.

A GameStar csapata szinte teljes létszámban képviseltette magát, csak az maradt otthon, akit a hidegfront ledöntött a lábáról. Dél előtt ugyan még esett egy nagyon kis eső, de nagy szerencsére a hardcore esőfelhők elkerülték aznap Budapestet, kora délután még egy csalóka pillanatra a Nap is felbukkant az elvékonyodó felhők mögött. Késő délutánra azonban feltámadt egy kis szél, és bármennyire érdekesek voltak is a nagyszínpadon a beszélge-

tések a meghívott vendégekkel, odafent majd megfagytam.

VIGYÁZZ, KÉSZ, ZOMBIK

A változékony időjárás szerencsére nem szegte kedvét a látogatóknak, töretlen lelkesedéssel álltak sorba, hogy kipróbálhassák a rendezvény attrakcióit. Az egyik legnépszerűbb állomás a félelmetes zombifutás volt, ahol már-már a gusztustalanságba hajló sminkekben pompázó zombiimitátorok kergették meg az erre fogékony közönséget. A biztonság kedvéért a résztvevők könyök és térdvédőket kaptak, így mindenki megúsza komolyabb sérülés nélkül ezt a flúgos futamot. Napközben a vöröskeresztes sátor egyik kreatívjának fejéből kipattant a nagy ötlet, miszerint ha már gyógyítani nincs mit, akkor legalább dekorálják ki a látogatókat különféle műserekkel. Az eredmény valami elképesztő lett, minden, magára valamit is adó látogató arcán ott virított egy kiadós horzsolás vagy egy elfertőződött másodfokú égésfolt. Két szerencsés kiválasztottat az a megráztatás ért, hogy a nagyszínpadon profi maszkmesterek készítettek belőlük rothadó hullát, persze csak nyaktól felfelé. A zombifutás mellett a CTF játékmóddal megbolondított lasertagverseny vonzotta a legtöbb látogatót. Akkor volt az ér-



A lootszórás és a kvíz egész nap képes volt lázba hozni a kilátogató játékosokat, láthatóan jó volt a hangulat



A PC World is saját standdal várta az érdeklődőket, kreativitáskvízük különösen népszerű volt

A SZÍNPADRÓL JELENTEM

Amikor az ember egy egész napot a színpadon tölt, akkor óhatatlanul is csak egy kis szeletét látja a nagy egésznek. Azt gondolom, hogy mégis enyém volt a legérdekesebb szelet a nagy tortából, mivel a Mozdulj Gamer Sportnapon a nagyszínpadon fogadhattam Mocsy társaságában a JátékosLét kutatóközpont szakértőit. Tóth Dániel, Damsa Andrei és Kőszegi Bálint izgalmas témákkal érkeztek (a játékszenvedély és játékfüggőség kérdése, a sport és a játékok kapcsolata, illetve az RPG-k mintájára történő önfejlesztés is szóba került), mindegyik beszélgetés nagyon érdekes volt, külön öröm, hogy a közönséget is lekötötte a téma. Látszik, hogy a Mozdulj Gamer Mozgalom és a GameStar Extra life rovata már most nyitott fülekre talál, a jövőben egyre több helyen és módon igyekszünk majd segíteni nektek és a szülőknek is, hogy mindenki számára világos legyen: a tudatos játék nagyon is hasznos dolog. És nem mellesleg örömet szerez.

HP



A GAMESTAR RÉGI ÁLMA VOLT, HOGY FELRÁZZA A GAMEREKET, ÉS KIMOZDÍTSA ÖKET A SZOBÁBÓL

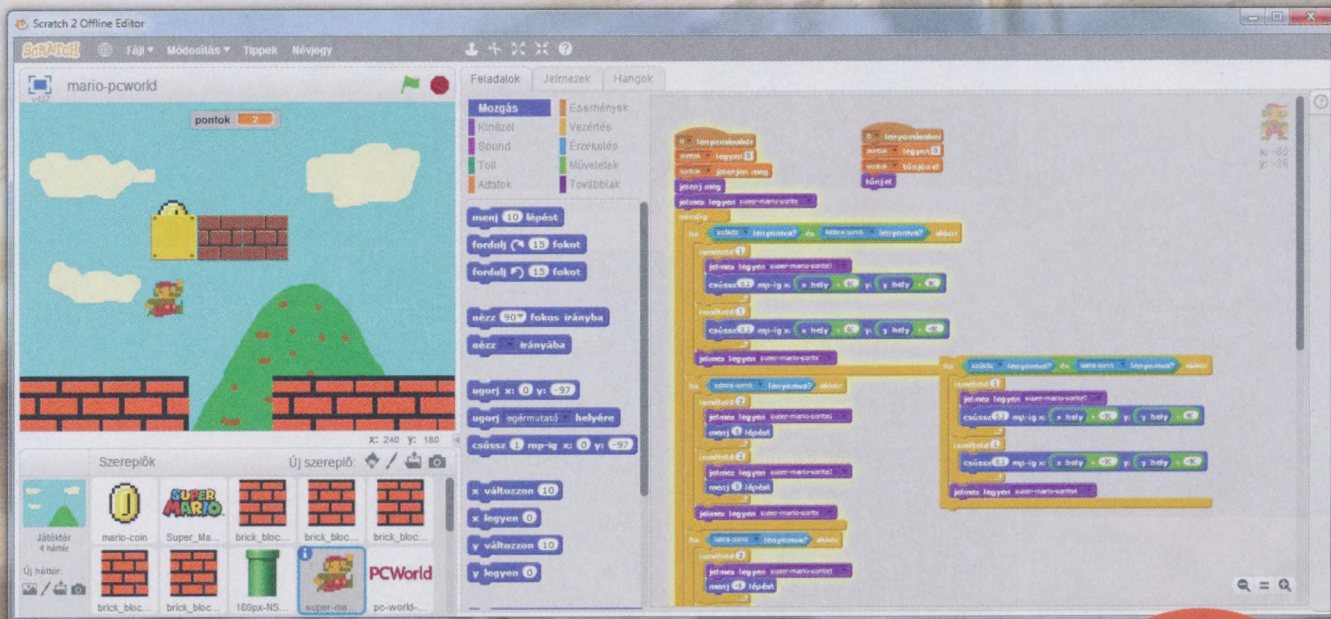
deklődés, hogy csúcsidőben legalább negyven percet kellett sorban állni egy menethez, amelyben tízfős csapatok mérték össze az ügyességüket és célzókéességüket. A nagy attrakciók mellett számos más sátor is várta a játékos kedvű gyerekeket és az őket kísérő felnőtteket. A Malom bisztró alagsorában 1v1 CS:GO verseny dübörgött egész nap, de volt itt dartsverseny, illetve a PC World kihelyezett tagozata felmérte a látogatók problémamegoldó képességét egy igen kemény teszttel. Sokan kipróbálták magukat a dekázóversenyben vagy a hárompontos kosarak szórásában, és a kiállított konzolokon futó sportjátékokkal azonnal össze is lehetett hasonlítani a virtuális és a valódi sportot. Külön öröm volt nézni, hogy élőben a sportok bizonyos esetekben jóval nagyobb embertömeget mozgattak meg, mint a digitális másolatok. Nincs baj azzal, ha valaki szereti a sportjátékokat, de azért néha nem árt kipróbálni, milyen egy valódi labda után futni. Egészen felszabadító érzés tud lenni, főként, ha csapatban játszunk.

NAGYSZÍNPAD ÉS ÍJÁSZAT

Vitathatatlan színfoltja volt a rendezvénynek a középkori harcosoknak otthont adó sátor, ahol a vállalkozó kedvű ifjoncok kipróbálhatták az íjászatot, küzdhettek szálfegyverekkel, de akár kardot és pajzsot ragadva is egymásnak ugorhattak. A saját készítésű ruhákba és páncélokba öltözött hagyományörző csapat tagjaitól megtudtuk, hogy ők bizony ezt a formáját választották a valóság előli menekülésnek; minden tiszteletünk az övék, amiért időt, pénzt és fáradságot nem kímélve szórakoztatják önmagukat és a látogatókat ezzel a nem mindennapi hobbiával. A nagyszínpadon egész nap pörögtek a programok, ahol HP és jómagam próbáltuk meg mulattatni a közönséget. Szekérdéréknyi ajándékot osztottunk szét az időjárás viszontagságaira fittyet hányó, lelkes közönség között, akik az általunk fikifásnak gondolt gamer kvízkérdésekre csipőből tudták a válaszokat. Mindenkinek jutott valami apró ajándék, a versenyek nyertesei pedig komoly ajándékcsomagokkal térhettek haza. A móka és kacagás mellett persze voltak

nagyon komoly témák is, beszélgettünk egy jóízűt a hazai és nemzetközi e-sport helyzetéről, illetve vendégül láttunk pszichológusokat és játék-kutatókat is, akik szakmai szemmel elemezték ki a gamertársadalmat és azok jellemző viselkedési formáit. Aki végighallgatta ezeket a beszélgetéseket, sok okos gondolattal lett gazdagabb; érdekes volt látni, hogy mennyire égető kérdés a játékosok számára az, hogy a környezetük elfogadja a játékot mint értelmes szabadidős tevékenységet. Határozottan érdekes tapasztalat volt az első Mozdulj Gamer rendezvény. Meglepően sokan jöttek el, a szervezők adatai alapján 1500-2000 látogató fordult meg vasárnap az ingyenes bulin. Kifejezetten jól vette ki magát, hogy a látogatók aktívak voltak a programokban, és külön öröm volt, hogy annyi család jött együtt. A GameStar szívügyének tekinti a mozgalmat, a jövőben is ott leszünk az összes ilyen megmozduláson. Itt az ideje, hogy változtassunk a cikk első bekezdésében felvázolt sztereotípián.

Mocsy



Scratch alapképzés

KEZDJÜNK EL JÁTÉKOT PROGRAMOZNI

A
 < HelloWorld >
 MODERN INFORMATIKAI TÁBOR
 AJÁNLÁSAVAL

V AJON MILYEN ESZKÖZÖK- KEL ÉS PROGRAMYELVEK SEGÍTSÉGÉVEL ÉRDEMES BELEVETNÜNK MAGUNKAT A KÓ- DOLÁS CSODÁLATOS VILÁGÁBA?

Mivel gondolkodásmódunk ujjlenyomatunkhoz hasonlóan egyedi, a megfelelő képességek elsajátításához a tanulási metódusokat olyannyira személyre kell szabnunk, amennyire csak lehetséges (főleg, ha saját magunkat képezzük), éppen ezért nehéz egzakt megoldást javasolni a kódsorok mögé rejtett nyelvek prezentálására. Részben ennek tudható be, hogy a hazai oktatásban későn és kifejezetten vonatottan kerül sor a programozás alapjainak átadására. Pedig a kódoláshoz szükséges algoritmikus gondolkodási módszerek játékos prezentálásával sokakban fellobbanhatna a programozás (és egyben a játékkészítés) iránti érdeklődés lángja.

Könnyedén szerezhettünk önállóan is mankókat az induláshoz: a digitális alkotáshoz elengedhetetlen gondolkodásmód elsajátításához remek bevezetőt kínál az úgynevezett blokkprogramo-

zás. Az előre elkészített funkciók életre hívásával viszonylag gyorsan alkothatunk működőképes animációkat és játékokat, ami sokkal látványosabb eredménnyel kecsegtet, mint a parancsokban megjelenő „Helló Világ” feliratok (hagyományosan ennek a feliratnak a kiírása egy kezdő programozó első feladata). Az egyre nehezedő célfeladatok pedig remekül megdolgoztatják a tanulásra vágyók elméjét, és kreatív megoldási módszerek kiötlésére ösztönzik az egyes lépések során megrekedt diákokat, így számtalan területen kínál fejlődési lehetőséget a programozás alapjainak ilyen jellegű elsajátítása.

Sajnos a blokkprogramozással, az előre elkészített kockákból építkezve – a jegyzetombös kódolást megkívánó programnyelvekhez képest – csupán egy kis ízelítőt kapunk a digitális alkotásból (szabadságunk is ennek megfelelően limitált), azonban még egy tapasztaltabb kódmester számára is remek agytornát jelenthet megoldani egy-egy, a blokknyelvben felmerülő problémát, sok esetben ugyanis más szemszög-

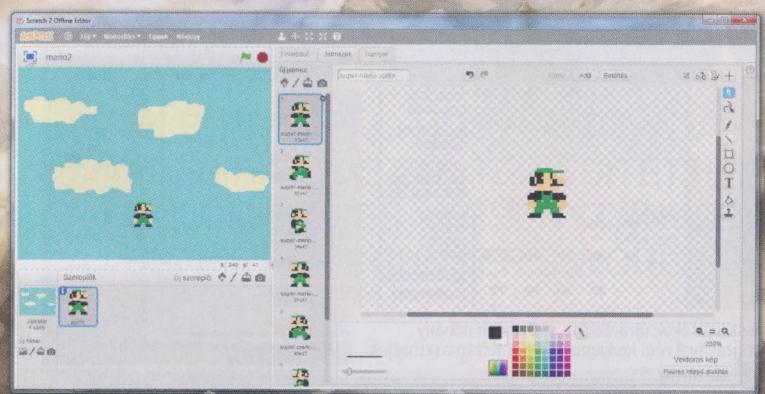
ből szükséges végigjárni a megoldáshoz vezető utat, mint a szövegszerkesztőbe gépelt utasítások használatakor. Rengeteg vizuális programnyelv született, amelyek főként az oktatás megreformálását tűzték célul maguk elé, de mind közül kiemelkedik az MIT mérnökei fejlesztette Scratch szerkesztő. A programcsomag nem csupán algoritmikus gondolkodásunk megalapozásában vállal hatalmas szerepet, de a modern kódnyelvek eszköztárából is számos ízelítőt kínál, ezáltal ideális bevezető a programozás tanulásához.

MEGMOZDULNAK A KÉPEK

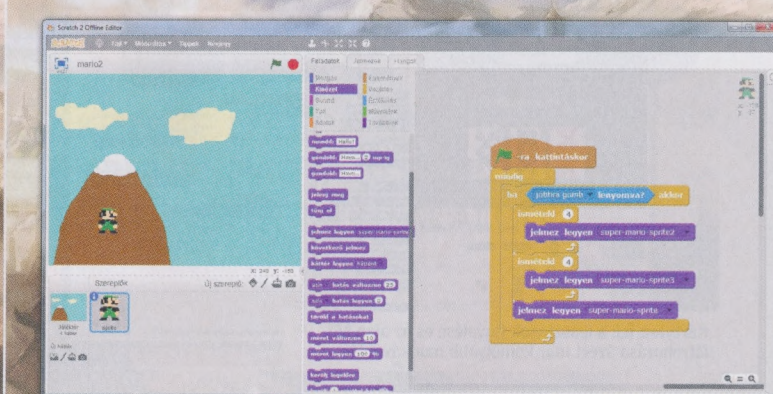
Logikus felépítésének és a fiatal korosztály számára is könnyedén átlátható, felhasználóbarát felületének köszönhetően első animációink és programjaink elkészítését komolyabb erőfeszítés nélkül megvalósíthatjuk a Scratch segítségével (a programot és a segédanyagot megtalálod a GameStar Pluszon). Az indítás után megjelenő ablakot négy részre osztották fel a készítők. Bal oldalra került a tervezővázson, amely kreált

alkalmazásaink megjelenítésére szolgál, de itt kapott helyet az indítási és leállítási funkciók kettőse is, a felső részen elhelyezett zászló- és stopjel. Ezek a „gombok” egészen hasonlóan funkcionálnak, mint a CodeBlocksban vagy a NetBeansben történő kódolás befejezését követő szoftverindítás. Érdemes alkalmazásaink startját a zöld zászlóra kattintással indítani, hogy ezzel még inkább hasonlóvá tegyük a futtatási folyamatokat a különféle keretrendszerekben megjelenő startmetódusokhoz. A vizuális eredményeket kínáló felület alatt az animációinkban használni kívánt szereplők és hátterek hozzáadására nyílik lehetőségünk. Választhatunk a megfelelő elemre kattintva a program beépített figurái és képei közül, de saját képeinkkel is bővíthetjük az alakzatok listáját.

A középső sávot az egymás mögé rejtett szerkesztői ablakok foglalják el. Alapesetben a Feladatok fül jelenik meg a képernyőn, amely kategorizálva (és a funkciójának megfelelő színezéssel ellátva) tartalmazza az egyes parancso-



A képszerkesztési műveletekhez nem kell külső alkalmazást használnunk, a beépített eszköztárban minden szükséges funkciót megtalálunk



Zászlóra kattintás – a fordítás művelete a modern programnyelvekhez kapcsolódó szoftverekben is hasonlóan jelenik meg

RECEPTJEINK FUTÁSI SORRENDJE A HOZZÁADOTT ELEMEL HIERARCHIÁJÁNAK MEGFELELŐEN ALAKUL, ÉPPEN EZÉRT ALAPOSAN FONTOLJUK MEG, MILEN KAPCSOLATOKKAL LÁTJUK EL BLOKKJAINKAT



Blokkosan építkezhetünk: a megfelelő csatlakozási pontokra különösen oda kell figyelnünk az alkotás során

ONLINE IS ELÉRHETŐ
 A bemutatott offline felület mellett a szoftver rendelkezik egy online editorral is (scratch.mit.edu), funkcionális szempontjából pedig a két változat közötti különbség elenyésző. A webes alkotáshoz egy gyors regisztrációra lesz csupán szüksége a leendő felhasználóknak, a Scratch-ID létrehozása pedig a böngészős munka lehetősége mellett egyéb előnyökkel is jár. Az online felület közösségi funkcióinak köszönhetően megoszthatjuk másokkal elkészült alkotásainkat, sőt beleplankolhatunk a közösség tagjai által elkészített alkotások forrásába is, ami remek segítséget nyújthat önképzésünkhöz; a letöltött megoldások más és más szemszögből világítanak meg egy adott problémakört. Így amellyel, hogy inspirációt szerezhessünk segítségükkel, ha elakadnánk, komoly lökést kaphatunk tőlük. Természetesen a telepítés változatban elkészült alkotásokat is közzétehetjük a felületen, ehhez nincs más teendőnk, mint a szoftver saját formátumú, .sb2 kiterjesztésű adatát feltöltenünk. Mivel az elkészített program tárolja a létrehozása során hozzáadott jelmezeket és háttereket, a képfájlok csatolásával sem kell bajlódnunk.

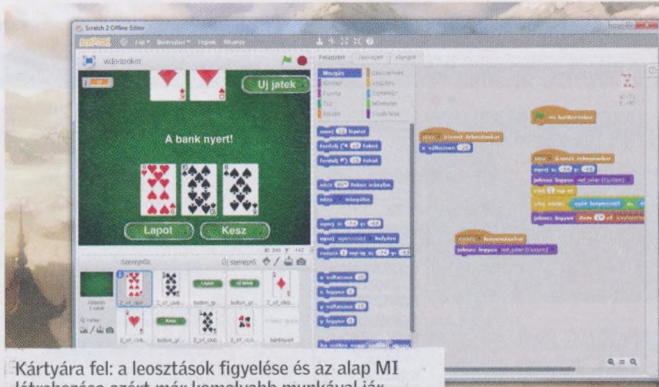
kat. A felsorolt blokkok segítségével a jobb oldali üres területen kell előállítanunk a programunk alapjául szolgáló képleteket, a megfelelő elemek kombinálásával pedig néhány kattintást követően életre kel a tervezővászon. Az egyes funkciók hatásának kipróbálásához szerencsére nem kell bonyolult recepteket létrehozunk rögtön az ismerkedési fázis során, a felsorolásban a kiszemelt elemre kattintva tesztelhetjük hatását. Érdekes az új projekt létrehozásakor megjelenő Scratch-cicussal játszadoznunk egy keveset, az alapvető utasításokat remekül kipróbálhatjuk vele. A parancsok futtatása során már értelmet nyer a Szereplők felületén felsorakozó figurák folyamatos megjelenítése; elküldött utasításaink kizárólagosan az aktuálisan kijelölt résztvevőre vonatkoznak, tehát minden egyes hozzáadott résztvevővel bővül a programozható elemek száma. Szerencsére ha egy receptet módosítás nélkül szeretnénk alkalmazni egy jelenetünkhöz hozzárendelt másik résztvevőre, nem kell az elejtől blokkokból összeálloznunk már „megirt” kódunkat, pusztán annyit a teendők, hogy a jobb oldali képletkepec kiszemelt elemét a hasonló tevékenység elvégzésére utasítani kívánt szereplőre húzzuk, és máris átmásoltuk az előzőleg előállított utasítássorozatot. Fontos odafigyelnünk a blokkok felépítése közben a változtható mezőkre, valamint a rendelkezésre álló építőelemek külalakjára is, hiszen a kerek formával megjelölt változók, illetve a hatszögletű, igazságértéket vizsgáló mezők csupán a megfelelő helyen vehetők be, a befejezett utasításokhoz pedig további elemeket már nem csatlakoztatunk. Arra is mindenképp ügyeljünk, hogy receptjeink futási sorrendje a hozzáadott elemek hierarchiájának meg-

felelően alakul, ezért alaposan fontoljuk meg, milyen kapcsolatokkal látjuk el blokkjainkat.

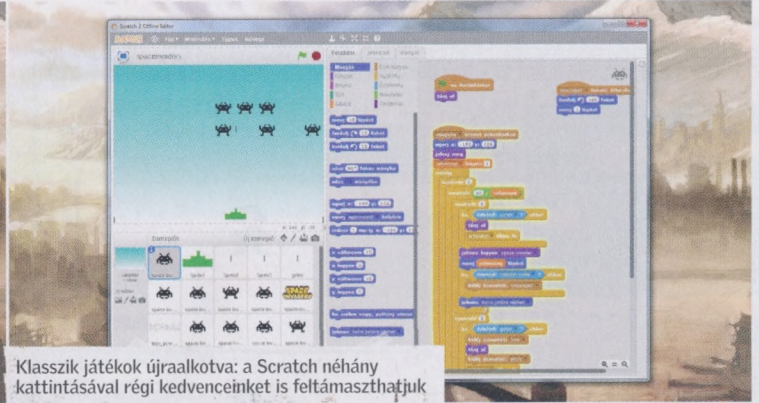
NEM HÁTRÁNY A KREATIVITÁS

Ha meguntuk Scratch-cica ugráltatását, evezünk át kreatívabb vizekre, és kattintsunk a sorban második, Jelmezek felirattal ellátott fülre. A megjelenő felületen a Szereplők sáv aktuálisan kijelölt tagján hajthatunk végre kisebb-nagyobb módosításokat egy gondosan megalkotott képszerkesztő segítségével (itt az eredeti kinézet megtartásához érdemes egy klónt létrehozunk az aktuális külsőről, így bármikor visszateherhetünk a kezdeti állapotokhoz egy jelmezváltó parancs használatával). A felület alján elhelyezett, pixeles és vektoros állomány közötti váltóbillentyű bevetésével további extra funkciókat csálhatunk elő a szoftverből. Fontos a rajzeszköztár folyamatos használata; a programon belül a jelmezek váltakoztatásával érhetjük el az animációs hatásokat, így a kosztümök rajzolására/szerkesztésére érdemes komolyabb időt fordítani. Miután megalkottuk a megfelelő mennyiségű kinézeti opciókat szereplőnkhez, térjünk vissza a blokkokat tartalmazó fülre, és navigáljunk a Kinézetek felirattal ellátott gyűjteményre, ahol a következő jelmezfelirattal pillanatok alatt mozgásra bírhatjuk statikus képeinket. A sorban utolsóként álló Hangok fülre kattintva egy alapfunkciókkal ellátott zenei editor fogadja a felhasználókat, melynek segítségével a szép számú beépített dallam mellé saját zenéinket, sőt egy mikrofon birtokában akár mondatunkat is elhelyezhetjük készülő programunkban. A felületen a vágás mellett különféle hatásokkal (fel- és lekeverés, halkítás, hangosítás) is felturbózzhatjuk

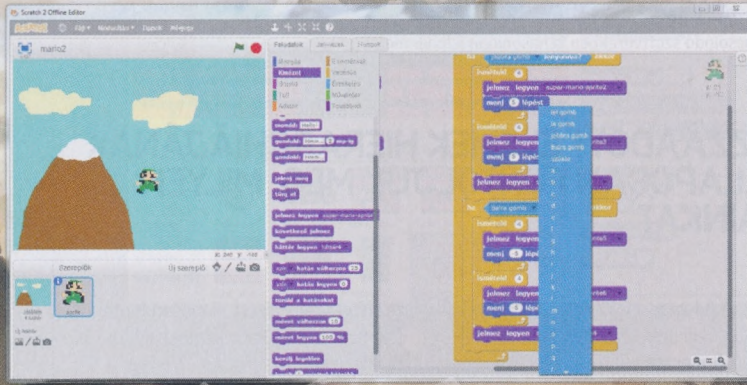




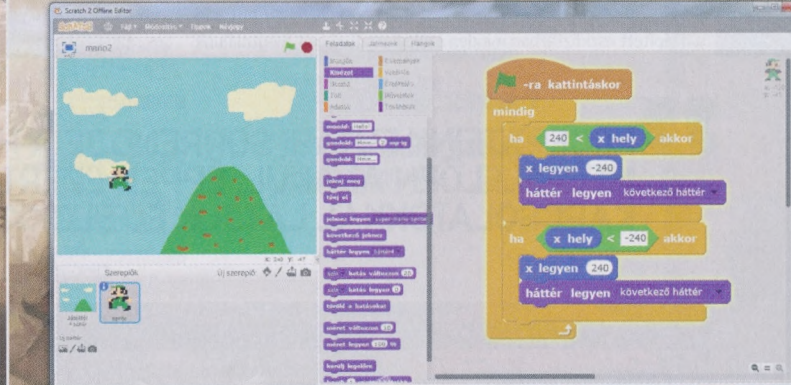
Kártyára fel: a leosztások figyelése és az alap MI létrehozása azért már komolyabb munkával jár



Klasszik játékok újralkotva: a Scratch néhány kattintásával régi kedvenceinket is feltámaszthatjuk



Lista mögé rejtve: a vezérlési blokkok egyes funkcióit legördülő menük segítségével csálhatjuk elő



Belépő egy új világba: programunkban a képernyőről lesétálva karakterünket újraperzcionáljuk, és megváltoztatjuk a hátteret

HOGY HALADÁSUNK NE MICHAEL JACKSON LEGENDÁS MOONWALK HATÁSÁT KELTSE, A MOZGATÓ UTASÍTÁSOKBAN AZ ÁLTALUNK MEGADOTT LÉPÉSSZÁM ÉRTÉKÉT LÁSSUK EL NEGATÍV ELŐJELLEL

a használni kívánt hangfájlokat. Az elkészített dallamokat aztán a Feladatok fül Sound (valamiért erre az opcióra nem terjedt ki a fordítók figyelme) menüpontja alatt választhatjuk ki és helyezhetjük el a programunkon belül.

KEZDJÜNK ALKOTNI

Rövid ismerkedést követően (miután már nagyjából sikerült kitapasztalnunk a különféle parancsok helyét) bele is vágathatunk a tényleges munkába, ehhez pedig nem lesz másra szükségünk, mint a GameStar Pluson is megtalálható figurákra, melyekből a most 30 éves Super Mario tiszteletére egy billentyű segítségével vezérelhető klón alapját készíthetjük el.

Első lépésként az új projekt létrehozásakor megjelenő macskát tüntessük el a színről, méghozzá oly módon, hogy egyszerűen töröljük a [Szereplők] közül. Ezután adjuk hozzá a használni kívánt karaktereket játékunkhoz a [Szereplő feltöltése] gombra kattintva. Egyelőre csak a főkaraktert helyezünk el a listán oly módon, hogy a mozgáshoz szükséges folyamatábrákból válasszuk ki az alkalmazni kívánt képeket, majd a szoftver beépített editorának használatával vagy egy alfa-csatornás képek kezelésé-

re alkalmas külső program közreműködésével (például Photoshop vagy Gimp) adjuk hozzá a jelmezeket az alapmodellhez. Miután ezzel végeztünk, fessük meg a hátteret a képszerkesztő eszköz-tár segítségével (igény szerint több változatot is készíthetünk), vagy választunk a beépített képek közül.

Következő lépésként jelöljük ki jelenlegi egyetlen szereplőnk, és navigáljunk a feladatok fülre, majd kezdjük el programunk összeállítását. A kis zöld zászló segítségével indíthatjuk el a folyamatot; az [Események] közül válasszuk ki ezt a funkciót, majd helyezzük a jobb oldali felületre. Ezek után társítsunk hozzá egy [mindig] ágat, majd ezen belül egy [ha-akkor] kapcsolat elhelyezésével figyeljük a jobbra billentyű aktuális állapotát (az [Érzékelés] menü [Jobbra gomb lenyomva?] funkciójának társításával). Mivel a ciklusba belépve továbbra is szükségünk lesz ciklusokra (a jelmezek gyors váltakozásának felügyeletéhez), helyezzünk el két [ismételd] funkciót a [ha-akkor]-on belülre, melyeknek magját a két, sétáláshoz használt jelmez adja majd.

Ha mindent megfelelően beállítottunk, a jobbra nyíl lenyomását követően szereplőnk egy helyben sétálni kezd.

Amennyiben túlzottan gyorsnak ítéljük a képek váltakozását, az [ismételd] után beírt értékek növelésével kisebb visszafoghatjuk a tempót. Ha szeretnénk haladásra bírni a karaktert a jelmezváltások után (de még az ismétléseken belül), a képletünkhöz csapott [menj x lépést] utasítással már valódi sétát hozhatunk létre. Hogy könnyebb legyen a játéktérről lesétáló szereplő kezdőpozíciójának visszaállítás, az [ugorj x: y:] parancsokat helyezzük a [zászlóra kattintás] utasítás és a [mindig] ág közé, így a [start] parancs kiadását követően azonnal a megadott koordinátákon jelenik meg kóborló karakterünk.

Az elkészített folyamat [ha-akkor] részét duplikáljuk, a másolatot pedig helyezzük el a mindig ágon belül. Bal oldalra mozgásunk megalkotásához az érzékelőt ezen a felületen állítsuk a megfelelő irányba mutató nyílra, a jelmezeket pedig szintén cseréljük le a szükséges változásokkal (például tükrözés) ellátott fotókra. Hogy haladásunk ne Michael Jackson legendás moonwalk hatását keltse, a mozgató utasításokban az általunk megadott lépésszám értékét lássuk el negatív előjellel. Miután ezt végrehajtottuk, már

kész is vagyunk a jobbra és a balra sétáló szereplő programozásával.

Ezek után, ha több hátteret is alkotunk, a képernyő szélét érintve dobjuk vissza karakterünket a képernyő túloldalára, és változtassuk meg a felületet a sorban következőre. Ennek megvalósításához hozunk létre egy párhuzamosan érzékelő mezőt, mely szintén a [zászlóra kattintás]-tól induljon, és egy [mindig] ággal folytatódjon, melyben két [ha-akkor] funkciót helyezzünk el. A két mező logikai értékeiben azt vizsgáljuk, hogy karakterünk mikor lép át a képernyő jobb és bal oldalát, ehhez pedig elegendő az x hely aktuális értékét összevetnünk játéktérünk széleivel (-240 és 240 az oldalak x koordinátája). Amennyiben az egyik oldalt elérte szereplőnk, x tengelyét módosítsuk a megfelelő értékekkel (jobb szél érintése esetén az x legyen -240, bal szélén pedig 240), a hátteret pedig cseréljük le a soron következő képre. Ily módon elkészítettünk egy animációt, melynek szereplője parancsunkra sétálgat a képernyőn, és átlép különféle világokba. Erre az alapra építve már ki-ki elkezdheti megalkotni saját játékát.

Luke

AZ ELSŐ LÉPÉS

CSAK ENNYI KELL, HOGY FUTÓVÁ VÁLJ. ÍGY KEZDTE LUBICS SZILVI IS, AKI IDÉN HATODSZOR TELJESÍTETTE AZ ATHÉN ÉS SPÁRTA KÖZÖTTI 246 KILOMÉTERES VERSENYT. INSPIRÁLÓ TÖRTÉNETÉT MEGTALÁLOD A LEGFRISSEBB RUNNER'S WORLD-BEN.



125 KILÓS ULTRAFUTÓ?
Hogyan lehetséges, hogy valaki, aki naponta edz, nem tud fogyni? Olvasd el Mirna történetét, amiből kiderül: nem súly kérdése, hogy jól érezd magad a bőrödben.

Erős & Gyors

ÍGY FEJLESZD

- ▶ A SEBESSÉGED
- ▶ AZ ÁLLÓKÉPESSÉGED
- ▶ AZ ERŐNLÉTED

66. oldal

REGGELIT
EBÉDRE?
TANKOLD FEL
MAGAD ENERGIÁVAL

2015 / 4. SZÁM - ÁRA: 895 Ft



Men'sHealth KÜLÖNSZÁM

Büszke ^{48. oldal}
UTOLSÓK
NEM A GYŐZELEM SZÁMÍT.
TÉNYLEG.

+
„Találd meg a saját ritmusod”
LUBICS SZILVI
HÁROMSZOROS SPARTATHLON-GYŐZTES

**ERŐSÖDJ ÉS
GYORSULJ FEL**
Megmutatjuk, hogyan fejleszd az állóképességed, növeld a tempód és javítsd az erőnléted, hogy elérd a célokat.

RUNNER'S
WORLD

A FUTÓMAGAZIN
WWW.RUNNERSWORLD.HU

FACEBOOK.COM/RUNNERSWORLDHUNGARY

@RUNNERSWORLD_HU

Nem vidám dolog mostanában Star Citizen-posztokra tévedni



A látvány csodálatos – de mikor lesz belőle játék?



A 90 millió dolláros balhéhoz

KÉTELYEK A STAR CITIZEN KÖRÜL

A STAR CITIZEN A KÖZÖSÉGI PROJEKTFINANZÍROZÁS LEGJOBB SZTORIJA, DE AZ UTÓBBI IDŐBEN EZ A TÖRTÉNET BALJÓS FORDULÓKAT VETT. Akik követik a játék sorsának alakulását, úgy érezhették magukat az elmúlt hónapokban, mintha valamilyen fórumon keveredtek volna kommentháborúba. Csakhogy a fém kicsit komolyabb, ha a tét a játékosok 90 millió dollárja és a crowdfundingba vetett hit.

KORUNK VAPORWARE-JE

A történet három éve kezdődött, 2012 októberében, amikor több régi, nagy nevű játékfejlesztőhöz hasonlóan Chris Roberts is felbukkant a Kickstarteren (és saját cégének weboldalán), és a közösség segítségét – azaz pénzt – kérte új játékaikhoz. Roberts főleg a kilencvenes évek űrhajós játéksorozata, a *Wing Commander* révén vált legendává, és ezúttal is egy sci-fi akciószimulátort tűzött ki célul – ömlött is a pénz a projektbe (a kickstarteres félmillió dolláros célt sikerült megnegyeszeríteni). Aztán Roberts kitalálta, hogy cége, a Cloud Imperium Games honlapján folytatja a gyűjtést, és egyre újabb célokat tett ki

mézesmazdagként a játékosoknak. Összedobtok tízmillió dollárt? Építünk egy saját mocapstúdiót, és még jobb átvezető-animációk lesznek! Húszmillió? Lesz fps-nézetű harc is a bolygókon! Ötvenmillió? Öö... izé, az értelmes idegen fajok saját nyelven fognak beszélni! Most 90 millió dollárnál tartunk, a *Star Citizen* a jelenlegi állás szerint MMO is lesz, de egyszemélyes kampány is készül hozzá, és nagyon nehéz már számon tartani Robertsék sok ígéretét. Eközben a játékból nem sok mindent láthattak még a projekt támogatói sem. Ki lehet próbálni az űrharcot, egy versenyt, sétálgatni a hangárban – apró kis demók, amelyek még csak nem is sejtetik azt az élményt, ami a *Star Citizen* akarna lenni az *EVE Online* alaposságával, a régi *Wing Commanderek* gördülékenységével és hangulatával és persze csúcsgrafikával. Mindez azért érdekes, mert már rég túlhaladtuk az eredetileg kitűzött premiert. A *Star Citizen* a 2012-es tervek szerint 2014 végén jelent volna meg, aztán ahogy múlt az idő, úgy lett 2015 eleje, közepe, majd vége; most 2016-nál tartunk. És itt muszáj megjegyez-nem, hogy augusztusban voltam az Intel szakmai rendezvényén San Fran-

ciscóban, ahol éppen Roberts volt az egyik vendég, és a színpadon mellékesen elkotyogta: még jó másfél évre van szükség a játék befejezéséhez. Akár-hogy számolom, az már 2017. Nem csoda, hogy a közösségi projektfinanszírozással kapcsolatos aggályok most is előkerültek; augusztusban a Polygon, szeptemberben az *Escapist* foglalkozott hosszabb cikkben a játék helyzetével, és ezzel párhuzamosan eldurvultak a dolgok.

SÚLYOS ÁLLÍTÁSOK

Egy másik veterán játékfejlesztő, Derek Smart nyáron több olyan posztot is kített a honlapjára, amiben a *Star Citizen*, illetve Robertset cikizte. Aztán Smart kicsit rátekeredett a témára, azt állította, hogy a játék túl grandiózus ahhoz, hogy meg lehessen csinálni, a CIG kezd kifutni a pénzből, és azt is kifogásolta, hogy a cég sokszor megváltoztatta a projektfinanszírozás eredeti feltételeit (ami azt is magában foglalta, hogy ha 2014 vége után 12 hónappal nem jelenik meg a játék, a támogatók visszakérhetik a hozzájárulásukat). Majd Smart elkezdte hergelni a *Star Citizen* támogatóit, hogy követeljék vissza a pénzüket, a CIG-t pedig felszólította, hogy számoljanak el minden rajongói dollárral, sőt egy

class-action pert is kilátásba helyezett (ez az, amikor a felperes nem egyvalaki, hanem sok, hasonló cipőben járó ember). A CIG annyit válaszolt, hogy Smartnak semmilyen jogalapja sincs követelőzni, és mivel már nagyon bosszantotta őket, amit csinált, kitétték őt a *Star Citizen* támogatói közül, és visszafizették azt a 250 dollárt, amivel Smart anno beszállt a játékba. A dolog az *Escapist* cikkével vált igazán brutálissá; ebben hét volt és két jelenlegi CIG-alkalmazott állított nem túl hízelgő dolgokat a stúdióról és Robertsről, persze névtelenségbe burkolózva. Ők is azt gondolják, hogy az ambiciózus játék nem fejleszhető le abban a formában, ahogy Roberts szeretné, és bár hangsúlyozták, hogy Roberts remek fejlesztő és látnok, aki sokat dolgozik, de főnöknek és cégvezetőnek csapnivaló. Arrogáns, nem ad mások véleményére, játék helyett sokszor inkább filmet csinál, és nem tudja kézben tartani a dolgokat – ez a kép rajzolódott ki Robertsről. A volt alkalmazottak szerint a játék fejlesztése elég rosszul halad, sőt egyikük szerint nem is a játékon kellett igazából dolgozniuk, hanem olyan demókon és bemutatáson, amelyekkel fenntartható az illúzió, hogy itt valami nagy készül. Az egyik forrás egyenesen mérgezőnek

„A VOLT ALKALMAZOTTAK SZERINT A JÁTÉK FEJLESZTÉSE ELÉG ROSSZUL HALAD, EGYIKÜK SZERINT NEM IS A JÁTÉKON KELLETT DOLGOZNIUK, HANEM OLYAN DEMÓKON ÉS BEMUTATÓKON, AMIKKEL FENNTARTHATÓ AZ ILLÚZIÓ, HOGY ITT VALAMI NAGY KÉSZÜL

A koncepció, amitől a játék még nagyon messze van



Vagy a legjobb űr-MMO lesz, vagy a legemlékezetesebb bukás

HA TE MONDOD

Egy volt CIG-alkalmazott az Escapistnek: „Egy videojáték olyan, mint egy ház. Először az alapokat kell letenni, a tapéta a legvégén jön. Chris Roberts csak a tapétával törődik.”

nevezte a CIG-nél a légkört. Elég sok savat kapott Roberts felesége, Sandi Gardiner is, aki mellesleg a CIG marketingvezetője. Súlyos állítások hangzottak el a cikkben: Gardiner az állásinterjúkon hátrányban részesítette az időseket és a feketéket, munkatársait megalázza, agresszív, trágárul kommunikál. Ja, és férjével együtt a támogatók pénzéből vettek maguknak helyre kis házikót az óceán mellett. A cikkkel párhuzamosan több volt alkalmazott is lesújtó bejegyzést írt a Glassdoor nevű weboldalra, ahol munkahelyeket lehet értékelni (volt átfedés a posztolók és az Escapistnek nyilatkozók között). Az állítások azért is nyugtalanítók, mert Roberts múltjában vannak figyelemre méltó jelek. Például 12 éve készített utoljára játékot (ennyi idő alatt elég sokat tud változni a szakma), és akkor sem problémamentesen. 1996-ban alapított cége, a Digital Anvil eléggé le szerepelt a *Freelancer*-rel; a játéknak 2000-ben kellett volna megjelennie, de csak 2003-ban tudott, miután a Microsoft 2001-ben megvette a stúdiót, és egy rakás pénzt tolt a befejezésébe. Mostanában felelegetik azt az ügyét is, amikor filmes cégét, az Ascendant Picturest 2005-ben nyolcmillió dollárra perelte Kevin Costner, aki szerint az Ascendant szerződészegése miatt

nem valósult meg egy filmje; Roberts cége válaszul viszont perelte a színész ügynökségét, és csak 2008-ban egyeztek meg (hogy az Ascendantnak végül kellett-e fizetnie, és ha igen, mennyit, nem publikus). Az egész per a be nem tartott ígéretekéről szólt.

STAR CIKIZEN?

Mindaz elég riasztó, de azért nem érdemes mindent fenntartások nélkül elhinni. Derek Smart például egy híresen nagy gyökér, aki a múltban már többször nevéssé tette magát, miközben épkezláb játékot nem nagyon tett még le az asztalra. Mostani játéka, a *Steamen* jól lehúzott *Line of Defense* történetesen éppen egy sci-fi MMO – csak nem olyan, amit a rajongók megdobtak 90 millió dollárral, és ez érezhetően frusztráltta teszi a jó Dereket. És nemcsak frusztráltta, hanem elfogultta is – ki tudja, mennyi hitelt lehet adni állítólagos forrásainak. Ami az Escapist forrásait illeti, már más a helyzet. Bár a CIG nyílt levelében hosszasan ekézi a hírportált vélt sajtóetikai vétségek miatt, az újságírásban a névtelen források használata megengedett (a Watergate-ügy is egy névtelen szívárogtató miatt robbant ki), bizonyos keretek között. Például akkor, ha a forrás névvel vállalja

magát az újságíró felé, de a publikum felé nem (mert nem akar magának bajt), és ha hét ilyen forrás is nagyjából ugyanazt állítja, az bizony sztori. Robertsék persze kategorikusan cáfolják a volt alkalmazottak állításait, szerintük minden éremnek két oldala van, és a volt dolgozók nyilván elégedetlenek, de nem értékelik pontosan a helyzetet. Azt Roberts kikérte magának, hogy a közösség pénzét privát célokra használta volna, és azt is, hogy a feleségére a jelzett problémák igazak volnának. Ami a finanszírozás feltételeit illeti, ezek folyton változnak egy ilyen nagy projektnél, mint ahogy az is természetes, hogy csúszhat a fejlesztése – mondja Roberts. Egyébként pedig aki nagyon akarja, annak visszaadják a pénzt, csak minden esetet egyenként bírálnak el – és a Polygon valóban megszólaltatott egy támogatót, aki az évek során 930 dollárt tett a *Star Citizen*-be, de aztán kiábrándult a játékból, és miután írt a CIG-nek, visszakapta a teljes összeget. Érezhető, hogy a CIG most ezerrel próbálja ellensúlyozni a negatív sajtót (varázslatos módon a Glassdooron is megjelent egy csomó pozitív komment az elmúlt napokban). Az Escapistnek például az említett ke-

mény hangú levelet küldték, amit közöltünk az oldalunkon is – ebben azt követelik, hogy a lap kérjen bocsánatot Roberts feleségétől, és tartson belső vizsgálatot, amiben kideríti, hogyan születhettek meg a cikk valótlán állításai. Ellenkező esetben a cég pert helyezt kilátásba. Ezekhez a kérésekhez képest a levél elég furcsa, személyeskedő – olyan, mintha nem is a lapnak, hanem a közönségnek szólna, a show része lenne (láttam elég helyreigazítási kérelmet már, azok nem úgy néznek ki, mint a CIG levele). Az online szájkarate mellett pedig Robertsék nagyban készülnek az októberi CitizenConra, ahol a támogatók belelehetnek a készülő játékba. Mert valamilyen játék készül, a CIG több mint 250 alkalmazottja dolgozik rajta – kérdés, hogy ez végül mennyiben felel meg az ígéreteknek. A mostani balhész időszak biztosan nem tesz jót a projektnek, ugyanakkor ahogy telik az idő, úgy lesznek egyre indokoltabbak az aggályok. Sajnos nem zárható ki, hogy a *Star Citizen* a crowdfunding legrágább tanmeséje lesz – de inkább reméljük azt, hogy Chris Roberts villant megint egy akkora, mint 25 éve az első *Wing Commander*-rel.

Stok

Napi 16 óra gyakorlás, és talán van esély arra, hogy a legjobbak közé kerülj. Ehhez persze Dél-Koreának is lesz egy-két szava



A négy úriember közül került ki a világbajnok. A döntő előtt egy nappal kevesen gondolták volna, hogy nem a távol-keleti versenyző lesz a befutó



A hangulatra nem lehetett panasz, a lengyel szervezők és a Blizzard nagyon kitettek magukért, pedig mindössze egy ezerfős rendezvényről volt szó



30 ezer dollárral és egy BlizzCon repülőjeggyel a zsebemben egy kicsit jobban örülök. A döntő után azért volt egy kis lazítás, de csak óvatosan, készülni kellett a következő versenyre



30 ezer dollár volt a tét

STARCRAFT II: WCS SEASON 3 – A DÖNTŐ

MINDIG IS ÉRDEKLŐDÉSEL FIGYELTEM A STARCRAFT-HÍRADÁSOKAT KOREA SZERESÉSEBB VÉGÉBŐL, BÁR SOHA NEM TUDTAM VOLNA MAGAMRÓL ELKÉPZELNI, HOGY KÉPES LENNÉK ÖNKÉNT ÉS DALOLVA VÉGIGÜLNI EGY-KÉT ILYEN KÖZVETÍTÉST.

A Blizzardnak köszönhetően szeptember közepén egy izgalmas és sok tekintetben tanulságos hétvégét tölthettem el Lengyelország egyik legszebb városában, Krakóban. Itt rendezték meg a Season 3 döntőjét, amelyre a világ legjobbjai gyűltek össze, hogy megküzdenek a 30 ezer dolláros fődíjért, na meg a blizzconos részvételért. A mezőny elképesztően erős volt; a nyolc játékos között ott ült három dél-koreai is, és a verseny előtt szinte biztosan lehetett venni, hogy közülük kerül ki a győztes.

NAGY LÉ A TÉT

A rendezvényre egy korrekt kis nemzetközi újságírócsapatot rántottak össze, volt közöttük skót, angol, orosz,

francia, német, spanyol és olasz nemzetiségű, Közép-Európa keleti felét és persze Magyarországot pedig én képviseltem. Magára az eseményre egy hétvégén került sor, de minket már előző nap vendégül láttak a Blizzard elképesztően jó fej pr-menedzserei. A szerencsés megérkezés örömeire meghívtak minket egy elegáns krakkói vendéglőbe, ahol megkóstolhattunk néhány jellegzetes helyi ételt. Közben persze ment az esélylatoogatás, pont mint egy focivébdöntő előtt. A gond ezzel csak az volt, hogy nekem az égvilágon semmi közöm nem volt a StarCraft II e-sport-részéhez, az egyjátékos hadjáratok végigjátszása után csak egyszer próbáltam magam ki multiban, amikor is konkrétan másfél perc alatt ellepte kezdő bázisomat egy akkora zerghorda, amit még egyben sosem láttam – ekkor véget is ért multis karrierem. Így meglehetősen kínosan éreztem magam, amikor kedves vendéglátóink szép sorban végigkérdezték a média oszlopos tagjait, hogy ki a favorit, és ő szerintünk milyen stratégiával fog előrukkolni. Na, ezen a ponton kezdett el egy könyörtelen verejtékcsepp legördülni a hátamon, amit követett a többi. Épp elég szegény volt, hogy azt sem tudtam, mi-

lyen játékosok kerültek be a legjobb nyolc közé, de úgy látszott, hogy a többi médiamunkás sokkal inkább képes van a témában, látható érdeklődéssel vetették bele magukat az esélylatoogatásba. Szerencsére az asztal vége felé ültem, így volt időm átgondolni a helyzetemet. Sajnos az étterem Wi-Fi-jének jelszavát nem tudtam, így Google barátomat nem hívhattam segítségül; lélekben felkészültem a megalázó pillanatra, amikor kiderül, hogy halvány lila gőzöm sincs arról, hogy milyen meccseket fogok két napon keresztül nézni. Már éppen rám került volna a sor, amikor megjelentek a pincérek, és meghozták az első adag ételeket. Soha nem örültem még ennyire csokoládészszzal leöntött marhasültnek. A második nap végére persze kiműveltem magam, és rájöttem, hogy nem is olyan szörnyű dolog ez az e-sport, a (magyar) focinál mindenképpen jobb.

SZÁZ VASUTAT, EZRETI

Másnap egy gyors és egyéni városnézés után elvittek minket a rendezvényre, amit egy felújított vasúti depóban rendeztek meg a szokásos Blizzard színvonalon. Hozzávetőlegesen hatszáz rajongó kapott helyet a

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.

INTERJÚ EGY VILÁGBAJNOKKAL DAVID „LILBOW” MOSCHETTO, A FRANCIÁK BÜSZKESÉGE

Még az elődöntők előtt lehetőségem nyílt interjút készíteni Lilbow-val, a francia bajnokkal. Egy rendkívül szimpatikus, húszéves fiú ült le az asztalunkhoz, aki szokatlan nyíltsággal mesélt életéről és távolabbi terveiről; nyoma sem volt annak, hogy elszállt volna sikereitől.

GameStar: Gyakorló apaként elsősorban arra lennék kíváncsi, mi volt a szüleid első reakciója, amikor odaálltál eléjük, és elmondtad nekik, hogy versenyszerű videojátékoszából szeretnél megélni, és ezentúl napi 16 órát fogsz játszani?

Lilbow: Meglepően jól fogadták. Mondjuk ebben az is közrejátszott, hogy a suliban soha nem voltam valami nagy ász. Tanulgattam ugyan, de nem szerettem igazán az iskolát. A szüleim pontosan tudták, hogy képes vagyok naponta 16 órát a gép előtt ülni. Fogalmuk sem volt, mi az az e-sport, de azt tudták, hogy sikeres leszek benne.

GS: Mennyit aludtál a döntő előtt? Gondolom, káprázatosan sokkal jobban tudsz koncentrálni.

Lilbow: Igen, ez így van, nyolc és fél óra alvás a cél, amit mindig megcélzok. Itt, Krakkóban csak hét óra jött össze, de nem panaszkodom, ennyi is elegendő lesz ahhoz, hogy hozzam a formámat.

GS: Mennyire tudtál megmaradni „normális” fiatalembernek? Ahogy látom, rocksztárnak kijáró rajongással kezelnek téged a játék szerelmesei. Segít ez a hírnév a csajozásban?

Lilbow: Nagyon jó lenne, de az igazság az, hogy jelenlegi életvitelem

még csak meg sem közelíti a roksztárságot. Napi 16 órát gyakorlok azért, hogy szinten tudjak maradni; ez egy nagyon kemény mezőny, folyamatosan jönnek az új trónkövetelők. Rendszeresen kell járnom konditerembe, hogy bírjam a fizikai megterhelést – próbálj meg egyszer 16 órán keresztül a gép előtt ülni, és folyamatosan koncentrálni, majd megéred, miről beszélnek.

GS: Meséj nekünk egy kicsit a jövőről. Mennyi időt adtál magadnak ebben az e-sportban?

Lilbow: Addig szeretném csinálni, amíg csak lehet. A valódi életben 25 és 35 között vagyunk a csúcson, szóval nem hiszem, hogy 30 évesen már kiöregednék ebből az életvitelből. Az aktív versenyzés után meg ott van az edzői státusz, az sem rossz alternatíva.



A győzelmi mámor. A vesztesek közül volt, aki sírva fakadt, de ezen senki sem ütközött meg, hiszen lényegében gyerekek még



HA TE MONDOD

Hydra professzionális játékos:
„A szüleimmel és a barátaimmal megbeszéltük, hogy karrierem szempontjából az lesz a legjobb, ha az USA-ba költözöm egy időre. Szerencsére szeretem a hamburgert, az itteni éghajlatot, és a kaliforniai emberek is jó fejek.”

csarnokban, de egy óriási kivétítő segítségével a hangár előtti területen is meg lehetett csodálni a meccseket. A lengyel *StarCraft*-rajongóknak köszönhetően fantasztikus hangulat alakult ki a mérkőzések közben, két napon keresztül ők gondoskodtak arról, hogy egy pillanatra se üljön le a buli. Külön ki kell emelnem a sportszerűségüket: a lengyel favorit buzdítása mellett nem feledkeztek meg a többi versenyzőről sem, még a veszteseket is hatalmas tapsal köszöntötték. Számomra ők voltak a verseny igazi nyertesei, élményszámba ment látni, milyen jó hangulatot varázsoltak a helyszínen. A széles jókedvről a remek lengyel sörök is gondoskodtak, óriási korsókban hordták a malátafőzetet a résztvevők, miközben egyetlen részeg embert sem láttam a két nap alatt, mindenki kultu-

ráltn szórakozott. A dolog érdekessége még, hogy rengeteg gamerpár eljött, és a lányok láthatóan egészen jól szórakoztak.

A FÜGGŐSÉG ELSŐ JELEI

Az igazat megvallva a rendezvény előtt volt egy kis félsz bennem; attól tartottam, hogy nem leszek képes hat-hét órán keresztül folyamatosan *StarCraft*-meccseket nézni. Az első néhány mérkőzést még tényleg végigunatkoztam, de aztán fokozatosan kezdtem átlátni a stratégiákat és a játék szépségét. Néhány óra múlva aztán azon kaptam magam, hogy élvezem az összecsapásokat, és sietek vissza a rövid szünetek végén, nehogy lekéssem az ütközetek elejét. Igazi profikat látni élőben egészen különleges élmény, nagy kár lett volna, ha ez kimarad az életemből. Azt persze

rögtön levágtam, hogy erre a szintre normál életvitel mellett lehetetlen eljutni, nézőként viszont érdekes és újszerű élményt jelentett. Közvetlenül a döntő előtt mutatta be a Blizzard a *Legacy of the Void* trailerét, ami óriási sikert aratott a nézők körében. A film megnézése után persze rögtön elhatároztam, hogy adandó alkalommal végigjárom az első két epizódot, hiszen az egyjátékos rész is egészen zseniális Blizzard-alkotás, amit néhány évente kötelező letolnia azoknak, akik szeretik a valós idejű stratégiai játékokat. A döntő meccset a francia és a lengyel versenyző vívta egymással, itt azonban végtelenül érdekes az izgalom, egyértelmű volt a francia erőfölény. A lengyel srácnak esélye sem volt, a gall kakas kiütéssel győzött. Az este végén 30 ezer dollárral és egy, a BlizzConra szóló re-

pülőjeggyel lett gazdagabb, ő lesz az egyetlen nem dél-koreai versenyző, aki részt vesz a novemberi szuperdöntőn. A Blizzard ugyan lezárja a *StarCraft II* jelenlegi hőseinek történetét, de ez nem jelenti azt, hogy feladná a játék támogatását. Hosszú évekre előre terveznek, és komoly szerepet szántak a *StarCraft II*-nek. Vitathatatlan tény, hogy jóval nehezebb, mint a manapság oly népszerű MOBA-játékok, de pont ezért annyira érdekes: kimagasló egyéni teljesítmény kell ahhoz, hogy valaki olyan szintre hozza fel magát, amivel esélye lesz egy ennyire nehéz nemzetközi mezőnyben. Valahol bízom abban, hogy egy magyar srác is úgy dönt, hogy kipróbálja ezt a zseniális játékot, és néhány év múlva már érte szurkolhatunk a budapesti világbajnokság döntőjében.

Mocsy

Minden szintem szinte ingyen

SZABAD(A) JÁTÉK WildStar

A Carbine Studios gyermeke tavaly júniusban indult világhódító útjára, de nem lett igazán sikeres, amit az mutat a legjobban, hogy ezen az oldalon köszönhetjük: a *WildStar* ingyenesen játszhatóvá vált. Ezzel egyébként ez lett az egyik legerősebb F2P MMO a piacon. Egy sci-fi világban járunk, ahol két frakció tépi egymást. A *The Exiles* és a *The Dominion* folytonos csatájába ugrunk fejest, és választásunktól függően kell a szabadságért vagy a rendért harcolnunk. A kicsit *Star Wars*-os hangulattal csodálatos tájak járnak. A *WildStar* egyik legnagyobb erőssége, hogy a játéknak otthont adó Nexus bolygó a legösszetettebb játéktér az F2P MMO-k piacán. A gyönyörű zöld erdőktől a hófödte hegycsúcsokon át a technológiai csodáknak számító, hatalmas metropo-

lisokig minden van, amit csak el tudtok képzelni. Felfedezni már csak azért is érdemes lesz, mert egyes alkaszatok megkövetelik a tájak feltérképezését. Persze a vándorlás során előfordul majd, hogy ellenséges arcokba botlótok. A nézeteltéréseket egy spéci harcrendszer segít lerendezni, ami kicsit hasonlóan működik a MOBA-kból ismert skillshotok megoldásához: jól kell céloznunk és mozognunk ahhoz, hogy túléljünk egy-egy bulit. A rendszer könnyen tanulható, és a színterjedés során hamar megszokja az ember, hogy később a PvP-csatákban és a hatalmas raideken ebből ne legyen probléma. A *WildStar* addig is prémium MMO-nak számított, amíg havidiás volt, F2P-ként csak még erősebb lett. Ha még nem próbáltad, mindenképp adj neki egy esélyt!

F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban össze-szedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindegyik megéri a letöltést.

A hónap játéka



VainGlory – Autumn Season



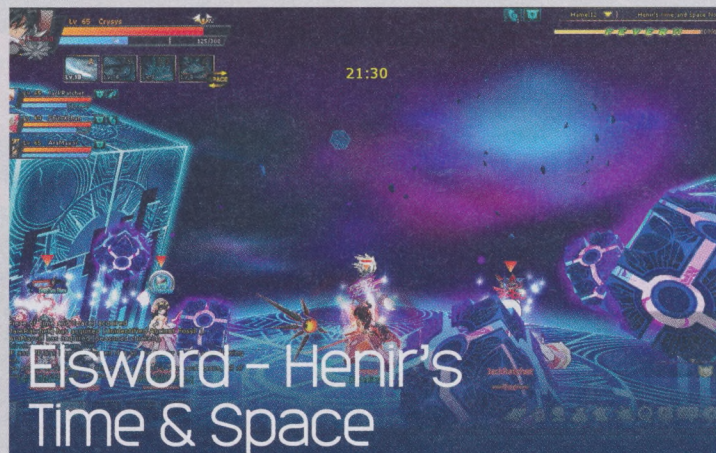
A hónap frissítése

Egyre nagyobb népszerűségnek örvend az iOS-en és Androidon elérhető MOBA. A világ egyik legnagyobb e-sport-csatornája, az OGN rendszeres VainGlory-versenyeket tart, és mivel egyre több profi fordul az érintőkéjre felé, a fejlesztők is mind erősebb tartalmakkal jelentkeznek. Ennek egyik jele, hogy megkezdődött az első hivatalosan rangsorolt szezon, melynek végén mindenki az eredményeinek megfelelő jutalmat és egy virtuális trófeát kap majd profiljába. Az őszi közeledtével a játék térképét is átszabták kissé a fejlesztők. Sötétebb, zöldebb, ijesztőbb, ahogy annak a Halloweenhez közeledve lennie kell. Az esemény alkalmából még két új hűsítő is érkezett, melyek az előzőektől eltérően csak pénzért megszerezhetők, és csak a Halloween ideje alatt elérhetők. Később már nem lesz alkalom rá, így mind a Celeste, mind a Petal skineket érdemes lesz mielőbb beszereznetek. Petal egyébként nemcsak cucci kinézetet, de teljes átalakítást is kapott, hogy könnyebb legyen irányítani, és kis segítők aktívabban részesüljenek a játéknak. Itt még mindig nincs vége az őszi VainGlory frissítésnek, hiszen mindezt a tartalmat még egy teljesen új hűsítővel, Phinnel is megfejelték a készítőik. Új haverunk kimondottan támogató pozícióra született, nincs az a varázslat vagy fegyver, ami áthatolhat vastag bőrén, így tökéletes pajzsa lesz csapatunknak. Az 1.9 a tartalmi újdonságok mellett még a játék hardverigényét is félbevágta, így aki eddig nem tudta kipróbálni a játékot, most nézzen rá újra, hátha felbukkan a készüléke a támogatottak listáján.

League of Legends – Kindred

Mire ezt olvassátok, már javában dübörög az idei *League of Legends* World Championship, ami az 5.18-as frissítésen megy. Míg a profik a korábbi verzióknak küzdenek, nekünk már itt az 5.19, amiben egy (igazából kettő) új hőst köszönhetünk. A bárány és a farkas együtt teszik ki Kindredet, aki a játék első dzsungel-harcos lövésze. Két különleges képessége teszi igazán érdekessé a párost. Az egyik, hogy Kindred kijelölhet magának ellenséges hőseket célpontnak. Ha a célpontot sikerül megölnie, bónuszsebzsést kap, és választhat egy új prédát. Ezen felül

a játék is választ neki friss húst az erdő szörnyeiből, melyekért szintén bónuszokat kap. A folyamatos vadászattal hamar veszélyessé válhat a karakter, aki ráadásul egy nagyon erős végső képességgel fordíthatja meg a csaták kimenetelét. Kindred képes négy másodpercre létrehozni egy teret, amelyen belül egyetlen bajnok életerejére sem mehet tíz százalék alá. Ha a tér megtörik, minden benne álló harcos felgyógyul, és ez az ellenfelekre is vonatkozik. Érdekes szituációkat teremthet az új apróság, minden dzsungelésnek érdemes lesz kipróbálnia.



Elsword - Henir's Time & Space

A 2D-s MMO-k egyik legjobbjának nem azért van akkora rajongótábora, mert cukik a karakterek, és villognak a kardok. A fejlesztők rengeteg tartalommal pakolták meg az elmúlt években; most egy régebbi kalandot újjítottak fel, amely mind a most tanuló, szintezőző játékosoknak, mind pedig a veterán kalandoroknak hasznára lesz. A *Henir's Time & Space* egy hatalmas útvesztő több mint harminc teremmel, melyek mindegyikében egy-egy boss vár. Ez a dungeon minden sallangot nélkülöz: be-megy, üt-vág, ellenfelet kizsebel – irány a következő terem. Már ha kis csapa-

totok elég ahhoz, hogy legyűrje az undorítóan erős szörnyetegeket, melyek a kamrákban rejtőznek. Ez a hely tökéletes terep a szinteződéshez, pénzügyűjtögetéshez vagy tárgyak halmozásához. A fejlesztők ráadásul extra eseményeket is szerveznek, melyeknek köszönhetően adott hétvégén kétszer annyi zsákmányt és tapasztalati pontot gyűjthettek az extra titulusok, NPC-kártyák és más apróságok mellett. A *Henir's Time & Space* kamráiba bárki beléphet, így ha még csak most kezdted a játékot, a gyengébb szörnyekkel már most megküzdhetsz.



SMITE – Alien Attack

A földönkívüliek megtalálták az istenek menedékét, és éppen arra készülnek, hogy elfogják és felboncolják őket. Mindezt Ah Puch tette lehetővé, aki szépen meg is szerezte saját alienkinézetét, hogy könnyebben beolvadhasson új barátai közé. A Galactic Invader Ah Puch természetesen saját szinkront és különleges effektet kapott, de tekintve, hogy nem gyenge átalakításról van szó, természetesen csak pénzért szerezhető be az apróság. A földönkívüli-csomag mellé megjelent a Horned Beetle Kherpri, ami

mondjuk nem lesz túl nagy ellenfél az UFO-knak, de legalább stílusosan megy a temetőbe. Aki az *Alien Attack* eseményének ideje alatt vásárol Galactic Invader Ah Puch csomagot, az egy különleges őrszemkinézetet is kap. Az új tartalmakon túl még rengeteg apró felújítást végzett a játékon a Hi-Res: lecseréltek öt töltőkártyát, beépítettek tíz új achievementet, javították a Conquest mód egyik fontos hibáját, és ezentúl mindenki rendesen megkapja majd a játék üzemeltetőitől származó üzeneteket.

Rocket League – Revenge of the Battle-Cars

A *Rocket League* az egyik legnépszerűbb új e-sport játék, amit olyan sűrűn nem kell csiszolgatni, de azért a fejlesztők igyekeznek meglepni minket újabb és újabb tartalmakkal. Többnyire fizetős DLC-k érkeznek, de szerencsére van mit kipróbálnia azoknak is, akik nem szeretnének kozmetikai dolgokért pénzt adni. A megjelenés óta elstartolt az első rangsorolt szezon, hogy a versengők megtalálják a maguk arénáját; és ha már arénákról van szó, azt is érdemes megemlíteni, hogy három új térkép is érkezett, melyek in-

gyesen elérhetők bárki számára. Az 1.04-es frissítéssel befutott az Utopia Coliseum, amelyet a *Revenge of the Battle-Cars* megjelenésekor egy hajnali verzióval is megtoldanak a fejlesztők, illetve az Urban Station éjszakai variációja is bekerül. Ezenfelül új, feloldható zászlókat kap mindenki a rengeteg hibajavítás mellé. A fizetős DLC-k tartalmaznak még új autókat, illetve feloldható festéseket. Aki szerelmes a *Rocket League*-be, annak lesz mivel szórakoznia a következő hónapokban is.



Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

ÉPPEN TÍZ ÉVE ANNAK, HOGY MEGÚJULT KÜLSŐVEL JELENT MEG A GAMESTAR MAGAZIN (PERSZE AZÓTA IS VOLT DIZÁJNVÁLTÁS, ÉS HÁT KI TUDJA, TALÁN LESZ IS MÉG), SZÓVAL IZGOTTAN VÁRTUK AKKOR, MIT IS SZÓLTOK MAJD A MAGAZINHOZ. Öt éve pedig éppen a *Fallout*

New Vegas díszelgett a címlapon, amit most, a *Fallout 4* megjelenése előtt kifejezetten szívmengető volt felidézni. És mi volt tavaly? Emlékeztek még? Egy speciális, 15. éves különszám, melynek címlapjára a *Sid Meier's Civilization Beyond Earth* került kihajtogatható borító formájában – a mai napig nagyon büszkék vagyunk rá. Isteni lenne mindig ilyen kreatív borítókat tervezni, de elég drága dolog, szóval nem terhelnék senki pénztárcáját vele, meg amúgy is, hova lenne akkor az ünnepe? Egyébként pedig boldog 16. születésnapot, GameStar-közösség, pattanásos kamaszok lettünk testületileg. Lássuk, hogyan is telt a gyerekkorunk.



ez volt 10 éve

$e=2.79$

$$P=r^2-m \quad e=mx+c^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

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: Ender – Újdonságok rovat bevezető

Design-t váltottunk vagy mifene... Ez öröm, ez boldogság! Természetesen az újdonságok rovat a mostani designváltáskor is újabb és újabb alrovatkákat hódított meg, kebelezett be, tett magáévá (ja, azt nem).

Imádtuk a néha az újság felét is elfoglaló, hírekre és újdonságokra alapozó rovatszörnyet, de aztán az internet győzött. Viszont a Kult rovat meg szépen egyre nagyobb lesz, most éppen az erősen szakmai és mentális megtszűrlést ígérő Extra Life zabálja az oldalakat; tessék csak visszalapozni, ha kimaradt. Figyelünk.



Idézet: mazur – Star Wars Battlefront 2 előzetes

A „hatalmas összecsapások” érdekében ezúttal is komoly tömegre lehet számítani a képernyőn: összesen 64 játékos kergetőzhet a földi és űrcsatákban, ehhez még hozzá lehet venni az esetleges „statisztákat”, úgyhogy lesz bőven kavardás.

Nagyon várjuk az új *Battlefront*-ot, de ehhez nehéz lesz felnőnie, és sajnos több szempontból nem is tőri össze magát. Bár aki a GS-tagok közül eddig kipróbálta, az elég lelkes volt a hangulatot illetően, szóval nem adjuk fel a reményt.



Idézet: Csonti – Call of Duty 2 előzetes

A történelmi hitelességet szívesen látjuk megerőszkolva a vérbő akció oltárán.

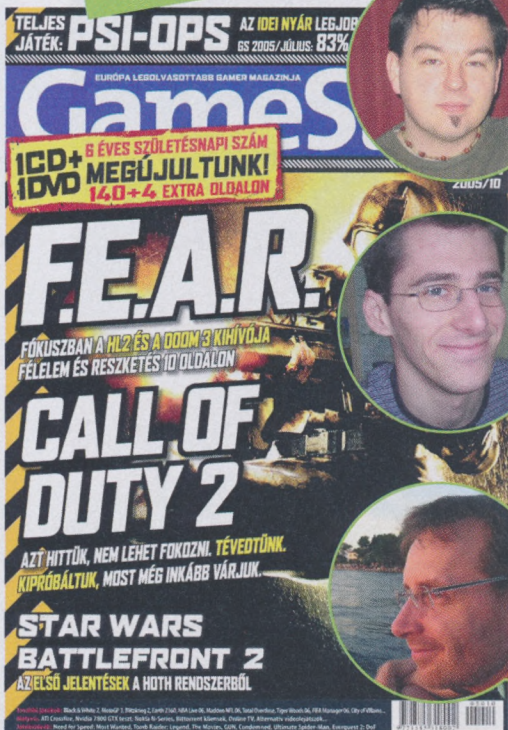
Ó, amikor még ez volt a *Call of Duty*-közösség legnagyobb problémája, azok voltak a micsoda idők! Egy legendás játék született akkor, ami szerintünk a jelenlegi generáción is megérdemelhetne egy remake-et. Ha már úgyis ezt a kort éljük.



Idézet: Dauby – GT Legends teszt

Olyan játékról írhattam, amiért érdemes volt várom, viszont bizonyos döntések folyamán olyan szinten tér el a szimulátorrajongók elvárásaitól, hogy azt nem lehet legyintésekkel tolerálni: nagyon kemény pontlevonást eszközöltem.

Az egyik legnagyobb hazai játékgalmazó vezetője még ma is az egyik legkomolyabb autósszimulátor-rajongó, akit ismerünk – egyébként nagyon kemény pontlevonással 85%-ot adott a mára már kissé elfeledett *GT Legendsre*. Aranyból van az ő szíve, na.



5
ÉVE



Idézet: mazur - főszerkesztői bevezető

De csitt, abba is hagyom, különben nem fogok tudni társaim szemébe nézni az anonim grafománok következő rendes gyűlésén.

Szia, mazur! Ezen a héten te hozod az aprósüteményt, majd ne felejtsetd el!

$e=mc^2$
 $P=r^2-m$
 $(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$



Idézet: Chavaller - Stronghold 3 előzetes

Alapszabály, hogy ne akkor sorozzuk a falat, amikor épp alatta várják hű talpasaink a magasból érkező gulyást. A népi hagyomány szerint fejfájást jelent, ha kőzapor hullik a nyakunkba. Bizonyára a front-hatás miatt.

Alacsonyán szállnak a kövek, eső lesz.



Idézet: Duncan - Arcania: Gothic 4 teszt

Többedmagammal azon tanakodtam a játék tesztelése közben, hogy a JoWood-nál ugyanaz a krapok programozza-e a karakteranimációkat, aki tette az elmúlt nyolc évben a Piranha Bytesnél. Ha igen, őszinte sajnálatunkra egyetlen pixelét nem fejlődött szakmailag. A fickó valószínűleg a főnök fia lehet (vagy maga a főnök).

Az egy jó kis cég lehet, ahol a főnök áll neki tologatni a karakteranimációt két meeting és a könyvelés áttekintése között. Bár ez is egy költséghatékony módszer.



Idézet: Flatline - Civilization V teszt

Újra eljött az ideje, hogy intravénás kávéval és kólával kezdjék a napot a játékkörültek a munkahelyükön/suliban/oviban... (az utóbbi nem javasolt)

Pedig a sok kávétól felpörgött hároméves stratégia elég vicces gondolat... bár a szerkesztőségben épp egyetlen apuka sem röhög ezen, szóval lehet, hogy mégsem.



Idézet: Mocsy - főszerkesztői bevezető

Szeretném még egyszer megköszönni, hogy velünk együtt ünneplitek a GameStar 15. születésnapját, és remélem, a jövőben is mellettünk maradtok!

Ha ezt olvassátok, akkor van egy jó hírünk: még egy évet kihúztatok velünk, és ezért végtelenül hálásak vagyunk nektek. És igen, annyit mondtuk már, hogy ivós játék lett belőle, de tényleg sokat jelent nekünk, mert ezzel maradhat fenn ez a csodás közösség: „Vegyetek GameStart!”

Van ennek valami rituáléja: pont egy régi olvasó és cimbi mondta nemrég, hogy a vécén ülve GS-olvasás már olyan hosszú ideje szerves része az életének, hogy az emésztése komoly zavarba jönne, ha nem lenne magazin. Megnyugtattuk, lesz. Örült.

És azóta újabb egy év gondtalan táplálékfeldolgozás. Ha most is éppen akkor olvasod, a legjobbakat kívánjuk. Mellesleg a sok gyümölcs és korpás keksz sem rossz...

Idézet: HP - Aréna rovat

Mesterségesen generált elvárásokkal, a Halo generációugrására emlékezve mentünk bele, arra számítva, hogy itt most majd áttörünk minden gátat, újraírjuk a történelemkönyveket, négy tenger mossza partjainkat, és már soha nem lesz minden olyan, mint azelőtt. Pedig de.

A Taken King megjelenése óta a szerkesztőség jelentős része teljesen visszaeső Destiny-függő. Most sem lett egyébként négy tengerünk, sem új történelmünk, csoda sem született. De elképesztő mennyiségű időt lehet beletenni ebbe a játékba. Vajon egy év múlva mit fogunk írni róla?

Idézet: Paca - Forza Horizon 2 teszt

A csillogás már csak hab a tortán, a legdurvább pedig, ahogy az esőcseppek megállnak a motorháztetőn. Igaz, még nagy sebességnél sem futnak semerre, de akkor is, olyan gyönyörű, hogy hajlandó vagyok efelett szemet hunyni.

Az álló vízcseppek őszinte csodálójának szívbemakoló vallomását közöltük most, elégiát a soha meg nem moccanó könnyekhez, melyeket egy időtlen vihar ejtett. Köszönjük, Paca.



1
ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

A csúcson kell abbahagyni

Everest



Film
dráma

VAJON MIÉRT MÁSZIK VALAKI TÖBB EZER MÉTER MAGASBA, ÉS MIÉRT FESZEGETI FIZIKAI ÁLLÓKÉPESÉGÉNEK HATÁRAIT? Csak hogy ki-tűzhessen egy zászlót egy hegy tetejére? Az átlagemberek többségének ez felfoghatatlan, hiszen a napi rutinban megfáradva kevés dolgot tudnának elképzelni visszatásztóbbnak, mint a haldoklásig súlyosbított hegymászás, viszont van az emberiségnek egy kis része, amely a természet örök bástyáinak leküzdésében látja az élet értelmét. Baltasar Kormákur (Csempészek, 2 kaliber, Dermesztő mélység) pedig azt próbálja megmutatni nekünk az Everestben, hogy ezek a nem mindennapi „hősök” miért érdemesek a tiszteltünkre; vagy éppen miért nem, felfogás kérdése.

Ehhez persze elengedhetetlenek olyan karakterek, akiket a világ legjobb forgatókönyvírója, az élet szült. Az Everest ugyanis az 1996-os expedíció igaz történetét regéli el: két csapat próbálta akkor meghódítani a 8848 méteres Csomolungmát, azonban többé-kevésbé sikeres elhatározásuk tragédiába torkollott. Érdeemes a vetítés előtt nem utánaolvasni a múltban történt eseményeknek, így a moziban csúcslülve sok-

kal nagyobb szót majd a végjáték. Addig pedig betekintést nyerhetünk egy bensőséges, sajátos közegbe, amelyet olyan, remekül összeválogatott színészek prezentálnak nekünk, mint a legutóbbi Terminátorban is szereplő Jason Clarke, az Éjjeli féreggel újfent bizonyító Jake Gyllenhaal, az avatáros Sam Worthington vagy éppen a Marvel-filmek Thanosa, Josh Brolin. Mindannyian tökéletesen hozzák azokat a hétköznapi figurákat, akik tanúbizonyságot tesznek emberfeletti kitartásukról és akaraterejükéről. Bár a szövegkönyv néhol szárazzá, máshol túlságosan is patetikussá válik, az Everestnek ezt könnyen megbocsátja az ember, mert ami más, hasonlószerű alkotásokban kiakasztaná a giccsmérőt, az itt meglepően korrektül működik.

Noha Kormákur egyértelműen típuskarakterekkel dolgozik, az imént említett színészek mégis képesek étellel megtölteni szerepeiket. Úgy ültetnek fel minket egy érzelmi hullámvasútra, hogy közben nem tolják arcunkba a felesleges hollywoodi fogásokat, hanem inkább az emberekben és a családtagokban lejátsszódó érzelmekre koncentrálnak, és

természetesen a miértre is. A nagybetűs „Miért?” itt a lényeg, mivel a rendező arra is gondosan ügyelt, hogy figurái ne legyenek idealizáltak vagy elítélendők, viszont motivációik világosak és átláthatók maradjanak. Vajon hogy dönt valaki, mikor nincs egyértelműen jó vagy rossz döntés? És mit választ akkor, ha a pillanat hevében gondolkodás nélkül, azonnal kell cselekednie? Emellett még ott van a film valódi főszereplője és egyben címszereplője, a Mount Everest is, amely elképesztő nagyságával és mélységeivel, valamint varázslatos, CGI-vel megtöltött látványvilágával dörgöli az orrunk alá, hogy jóval előttünk és utánunk is ott tornyosul majd a világ fölött.

Az Everest nézése közben a hideg éppúgy a csontunkig hatol, mint ahogy a dráma a szívünkbe férkőzik, miközben Kormákur megkísérli megértetni velünk a hegyászok szellemiségét és úgy bemutatni sárgolyóbusunk legmagasabb pontját, ahogyan még soha senki nem tette előtte. Ami engem illet, a Cliffhanger mellé biztosan bevésem ezt is a hegyászós klasszikusokhoz.

Szada

Olcson eladó a józan eszem, ugyanígy használt serpát vennék alig néhány kilométert futott jakkal.

4/5





Sorozat
bűnügyi dráma



Sorozat
dráma

Plata o plomo? Narcos

E ZÜST VAGY ÓLOM? EZZEL A KÉRDÉSEL TALÁLTA SZEMBE MAGÁT MINDENKI, AKIT PABLO EMILIO ESCOBAR GAVIRIA ÚTJÁBA VETETT A (BAL-) SORS. A hírhedt Medellín drokartell 1993-ban lelőtt feje ugyanis mindenkit megvásárolt, akit lehetett, ha pedig valakit nem sikerült, azt halálosan megfenyegette. Amennyiben ennek ellenére sem tértek jobb belátásra, elrendelte kivégzésüket. Húsz év alatt több mint ezer rendőr, számos tisztviselő (köztük bírók, politikusok) fizetett súlyos árat becsületessége miatt. Chris Brancato, Carlo Bernard és Doug Miro sorozata igyekszik minél több oldalról bemutatni a Kolumbiát károsba taszító drogháborút, amihez nem rest korabeli felvételeket, újságcikkeket is felhasználni. Az eseményeket az Escobar elfogásán fáradozó DEA-ügynökök egyikét, Steve Murphyt megformáló Boyd Holbrook tolmácsolásában ismerjük meg, történelmi kontextusba helyezve. Dicséretes, hogy a készítők egyetlen percre sem igyekeznek hőst faragni az amerikaiakból. Miközben a minden bókorbán kommunistákat gyanító Reagan-adminisztráció olyan szélsőséges gerillamozgalmakra irányítja a titkosszolgálatok

figyelmét, mint az M-19, addig Escobar emberei gyakorlatilag bolondot csinálnak a miami hatóságokból. Már-már komikusan egyszerű, ám annál hatékonyabb módszerekkel csempészik tonnaszámba a kokaint a városba, ahol a füvet áruló, strandpapucsos hippik helyét gépisztolyos kolumbiaiak veszik át, és a kábítószerezellel összefüggő gyilkosságok száma rövidesen több ezerre rúg. Ezzel párhuzamosan bepillantást nyerünk Don Pablo magánéletébe, és megértjük, miért is tekintett rá Medellín lakossága afféle modern Robin Hoodként. Rendkívül ellentmondásos figura, aki bálványozza a feleségét (bár ez nem akadályozza meg a félrelépésben), és megrendül egy kutya indokolatlan lelövésén, miközben ő maga ezeket küldött a halálba. Gyönyörűen fényképezett, eredeti helyen forgatott, túlnyomórészt spanyolul beszélő sorozattal nyitja meg az őszi szezont a Netflix, amelyre a színesek játéka teszi fel a koronát. Biztosra veszem, hogy a Pablo Escobart alakító Wagner Moura számára ez a szerep meghozza a nemzetközi áttörést. Még a Trónok harca Oberyn Martelljeként megkedvelt Pedro Pascal (Javier Pena DEA-ügynök) is elhalványul mellette.

Chavalier

Biztosan csak nátha Fear the Walking Dead

RICK GRIMES ÉS HOL FOGYÓ, HOL BŐVÜLŐ CSAPATA MÁR LASSAN HAT ÉVE JÁRJA A ZOMBIAPOKALIPSZIS KÖVETKEZTÉBEN KISSÉ ÁTALAKULT EGYESÜLT ÁLLAMOKAT. Így azt már tudjuk, hogyan alkalmazkodtak az emberek a megváltozott körülményekhez. Azt viszont eddig nem tudtuk, hogyan élték meg a járvány kitörésének napjait, és ezt a lyukat hivatott befoltozni a Fear the Walking Dead sorozat, ami ugyanabban az univerzumban játszódik, mint a másik, de Georgia helyett az Államok nyugati felén, Los Angelesben zajlanak az események. Eleinte még mindenki legyintett – valószínűleg mi is legyintenénk. A való világban is előfordulnak ilyen-olyan járványok, amelyek miatt néhányan bepánikolnak, de a legtöbben nem aggodnak túlságosan. A hatrészes első évadban nincs fölösleges, a karakterek múltját megismertető felvezetés, már az első részben megjelenik az első zombi, és hőseink szép lassan kezdik sejteni, hogy hörögve vánszorgó embertársaik nem barátságból akarnak ölelkezni, és a heroinos srác sem csak hallucinált, amikor azt látta, hogy barátja éppen valakiből falatozik.

Paca

Tíz órás történelmi tablójaival a Netflix valósággal rárugta az ajtót a 2015/2016-os szezon nagyjágyúira.

4,5/5

Hat rész után bizakodunk, de mihez kezdnek hőseink az egyre pusztuló világban?

4/5

VÁSÁROLD LE GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT
 A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
 RÉSZLETEK:
 GAMESTAR.HU/DELTAVISION
 GAMESTAR FÉLÉVEMÉNY
 FELHASZNÁLVA

Terry Pratchett és Stephen Baxter A hosszú Föld

VAJON MILYEN HATÁSSAL LENNE TÁRSADALMUNKRA, VILÁGFELFOGÁSUNKRA, SŐT AZ EMBERISÉG FEJLŐDÉSÉRE, HA FELFEDEZNÉNK EGY MÓDSZERT, AMELLYEL PÁRHUZAMOS FÖLDEK MILLIÓIT VEHETNÉNK BIRTOKBA? Mi lesz a status quóval, a kormányokkal, a gazdasággal és mindenekelett a hátrahagyottakkal? Ezekkel a gondolatokkal játszik el a brit szerzőpáros négyfelvonásos sorozatának első kötete. Egy fantasztikus találmány révén a Föld lakosságának nagyobbik része képessé válik az úgynevezett átlépésre, azaz egy készülék segítségével átugorhat egy párhuzamos Föld ugyanazon pontjára, ahol korábban tartózkodott, és ezt gyakorlatilag a végtelenségig folytathatná. A Korongvilág-regényeiről ismert, nemrég elhunyt Pratchett, valamint az elismert sci-fi író, Baxter izgalmas, világokon átívelő utazásra viszi magával az olvasót, aki egy percig sem unatkozik az

evolúció számtalan lehetséges elágazásából fakadó változatos flórának és faunának, az ezekkel történő találkozás izgalmainak, de leginkább a történet főszereplőinek megtett Joshua Valientének (aki született átlépő, a készülékre sincs szüksége) és Lobszangnak, az önmagát tibeti motorkerékpár-szerelőnek tartó mester-séges intelligenciának köszönhetően.

Chavalier



Könyv
sci-fi

A kruplít már megvettem, csak a dobozt kell összeszerelnem.

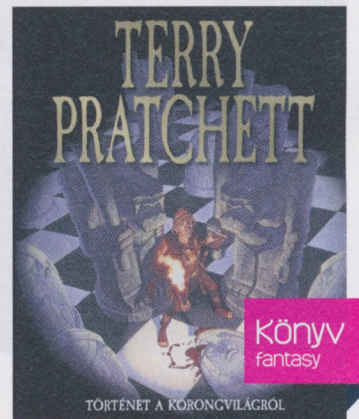
4/5

Terry Pratchett Baff!

GYILKOSSÁG ANK-MORPORKBAN? MINDENNAPOS ESET. AZ ÁLDOZAT EGY TÖRPE AGITÁTOR, A FELTÉLEZETT ELKÖVETŐ PEDIG EGY TROLL. Még mindig nem tűnik különleges ügynek, igaz? De emlékezzünk csak vissza a Kúm-völgyre, az ósrégi csatára, ahol a trollok rajtaütöttek a törpékre, illetve a törpék a trollokon – attól függően, melyik fél próbál visszaemlékezni a történetekre. Vinkó parancsnok emberfeletti erőfeszítéssel igyekszik megőrizni a rendet az utcákon, ahol csak egy szikra hiányzik ahhoz, hogy lángba borítsa a várost a két szóban forgó etnikum. Emellett azt is el kell kerülnie, hogy szeretett városorsége szétszakadjon, hiszen emberek, gólemek, vízköpőszörnyek, egy vérfarkas, egy Igor és Göcsört káplár mellett törpék és trollok is magukra öltötték az egyenruhát. No meg egy vámpír, ami már az általában toleráns Vinkónak is sok, rólunk nem is beszélve, hiszen könnyesre röhögjük magun-

kat az ellopott körképet kereső, csetlő-botló Bendó őrmesteréken és a törpék meghökkenítő szokásain. Nem meglepő módon Pratchett ezúttal is egy csavaros krimi csomagolt humoros köntösbe, amiben akár még az is élvezetet lelhet, akinek nem szépítené meg a napját némi komolytalanság.

Chavalier



Könyv
fantasy

Vinkó városorsége sokad ízben fakasztja kacajra a krimi rajongóit.

4,5/5

Ultranoire Disclosure

FEKETÉRE FESTETT KÖRMEKEL ÜLÖK A SZOBÁMBAN, ÉS AZ ULTRANOIRE DEBUTÁLÓ ALBUMÁT HALLGATOM. Mintha újra 93-ban lennék, amikor feltámadt hamvaiból a nagy előd Depeche Mode, és egy kiteljesedett hangzásvilággal lépett színpadra Budapesten. A zenekarból ketten akkoriban egy Megabyte nevű formációval léptek fel a tatabányai és környékbeli Mode-klubokban, személy szerint imádtam őket. Feletébb örvendetes hát számomra, hogy sok évnyi teljesen más utakon járás után ismét a szintipop szintjén láthatom őket, kiegészülve, kiforrva, új néven. A Disclosure annyira friss lemez, hogy most július 30-án jelentették be elkészültét, a fizikai adathordozók pedig épp csak gyártás alatt vannak. CD-n és kazettán jelenik meg az anyag, amely már első hallgatásra is vinylért sír. De sebjaj, a következő album, ha az égiek is úgy akarják, lenyomatot képez majd a fekete műanyag örök barázdá-

iban. Merthogy érdemes lenne rá már ez az első, bemutatkozó csokor is. Elejétől a végéig. Pedig nem vidám, nagyon nem, sőt, olyan dark, mély és szomorú, hogy az emberlányának elhomályosodik a szeme tőle. Ilyen 100 százalékos legyen a következő is, és én már készítem a helyét a lemezgyűjteményemben.

H.A.L.



Zene
szintipop

Ki kell fényesítenem a Martensemét a koncertre.

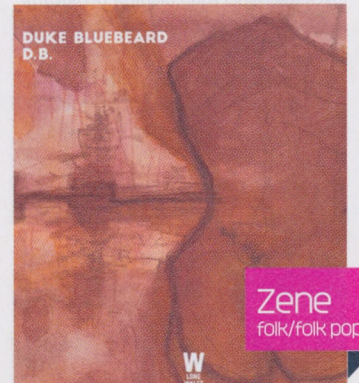
5/5

Duke Bluebeard D.B.

DUKE BLUEBEARD AZ A FAJTA DALSZERZŐ GITÁROS, AKI NAGYON IDEGENKEDIK AZ ÖNREKLÁMOZÁSTÓL. Azt szeretné, ha csak a zenéje miatt ismernék, nem pedig a személye köré épített hype-ból, a marketingkampányok képeiről. Valahol igaza van, ha sokan nem is értik. Kevés az olyan igazi dalszerző, mint ő, akinél szinte az első hangtól az utolsóig minden a helyén van. A zenekiadással kapcsolatos járulékos terhek pedig nagyrészt lekerültek a válláról – köszönhetően az idén megalakult Lone Waltz Recordsnak, amelynek ötlete az ő fejből pattant ki. A három magyar dalszerzőből (Micsoda Dániel – Zanzinger, Upor András és Duke Bluebeard) álló kiadó egyik első gyűjteménye a D.B. című, kétszamos kislemez. Ha muszáj lenne jellemezni a dalokat, akkor azt mondanám, hogy mélyről jövő akusztikus drámák: szépséges, gyönyörűen megírt művek, igazi, kézzel fogható dalok,

melyeknek élük van; hallgatásuk közben úgy érzi az ember, hogy akár meg is vághatja magát velük. Mégpedig igazságuk miatt. Nem muszáj mindig új megfejtést írni egy akusztikus gitáron, a lényeg az, hogy az összes hang, érzélem és üzenet valódi legyen – ami ebből a digitálisan kiadott anyagból tökéletesen átjön.

Rádi



Zene
folk/folk pop

Duke Bluebeard a pályája kezdete óta valódi, és ez a kislemez is az.

4/5

Nézd, vagy ne nézd... De. Nézd!

Star Wars: A Birodalom visszavág

UGYAN A CSILLAGOK HÁBORÚJA SOROZAT ELSŐ RÉSZÉ (AMI UGYE A TÖRTÉNET KRONOLÓGIÁJÁT TEKINTVE A NEGYEDIK) INDÍTOTTA EL A SZÉRIÁT A TÖBBMILLIÓS RAJONGÓTÁBOR FELÉ VEZETŐ ÚTON, LEGTÖBBEN MÉGIS A BIRODALOM VISSZAVÁGOT TARTJÁK A LEGJOBBNAK. Összeszámolni is nehéz, hány meghatározó, emlékezetes jelenetet láthattunk az első Halálcsillag elpusztítása után három évvel játszódó filmben. Ha hiszitek, ha nem, ebben a részben küzdött meg Luke a wampával a Hothon, ekkor bújt bele egy halott tauntaun belsejébe, hogy átvészelve a bolygón töltött, fagyos éjszakát, és szintén ekkor találkozott először mestérével, Yodával, aki megtanította többek között arra, hogyan emelhet ki a Dagobah bolygó mocsarából egy X-winget pusztán az Erő segítségével. Talán mindannyian emlékszünk arra a pillanatra, amikor kiderült, hogy a gyerekesen viselkedő, kissé bolondos, zöld

lény valójában a legnagyobb jedimester a galaxisban; csuklótól fénykarddal levágott fél karunkat odaadnánk, hogy újra érezzük, amit akkor. A lefagyasztott Han Solo, Jabba verme és persze a bikinis Leia látványa örökre beleégtek az emlékezetünkbe, de ha valakinek e jelenetek egyike sem rémlik, egyre biztosan emlékszik: A Birodalom visszavág végén kiderül, milyen kapcsolatban áll Darth Vader Luke Skywalkerrel. Érdekeség, hogy 1980-as megjelenésekor a kritikusok részéről vegyes fogadtatásban részesült, a New York Times és a Washington Post egyaránt lehúzta, mondván, a sztorinak se eleje, se vége. Pár évvel később viszont kivétel nélkül mindenki elismerően nyilatkozott róla, és az értékelések alapján is a franchise legjobb filmje lett. A Birodalom visszavág uralma mostanra vitathatatlan, és ugyan azt ajánljuk, hogy aki még nem látta, az Új reménnyel kezdje a trilógiát, de ha azt már láttátok, ezt semmiképp ne hagyjátok ki: nézzétek meg A Birodalom visszavágot! (X)



AXN

A Birodalom visszavág és A jedi visszatér október 17-én és 18-án 21 órától látható az AXN műsorán. Ha szeretnétek visszanézni a többi Star Wars filmet, akkor októberben és novemberben ezt megtehetitek, ha az AXN-re vagy az AXN Black csatornákra kapcsoltok.

TM & © Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used under authorization.

OLVASD A GALAKTIKÁT!

OLVASS A JÖVŐBE!



Fantasztikus világokba vágysz?
Érdekelnek a legújabb kütyük,
felfedezések?

FIZESS ELŐ
WEBSHOPUNKBAN:
WWW.GALAKTIKABOLT.HU



Megjelenik november 20-án

KÖVVSZÁM



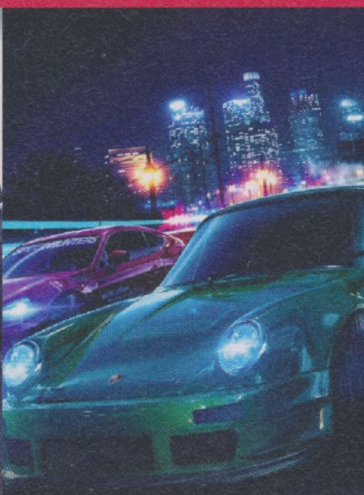
RISE OF THE TOMB RAIDER

Jövő hónapban végre folytatódik a Crystal Dynamics által rebootolt Tomb Raider széria. Lara már nem az a kezdő régészlány, akit 2013-ban megismertünk. Akkor természetfeletti erőkkel találkozott, de bárkinek is mesélt erről, örültnek hitték, úgy döntött hát, hebizonyítja, hogy nem a trauma hatására képzelt elképesztő dolgokat. A folytatásban Larával ősi romokat tárunk fel, és versenyt futunk a Trinity szervezettel, amely mindenki más előtt akarja megtalálni a halhatatlanság titkát.



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

A Ubisoft orgyilkos sorozata ezúttal az ipari forradalom korába kísér minket, ahol Jacob és Evie Frye harcát követhetjük végig a templomos fenyegetéssel szemben. Új korszak, új fegyverek, új ellenségek. Meglátjuk, hogy ez elég lesz-e a sorozat fellendítéséhez.



NEED FOR SPEED

Az EA és a Ghost Games újra feltalálják a Need for Speed szériát. A reboot-epizódban nagyrészt azt kapjuk, amiért az Underground-rajongók évek óta eszednek: tuningolást, árkaós száguldást és egy csodálatos, nyílt játszóteret.



CALL OF DUTY: BLACK OPS III

Idén a Treyarchon a sor, hogy egy újszerű Call of Duty élménnyel lépjenek meg a rajongókat. A srácok úgy döntöttek, hogy folytatják a széria egyik legjobb mellékágát, és ezúttal is a nem túl távoli jövőbe kalauzolnak el minket.



HALO 5: GUARDIANS

Kicsit sok idő telt el a Halo 4 megjelenése óta, így éppen ideje volt már, hogy Master Chief visszatérjen, és megmutassa, ki a főnök a Microsoft új konzolján is. Komoly újdonságokkal és e-sportra építő multiélménnyel tér vissza a széria.

GameStar HÍR

TELEPÜLT A MOZDULJ! GAMER MOZGALOM, TUDJ MEG RÓLA MINDENT ITTI

TESZTEK JÁTEKVILÁG MÁSVILÁG GAMIFICATION JÁTEK HUBOK GS PLUS EXTRA LIFE EGYÉB

AKCIÓS GAMER LAPTOPOK

JÁTSSZUK LE! OKTÓBER 5-11.

INGYEN KISZALLÍTÁS

MEGNÉZEM >



LEGRISSEBB VIDEO

PlayIT Szegec - beszél Dave-vel és Kodival

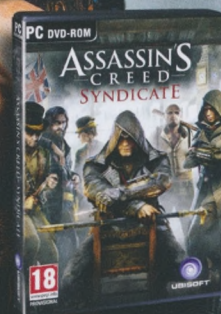
A szegecidi PlayIT YouTube sz...

MEGLEPETÉS!

November havi teljes játékunk kiléte még kétséges, ezért kérjük az olvasókat, legyenek türelemmel. Látogassátok sűrűn a gamestar.hu-t, ahol majd időben felfedjük, mi vár rátok a következő lapszám digitális mellékletén. Egy dolgot megígérhetünk: mindent elkövetünk, hogy ne kelljen csalódnotok.

ASSASSIN'S — CREED — SYNDICATE

MEGJELENÉS:



2015.10.23. 2015.11.19.
/XBOXONE, PS4/ /PC/

MAGYAR FELIRATTAL

18
www.pegi.info



XBOX ONE



PS4

PC

WWW.ASSASSINSCREED.COM



UBISOFT

© 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.



*Elege van a felesleges
ajánlatokból?*

Azt kapni, ami igazán számít Önnek:
Felbecsülhetetlen.

Csatlakozzon a MasterCard®
új kedvezményprogramjához
és vegye igénybe
a kéthetente frissülő ajánlatokat.

Regisztráció és részletek: mastercard-kedvezmenyek.hu

A kedvezményprogramba kizárólag Magyarországon kibocsátott,
érvényes MasterCard® vagy Maestro® kártyájával regisztrálhat.



PRICELESS®
Specials

