

TELJES  
JÁTÉK

DmC: DEVIL MAY CRY



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar

2015/12

Windows 10  
SUPERGUIDE

EXTRA

AJÁNDÉK  
1 HÓNAPOS  
HOZZÁFÉRÉS

FILMBOX  
LIVE

StarCraft II: Legacy of the Void

Quantum Break

Just Cause 3

Fallout 4

EZ CSAK EGY SCI-FI BATTLEFIELD, VAGY VELE VAN AZ ERŐ?

# STAR WARS BATTLEFRONT

www.gamestar.hu  
2015/12  
1995 Ft



9 771787 902009 1 50 12

# 576 KByte

**BÁRMILYEN XBOX ONE KONZOLCSOMAGHOZ  
5000 FT-ÉRT VÁLASZTHATSZ EGY JÁTÉKOT\*!**

\*normál, nem gyűjtői kiadású szoftverek választhatóak



5000 FT

5000 FT

5000 FT

5000 FT

5000 FT

5000 FT



Részletek a [www.576kb.hu](http://www.576kb.hu) oldalon.

# IMPRESSZUM

## Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

## Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu

## Szerkesztők:

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

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

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

Berze András (Kaci) kaci@gamestar.hu

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

## Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Bátky Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Borsos Gyula (Gulius) gulius@gamestar.hu

Dragon György (Gyu)

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Erdős Márton (Simánmartin) merdos@gamestar.hu

Gócza Gergely gocza@gamestar.hu

Hajdú Gábor (Csirke) ghajdu@gamestar.hu

Kaiser K. Dávid (Dudu) dudu@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

Rátfai Gábor (RG) rg@gamestar.hu

Szabó Dániel (Szada) szada@gamestar.hu

Somogyi Réka (Somi) rsomogyi@gamestar.hu

Stöckert Gábor (Stóki) stokike@gmail.com

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Eprespuszedlee) dvigh@gamestar.hu

## Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.

1036 Budapest, Lajos u. 78.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

## Felelős kiadó:

Virágh Márton (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 utca 8.

## Felelős vezető:

Lakatos Viktor

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:

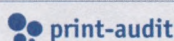
9870 Ft 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

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 cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot, aktíváló kódot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. A 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.



Sicontact Kft.



## SZIASZTOK!

### ELMONDANI NEM TUDOM, MENNYIRE ÖRÜLÖK, HOGY MEGÍRHATOM AZ ÉV UTOLSÓ FŐSZERKESZTŐI BEVEZETŐJÉT.

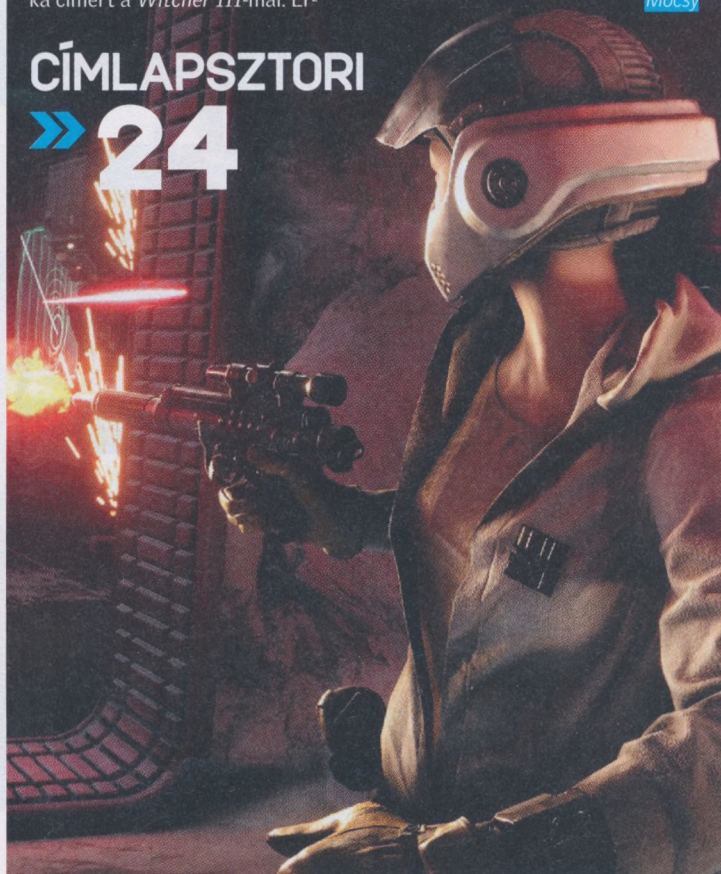
Az elmúlt néhány hónapban nagyon sokat dolgozott a GameStar csapata, alig vártuk már, hogy eljöjjön a pilhenés ideje. Az utóbbi években megszokhattuk, hogy a decemberi lapszámra már csak azok a játékok maradtak, amelyek lekésték a nagy, november eleji megjelenési dömpinget. Idén szerencsére egy halom olyan címről írhattunk, amely nagyon feldobta az év utolsó hónapját. Címlapsztorink nem lehetett más, mint a *Star Wars Battlefront*; az ingyenes *Jakku* DLC-vel már kezd egész emberes lenni a játék, még néhány hős, pálya, játékmód, és akkor mennyiséget is kapunk majd a minőség mellé a pénzünkért. Az utolsó pillanatban beesett a *Just Cause* harmadik része is, ami egészen jópofa lett, de azért nem igazán számíthat az év játéka címre. A *Fallout 4* viszont nagyon tetszett a szerkesztőség többségének, komoly versenyben áll az év játéka címért a *Witcher III*-mal. Er-

ről jut eszembe, a szokásos év játéka szavazást decemberben ismét a GameStar Online felületén tartjuk, osszátok meg velünk véleményeket arról, szerintetek mely játékok voltak 2015 legjobbjai. Az eredményt a januári GameStar magazin oldalain tesszük közzé – még egy ok arra, hogy jövőre is velünk tartsatok. Teljes játékunk ebben a hónapban egy pazar akciójáték, a *Devil May Cry* sorozat újragondolása, amely 2013-ban jelent meg. Nem maradt más hátra, mint hogy megköszönjem, egész évben velünk tartottatok, megvettétek a GameStar magazint, olvassátok a gamestar.hu-t, nézitek videóinkat, és részt vesztek a rendezvényeinken (december 17-én GameNight, nem elfelejtetni!). Hogy sokat jelent nekünk, hogy magunkénak tudhatjuk Magyarországon legnagyobb gamer közösségét, köszönjük! A GameStar csapata, kiadónk dolgozói és a magam nevében szeretnék minden kedves olvasónknak és családjának békés, boldog karácsonyt, sikeres új évet kívánni. Jövőre újra találkozunk.

Mocsy

## CÍMLAPSZTORI

# » 24



# TARTALOM



QUANTUM BREAK

14



HORIZON ZERO DAWN

18



STAR WARS BATTLEFRONT

24



FALLOUT 4

28



JUST CAUSE 3

38



STARCRRAFT II: LEGACY OF THE VOID

42



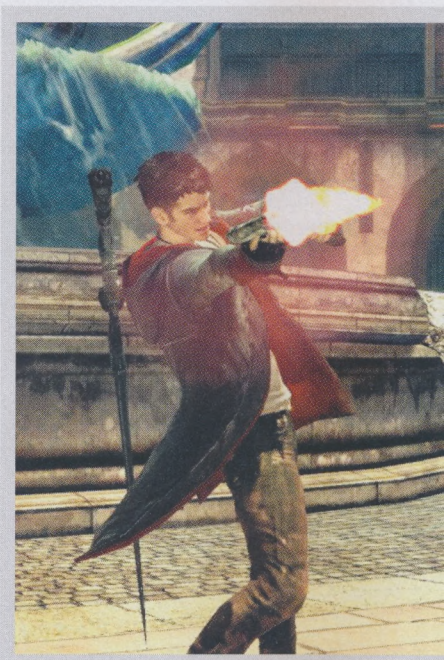
GUILD WARS 2: HEART OF THORNS

46



THE CREW: WILD RUN

52





ELITE: DANGEROUS

56



PROJECT ZERO:  
MAIDEN OF BLACK  
WATER

60



STAR WARS: THE OLD  
REPUBLIC - KNIGHTS  
OF THE FALLEN  
EMPIRE

64



CONSTRUCTION SIMULATOR: GOLD  
EDITION

79



A NAPPALI ÚJ KÖZPONTJA

86



HA TÚL SOKAT  
MOZGOK, AZ A BAJ,  
HA TÚL KEVESET, AZ  
A BAJ

98



## TELJES JÁTÉK DmC: DEVIL MAY CRY

**A** CAPCOM LEGENDÁS SZÉRIÁJA AZ EZRED-FORDULÓN ROBBANT BE A KÖZTUDATBA, AZÓTA PEDIG FOLYAMATOSAN ÉRKEZTEK A JOBBNÁL JOBB RÉSZEK, AMELYEK AZ ANGYALOK ÉS DÉMONOK VILÁGÁBA KALAUZOLTÁK EL A JÁTÉKOSOKAT. A 2013-ban megjelent

ötödik rész egy reboot, így ha valaki nem játszott a korábbi epizódokkal, annak itt a tökéletes alkalom, hogy fejest ugorjon a küzdelembe. A lélegzetelállító kombókkal harcoló Dante története kifejezetten izgalmas, azok is megtalálják benne a számításukat, akik inkább a narratíva miatt vágnak bele egy-egy játékba.

A játék aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

## BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 14 QUANTUM BREAK
- 18 HORIZON ZERO DAWN
- 20 IRONKRAFT - ROAD TO HELL

### TESZT

- 24 STAR WARS BATTLEFRONT
- 28 FALLOUT 4
- 38 JUST CAUSE 3
- 42 STARCRRAFT II: LEGACY OF THE VOID
- 46 GUILD WARS 2: HEART OF THORNS
- 50 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
- 52 THE CREW: WILD RUN
- 54 THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING: FINAL CUT
- 56 ELITE: DANGEROUS
- 58 DRAGON QUEST HEROES: THE WORLD TREE'S WOE AND THE BLIGHT BELOW
- 60 PROJECT ZERO: MAIDEN OF BLACK WATER
- 62 MINECRAFT: STORY MODE - EPISODE 1: THE ORDER OF THE STONE
- 63 MINECRAFT: STORY MODE - EPISODE 2: ASS EMBLY REQUIRED
- 64 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC - KNIGHTS OF THE FALLEN EMPIRE
- 66 HARD WEST
- 67 DARKSIDERS II DEATHINITIVE EDITION
- 68 CLANDESTINE
- 69 BROFORCE
- 70 FOOTBALL MANAGER 2016
- 72 PATHOLOGIC CLASSIC HD
- 73 DEVILS & DEMONS
- 74 OVERLORD: FELLOWSHIP OF EVIL
- 75 SKYHILL
- 76 KNIGHT SQUAD
- 77 COAST GUARD
- 78 GAME OF THRONES: ICE DRAGON
- 79 CONSTRUCTION SIMULATOR: GOLD EDITION
- 80 DRAGON AGE: INQUISITION - THE DESCENT
- 80 DRAGON AGE: INQUISITION - TRESPASSER
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### HARDVER

- 84 HÍREK
- 86 A NAPPALI ÚJ KÖZPONTJA
- 92 PIAC TÉR
- 94 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### EXTRA LIFE

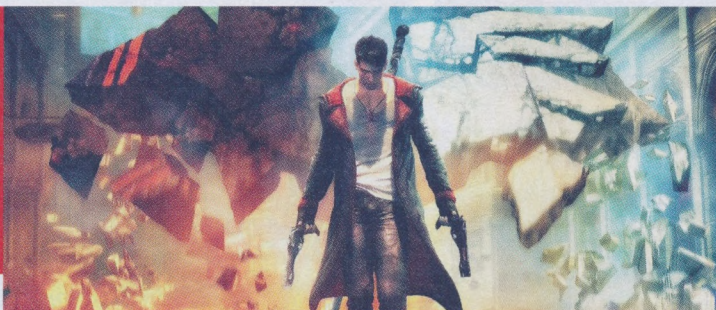
- 96 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA: CSAPATMUNKA MÁSKÉPP?
- 98 HA TÚL SOKAT MOZGOK, AZ A BAJ, HA TÚL KEVESET, AZ A BAJ
- 100 KÁRTYAJÁTÉK SCRATCHBEN
- 102 AZ ÉV JÁTÉKIPARI FELVÁSÁRLÁSA
- 104 BLIZZCON 2015 - AZ E-SPORTOK OLIMPIÁJA
- 106 SZABAD(A)JÁTÉK
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖV SZÁM

# GAMESTAR PLUS TARTALOM

## HOGYAN HASZNÁLD?

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

TELJES JÁTÉK

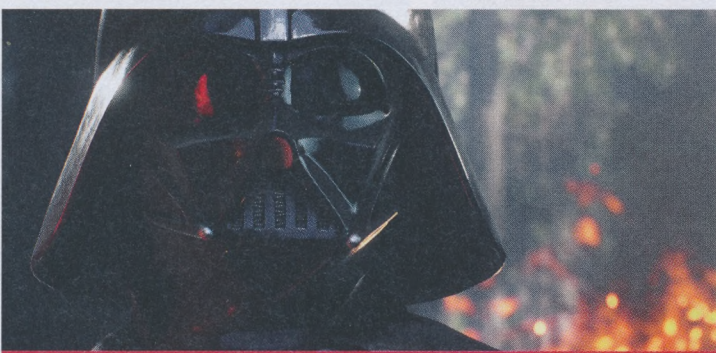


DmC: DEVIL MAY CRY

GSTV



FALLOUT 4



STAR WARS BATTLEFRONT

További videók: StarCraft II: Legacy of the Void, kerekasztal-beszélgetés

GSTV



JUST CAUSE 3

Extra: FilmMagazin 2015. december, Scratch programozási segédanyag és mintaprogram, egy hónapos Filmbox Live hozzáférés

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

### OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitum két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják 2015. december 15-től 2016. január 31-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogass el az [agnitum.hu/gamestar](http://agnitum.hu/gamestar) oldalra, és ird be az aktuális havi kódot. Antivirus Pro: **3FGT6-NN4UA-CK4KS-CCS8S-KKS7X**, Security Suite Pro: **4AQI7-HNXSC-844S8-SCCCS-4WWCA**. Ekkor egy újabb kódot kapsz, amit másolj be a program indításakor megjelenő [Kulcs megadása] gombra kattintva. Probléma esetén: [support@agnitum.hu](mailto:support@agnitum.hu).



### ESET SMART SECURITY (PJZ4MWWX)

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az ESS programcsomag kínálja, ami egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted az ESET oldalán található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz az [eset.hu/gamestar](http://eset.hu/gamestar) címre. Itt szükséged lesz a havi kódra, amivel 2015. december 12-től 2016. január 31-ig használhatod a program licencét.

### ESET MOBILE SECURITY (Z2VWRAR6)

Az ESET Mobile Security gyors és megbízható védelmet kínál a vírusok, trójaiak és rootkíték ellen, alacsony rendszerterhelésének köszönhetően pedig nem lassítja le a készüléket. A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmét is ingyenesen használhatják egészen 2016. január 31-ig. A regisztrációhoz látogass el a [pcworld.hu/esetmobile](http://pcworld.hu/esetmobile) weboldalra, majd add meg a szükséges adatokat: nevet, e-mail címet és az aktuális havi kódot. Probléma esetén a [support@scontact.hu](mailto:support@scontact.hu) címen kérhető segítség.

**MAGYARÍTÁSOK:** Call of Duty: Advanced Warfare, Dark Souls, The Wolf Among Us

**HÁTTÉRKÉPEK:** Fallout 4, Star Wars Battlefront, Quantum Break, Just Cause 3

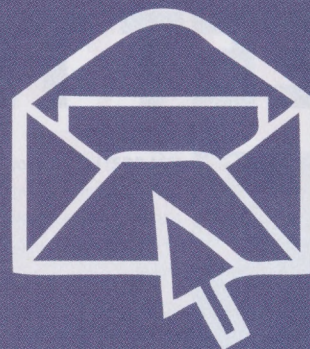
**DEMÓK:** Badass Inc., Imagine Earth, Without Within

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



# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## ÜNNEPI HANGULATBAN GAMESTAR MAGAZINT OLVASGATÓS, VARÁZSLATOS DECEMBERT MINDENKINEKI!

November utolsó hétvégéjén megvolt az eddigi legnagyobb PlayIT. Amikor ezeket a sorokat írom, éppen egy nappal vagyunk a rendezvény után, és a fejemben lévő zibbadt fáradtság leginkább egy fekete-fehér, Tarr Béla ihlette művészfilm egyik jelenetére hajaz, amelyben egy kopár síkon egy foszló lajhártem mellett ördögszékér áll. Nem gurul, csak áll. Nehéz átadni azt a fáradtságot, ami a szerkesztőségben lötyted, de bármilyen pudíng állapotban is vagyunk, ez a hétvége megérte. A GameStar nagyszínpad, a HelloWorld-színpad, a GameStar GameNight-standja, az 576-színpad, a Mozdulj Gamer- és a videós színpad is nagyszerű élmény volt, bizony, ennyi helyen igyekeztünk szebbé tenni a napokat. Voltak kemény pillanatok, rohángalós helyzetek, az egész csapat erőn felül nyomta az ipart, szóval most nagyon büszke vagyok arra, hogy gamestarosként vettem részt a rendezvényen. Nyáladás vége.



Megkértem most másokat is, hogy kicsit meséljenek a PlayIT-ről, szóval némi-  
leg újszerűnek hathat most az Aréna rovat (még a képek is csak a PlayIT-ről  
szólnak), mert nemcsak ti, hanem a Late Night Aréna rég nem látott csapata  
és még Sirius is sztorizik kicsit, foglalják a helyet. Én pedig örülök neki, mert  
ugye karakterszámra fizetnek nagyon szeretek figyelni másokra, meghallgat-  
ni őket. Aztán pedig ismét tiétek majd a terep, szóval az ünnepi belassulásban  
mindenki legyen olyan kedves, és írjon nekem. Meséljétek 2015 legjobb játék-  
élményéről vagy éppen a legnagyobb csalódásról, úgyis szavazunk hamarosan  
az idei év címeiről. De ha más jut eszetekbe, arra is vevő vagyok, a lényeg az,  
hogy a manapság egyre kevésbé divatos „levéllírást” ne hagyjuk elveszni a net-  
tes kommentek sűrűjében. Most pedig a bejglíkóma közepette (nem tudom, ti  
hogy vagytok vele, én régen mindig karácsonyi kajálás után imádtam maga-  
zint olvasgatni, elmélyülten szuszogva) jöjjön az Aréna rovat, vitassuk meg is-  
mét az élet legfontosabb dolgait.

## PLAYIT UTÁNI LEVÉL

Kedves HP!

**Kedves olvasó!**

A kétnapos pesti PlayIT után rögtön billentyűzetet ragadtam, hogy írjak neked.

**Ez egy nagyon kedves dolog tőled, jár a piros pont, a pöttyös labda, a kudós, a hangfal, az xp, a szintlépés, a loot, a húsleves, a boldogság, a pacci. Ma nagyon bőkezű hangulatomban vagyok, láthatod.**

Először is, a PlayIT fantasztikus volt. Elképesztő, milyen nagy területen zajlott idén az esemény, és hogy mennyi ember gyűlt össze.

**Sajnos nekem nagyon kevés időm volt mindenre, és nem láthattam, csak egy nagyon kis szeletét a rendezvénynek, főleg azt, ahol éppen műsort vezettem. A legjobban azt sajnálom, hogy a Tom Clancy's The Divisiont nem próbálhattam ki, állítólag nagyon pöpec volt az egész élmény, de én csak kívülről láttam a nagy kockát, amiben éppen ezerrel nyomták a srácok a csapatmunkát. Kérdeztem a forgalmazót utána, hogy milyen volt a közhangulat, mert gamescomot megalázó sor állt végig a stand körül. Azt mondta, nagyon rendben volt az egész, nagyrészt mindenki elégedetten jött ki. Szerettem volna játszani vele, de ez most nem jött össze.**

Erről jut eszembe, tudtok valami hivatalos adatot arról, hogy hányan voltak a két nap alatt?

**Közel 40 ezer ember jött ki a két nap alatt a közlemény szerint, és amikor a The VR vagy a Pamkutya dedikált, esküszöm, mind a 40 ezer ott is tömörült egyszerre.**

Mindenesetre ránézésre rengetegen eljöttek. Persze most is megvolt a szokásos probléma, hogy megszámlálhatatlan nevetlen tíz év alatti rohángált jobbra-balra tolakodva, nekiütközve embereknek, de rutinos PlayIT-re járóként már megszoktam ezt, és tudom tolerálni.

**Az mindenképpen jó. Szerintem tudni kell együtt élni mindenféle emberrel egy ekkora rendezvényen. Nyilván mindig akadnak olyanok, akik kicsit kellemetlenebbek vagy pofátlanabbak a többinél, de azért nem dől össze a világ, ha néha türelmesek vagyunk egymással. Te könnyebben tudsz engedni, mint ő, ezért ő az idegesítő. Egyébként ez nem csak életkor kérdése; láttam kint nem egy kissrácot vagy lányt, akik civilizált emberként működtek, és láttam 30 éves férfit is, aki mérgezett egérként rohángált és tolakodott.**

A lényeg a lényeg, a rendezvény elképesztő méreteket öltött, és jó azt látni, hogy ebben a kicsi országban ilyen sokan érdeklődnek a videojátékok és a szórakoztatóipari technológia iránt.







Daev boldogan szökdécsel, amiért megint szó van a Neocore Gamesről a magazinban

## || A HUNGEXPO AZÉRT SIMÁN AZ A HELY, AHOL MÉG FRODÓ IS MEGUNNÁ A BAKTATÁST

Ehhez gratulálok, hiszen nektek is oroszlánrészetek volt abban, hogy ilyen jól sikerüljön a rendezvény.

**Nagyon boldog vagyok, hogy így látd, tényleg nagyon sokat és sok helyen melóztunk azért, hogy a PlayIT mindenkinek maradandó élmény legyen. Reméljük, hogy ez sikerült is. Persze én örök elégedetlen vagyok, szerintem bőven van még hova fejlődni, de jövőre még jobb lesz ez.**

Ezzel kapcsolatban volt egy kis problémám. Reméltem, hogy minden GS-arcra találkozhatok egy helyen, de nagyon szét voltak szórva, és idén – ahogy láttam – a GameStar-színpad sem épült fel.

**Csak GameStar nagyszínpad volt, és persze egy HelloWorld-színpad robotcsatával, szóval azért nem volt ez rossz így szerintem.**

Most már általános lesz, hogy ti viszitek a video-, az 576-, a nagy- és az ösz-

szes színpadot, de nektek nem lesz sajátját? Persze jó látni, hogy milyen sokoldalúak vagytok, de a legjobb az volt, amikor mindnyájatokkal egyszerre lehetett találkozni, és *Guitar Hero*-zni, meg azt a 2D-s egymás elleni harcjátékot játszani veletek.

**Talán a *Towerfall Ascension*re gondolsz? Arra elég keményen rámentünk, igen. Nehéz kérdés ez, hiszen nekünk is az a jó, ha a GameStar mindenhol ott van a rendezvényen,**

és több helyen találkozhatunk veletek. Most már nem csak egy csarnokot járhat be a látogató, a Hungexpo azért simán az a hely, ahol még Frodó is megunná a baktatást. Nem mindenki jár körbe mindent, és nem szeretnénk csak egy helyen várni a lehetőséget, hogy lássuk egymást. De persze ki tudja, talán lesz még olyan, hogy egy blokkba tömörülünk, de akkor már jó lenne ezt úgy, hogy az 576-színpad, a GS-stand és az OCTV-aktivitások is egy helyen vannak. Remélem, ezt sikerül majd elérni egyszer.

Köszönöm, hogy végigolvastad hosszú agyemenésemet, úgy érzem, jobb, hogy kiadtam ezt magamból. (Peti)

### HOGYAN LEGYEK JÁTÉKFEJLESZTŐ?

Sziasztok!

**Légy hát üdvözölve, kedves olvasó!** Mindenekelőtt hadd mondjam el, hogy imádom, amit csináltok! Mindig szívesen olvasom az újságot, mert részletes, változatos, és minden témát érint, ami egy játékost érdekelhet, és mindezt igen jó stílusban csináljátok. Emellett szeretem mindazt, amit a játékosközösségért tesztek.

**Ő, ez igazán remek kezdés, hízelgéssel nálunk sokra mész. Köszönjük a kedves szavakat, ígérjük, hogy igyekezzünk megszolgálni jövőre is. Tényleg előfizető vagy? Nincs sok idő hátra, tessék mindenkinek előfizetni, és akkor 12 kört iszunk gyorsan, miután azt mondom, hogy: „Vegyetek GameStart!”**

Nemrég elkezdtem kicsit foglalkozni a játékprogramozással a szabadidőmben. Arra mindenképp jó, hogy leporolom a C++ tudásomat szórakoztató módon, de azt már nem tudom, hogy mennyire érdemes komolyabban elmérülni a dologban.

Nyilván érdemes; az a nagyon nagy kérdés, hogy hogyan és pontosan milyen irányba lehet elindulni.

Leginkább abban vagyok bizonytalan, hogy mennyi lehetőség van arra, hogy játékfejlesztőként dolgozhassak, mert eddig nagyon szeretem csinálni, de értelemszerűen nem ugyanannyi időt ölök a dologba, ha csak hobbi, vagy ha az a célom, hogy játékfejlesztő legyek. Egyrészt, ahogy az álláshirdetéseket olvastam, nem úgy tűnt, hogy Magyarországon igény lenne játékfejlesztőkre, szóval ezt valószínűleg csak külföldön tudnám elérni. Másrészt nem tudom, hogy mennyire vannak kevésbé neves stúdiók, ahova keresnek játékfejlesztőket, mert a híresebb helyekre már a legjobbakat keresik, akik valószínűleg nem 23 éves korukban kezdtek játékfejlesztéssel foglalkozni.

**A magyar Zen Studios és a Neocore Games két elég nagy cég**



## Facebook-sarok

Miert reklamozzak epicnek a saját termeküket?

**Teszi fel a kérdést a tisztelt olvasó az Electronic Artsnak, de hát végül is milyennek kellene reklámozni egy játékot? „Gyerekek, ez a játék tele lesz csalódással, de van még kéthavi vilanyszámla-elmaradásunk, légy szí' fizessetek már egy kicsit”?**

A drog rossz, ééértem? ...na és 20k-ért adni egy félkész játékot, majd féléven át havonta kiszórni a javításokat nem rossz?

**A legszebb az, hogy ez az érv a torrentezés témakörében érke-**

**zett. Hiába, az önfelmentés sosem változik.**

Ha én lennék a helyében és kapnék oscar-t, akkor az átvétel után megköszönném, majd otthagynám a pódiumon mondv: Ha eddig nem adtatok, akkor most már ne is adjatok...

**Na vajon melyik színésről beszélhet a kedves kommentelő? Van tippetek? Annyit segítünk, hogy az új filmje A visszatarató lesz, és máris mindenkinek arról beszél, hogy idén végre megkaphatja-e az arany szobrocskát.**

Micsoda? Lesz új star wars film?

**Ez szarkazmus volt? Valaki mondja meg: ez szarkazmus volt?**

Valaki oldja meg a konzolok terén a crossplatform multit; hátha a Sony vagy a Microsoft megcsinálja.

**Ez sajnos pontosan olyan lehetőség, aminek mi, játékosok nagyon tudnánk örülni, és az iparnak egyáltalán nem jó. Nekik az kell, hogy minél több platform mellett, és azon belül játsszanak egymással. De azért bizakodunk mi is.**

## A LATE NIGHT LIVE ARÉNA A PLAYIT-EN IS ROMBOL

Sziasztok!

Én azt szeretném tudni, hogy a Late Night Live Aréna csapata hogy érzi magát a PlayIT-en, mert láttam őket kamerával rohángálni, remélem, megint lesz valami örült móka ebből. **(Tibi)**

**Tudod mit? Meséljenek inkább a srácok maguk arról, milyen is volt a PlayIT.**



**RG:** Rengeteg ember, folyamatos pörgés, új Citromdij-konceptió és élhető csarnokméretek. Röviden így tudnám jellemezni a PlayIT legutóbbi felvonását, ahol bár nagyon sokan voltak, a többcsarnokos rendezésnek köszönhetően mégsem zajlottak a fekete péntekre hajazó jelenetek. Apró kellemetlenségként nyitás előtt az ajtókat és a kapukat sikerült úgy zárniuk a biztonságiaknak, hogy végül



**AndreMan:** Nehéz így egy nappal a kétnapos PlayIT után szavakat találni, illetve egyáltalán létezni is, hiszen amellet, hogy természetesen nagyon jól éreztük magunkat, minden energiánkat felhasználtuk. Rögzítettük az előadásokat több színpadon is, emellett Ádámmal egész nap jártuk a kilométereket, hogy megkérdezzük a látogatókat, hogyan érezték magukat, per-

szé nyilván a létező legelmebetegebb kérdéseket feltéve. Sőt, olyan is volt, hogy RG azt akarta, a látogatók legyenek riporterek, kérdezzessék őt. A Citromdij legújabb részei is debütáltak, melyben ezúttal a GameDay irodás Kiss Imi és Szirmai Gergő barátaink vendégszerepeltek, reméljük, jönnek legközelebb is. Bár ilyenkor utána tényleg halottak vagyunk a fáradtságtól, tavasszal már újra várni fogjuk a következő kiállítást.



**Nightwolf:** Az ugye mindenkinek megvan, amikor Mória hatalmas tárnáiban Gandalf feljebb csavarja varázsbotjának fényerejét, így mindenki láthatja, hogy mekkora csarnokban vannak? Na, ugyanezt éreztük mi is, csak nem voltak orkok és hobbitok. Mit is beszélek, sokan voltak, szép kosztümben. Trollok nem voltak, legalábbis nem jelmezben. Mivel mi nyitástól zár-



A Late Night csapata és a Citromdij ismét elpusztított néhány agysejtet

sig azon munkálkodtunk, hogy a ki látogatóknak jó legyen, csak rohantást láttunk bármit is a rendezvényből, vagy még annyit sem. Szinte egy ütemben pulzált az a sok stand, melyek együttesen alkották a novemberi PlayIT-et, amit mi belülről fáradtan, de vidáman éltünk meg, hiszen könyörgöm, volt itt go-kart, egy komplett dodzsempálya, több nagyszínű és bőgyős tündérekasztalya. Hazafelé bakatva csak szófoszlányokat kaptunk el a mellettünk elhaladó fiataloktól, de úgy hallottuk, hogy ők is rendkívül élvezték ezt a show-t. Ahogy mi is.

ahhoz, hogy érdemes legyen kilincselni náluk, de mindenekelőtt tényleg fel kellene mérni, hogy manapság milyen tudásra van szükség ehhez a munkához. Szerencsére van már játékfejlesztő-képzés hazánkban (a BME-re gondolok); de egyébként, ha csak „klasszikusan” informatikus lennél, jelenleg 22 ezer betöltetlen állás van a szektorban, szóval igenis érdemes ebbe az irányba elindulni. Még mindig eldöntheted később, hogy mivel foglalkozol majd, hogy külföldön-e vagy Magyarországon, de szerintem sosem késő belevágni.

Nem tudom, hogy mennyi racionális esélye van annak, hogy sikerüljön, de azt tudom, hogy ha valaki, akkor ti tudtok segíteni kicsit helyre rakni a dolgokat. **(R.A.)**

**Testvérlapunk, a PC World nemrég indította el a>HelloWorld programot, amelynek segítségével pont a fiatalokat igyekszünk terelni a programozás felé, mivel óriási hiányszakmáról van szó. Szerintem az sem gond, ha az ember idősebben vág bele a dologba, de esetében előbb körbenéznék a piacon, hogy hol milyen fejlesztőre van igény, és ehhez mérten tervezném meg a tanulást, fejlődést.**

*(Az én véleményem az, hogy ha játékfejlesztő leszel, ha nem, programozni érdemes tudni. Jelenleg a legtöbbet az SAP vállalatirányítási rendszer tanácsadói keresik, 100 ezer forint körül van*

## TE KÖNNYEBBEN TUDSZ ENGEDNI, MINT Ő, EZÉRT Ő AZ IDEGESÍTŐ

*a napi(!)díjuk, de egy Java-programozó is megkeresi a havi 450-et bruttóban. Mindenesetre 23 évesen semmihez se érezd magad túlkorosnak, szinte bármi lehetsz még, ami csak szeretnél. Az se izgasson túlzottan, hogy Magyarországon nem fizetik meg esetleges választottadat, ha a világ más tájain viszont igen. Multikulti van, még senki sem szólt? – V.)*

### MILYEN A PLAYIT EGY VIDEÓS SZEMÉVEL?

**Volt kollégánk, most is a barátunk, és ma már nemcsak videós, hanem gyakorlatilag a videósok összefogó ereje (legalábbis a PlayIT-eken), szóval Sirius mondja el, hogy milyen youtuberként a PlayIT. Tanulságos mese lesz.**

Videós szemmel mindig hatalmas élmény a PlayIT. A fásasztó, hatalmas élmény fajtából. A nézőkkel találkozni elképesztően inspiráló, de nem a világ legkényelmesebb dolga. Természetesen a magamfajta videósok igyekeznek a lehető legtöbb nézővel pacsizni, képet készíteni, beszélgetni egy kicsit, vagy egyszerűen aláírni azt, amit szeretnének. Ez nem fel-

### BUGISOFT

Kedves HP, kedves GameStar!

**Kedves, nyájas olvasó!**

A következő sorokat a Ubisoftnak küldeném.

**Erősen kétséges, hogy olvassák a magazint (a magyar forgalmazó igen, de nem hiszem, hogy ő most félredob mindent, és azonnal küldi tovább a levelet), de bárhogyan is,**

tétlenül egy embert kímélő folyamat, de szerintem ezek a napok erről szólnak. Nem mindennap találkozunk ennyi nézővel, szóval az a legkevesebb, hogy kihasználjuk a lehetőséget. Az én helyzetem egy kicsit más, hiszen szervezőként is jelen voltam, én koordináltam a rendezvényen jelen lévő videósok egy részét. Egy évvel ezelőtt – az első rendezvényen, ahol segédkeztem – került megrendezésre az első, hivatalos videósokat nagyobb számban megmozgató program. Korábban csak pár videós ment ki vendégként, mostanra a helyzet oda jutott, hogy szinte mindenki videósokat akar a standjára, programjába. Természetesen ez teljesen érthető, de az időbeosztások elkészítése kifejezetten bonyolulttá vált, illetve a videó-

**utat engedünk a felhasználó panaszának.**

„Drága Ubisoft, ő, te bugok királya, Day One patchek uralkodója, félkész játékok istene! Kérlek alázattal, ha legközelebb bétát indítotok, akkor a játék MŰKÖDJÖN is, ne csak üljünk a képernyő előtt egy nagy Error-feliratot bámulva.”

**Szép kerek, világos üzenet.**

Én személy szerint 2 órán keresztül ültem előtte, de semmi!

**Próbáltad újraindítani? Vagy a monitort bekapcsolni?**

Na, lehet, hogy egy kicsit túlreagáltam a dolgot. Mindenesetre sok sikert nek-

sok oldaláról ennek követése sem túl egyszerű. Szerencsére néhány késésen kívül nem volt komolyabb gond, de nem ez az egyetlen következménye ennek a folyamatnak. A szervezők igyekeztek a lehető legtöbbet kihozni a programaikból, így az utolsó pillanatig finomították azokat, végeredményben pedig egy halom videóról vagy későn szerzettünk tudomást, vagy egyáltalán nem. Ez azért nem kevés fejtörést okozott az utolsó napokban, illetve a rendezvény közben, de az ilyen nehézségekből lehet a legtöbbet tanulni. Tanultunk is. Öszszességében egy kifejezetten tartalmas és szórakoztató PlayIT-et tudhatunk magunk mögött, ennek minden nyúgúval és pozitívumával együtt. És mi lesz itt még jövőre!



## ★ A HÓNAP LEVELE ★

### MŰVÉSZET, TE CSODÁSI!

Kedves Vanda, HP!

**Látod, Vanda, előre köszönnek! Ez egy úr.**

(Igen, látom. Szia, Greg!)

Azt mondják, hogy ha valamiről írsz vagy beszélsz, azt leginkább elkezdene nehez.

**Neked mégis elegáns nyitással, általánossággra utaló felütéssel sikerült, szeríntem remekül csinálod.**

Egy frappáns felütés, egy szellemes vagy titokzatos nyitás, és máris lekötötted az olvasó figyelmét.

**Na látod, ezt mondom én is.**

Egy darabig biztosan. Nem volt ez velem se másképp, pedig olyan témát szeretnék elővenni, amit rengeteg médium járt már körbe a legváltozatosabb módokon. Nem másról szól tehát ez a levél, mint a videojátékok művészi értékéről.

**Nem az a habkönnyű vasárnapi ebéd téma, lássuk be.**

Amikor a GameStarban (vagy más médiában) akár saját maga, akár a játékfejlesztés kapcsán előkerül a téma, okos emberek alaposan kivészik. A grafika, a hangulat, a zene, ezek mind-mind előkerülnek egynéhány sor erejéig. Azt is nem egy helyen olvastam már, hogy a játékokban van egy bizonyos interaktivitás mint egyfajta ráadás.

**Gondolom a ráadás itt most az extra sikot jelenti mint művészeti lehetőséget, hogy egy fix nézőpont helyett interaktív formában fogadhatjuk be az eseményeket, a látványt, a zenét, a megálmodott világot.**

Sokan ezt a részt nem értik meg, és ezért van ott a videojátékok megítélése, ahol (bár az utóbbi időben egyre csak javul). Azonban egy téma valahogy mindig elsikkad az ilyen beszélgetések során. Pedig fontos az is, nem is értem, hogy miért pont az írói munka merül feledésbe, amikor a témáról vitatkozunk (és nem veszünk, az nem ugyanaz).

**Ez érdekes felvetés.**

Nem is tudom, hol tartana most a játék-  
ipar írók nélkül. És persze erre lehet azt válaszolni, hogy igen, ott vannak a remek történettel megáldott Telltale játé-

kok, de egy ZS-kategóriás sztorijú *Just Cause*-zal is milyen jól el lehet lenni.

Ezek az érvelések egy dologra nem térnek ki, mégpedig a dialógusokra, hiszen a karakterek közötti interakciók, csipkelődő szóváltások, BZ-egysorosok mind az írók keze alól kerülnek ki. Példával is készültem, mégpedig kis hazánk büszkeségével, a *Van Helsing* szériával.

**Szinte látom, ahogy most daev pezsgőt bont, már megint helyet kapott az újságban az, amivel foglalkozik.**

Ezeknek a játékoknak, legyünk őszinték, van a történet a legerősebb pontjuk (imádom az egész szériát úgy, ahogy van, ne értsetek félre). Mégis azt mondom, hogy az írók szinte tökéletes munkát végeztek. Katarina és a vadász szócsatái, az NPC-k humoros megjegyzései nemcsak azért zseniálisak, mert viccesek, hanem mert két velőtrázó kacaj közé beekelődtött annyi komolyság, hogy megismertessék velünk, és hallás után megtanítsák nekünk a világ mitológiáját, történelmét, szabályait.

**Ez teljesen igaz; elképesztő, hogy egy jól megírt dialóg mennyit tud dobni a hangulaton. Nálam ez a *Witcher III*-ban is rendszerint kiemelt téma, kellően komoly és mégis humoros, képes magával ragadni a játékost. Pontosan annyit számít, mint a látvány, a minket körülvevő atmoszféra vagy éppen a háttérben hallható zene. És akkor nyugodtan említsük meg a szinkronszínészeket is, akiknek tehetősége nagyban meghatározza az élményt. Egy remekül megírt szöveget is elronthat egy béna előadás. Nem véletlen, hogy van pár nagy név a szakmában, és sokan velük szeretnek dolgozni, mert garanciát jelentenek arra nézve, hogy a játékos valóban beleélheti magát a szereplők interakciójába, nem csak egy akarítófülpösi irodalmi klub felolvasóestjén érzi magát.**

Vagy a hasonló stílusban tevékenykedő *Magicka* sablonsztorijába belefér egy-két olyan fordulat, amire senki nem számított, és két mondat között



még pont van ideje az egész popkultúrát parodizálni. És persze ott van az a történetírástól független rész is, amely a könyveket, dokumentumokat készíti, és leírja nekünk a világ szabályait. Tudjátok, mint a napló az RPG-kben.

**Igen, teljesen igazad van. Gyakorlatilag nincs olyan része a játékfejlesztésnek, ami ne érdemelné külön figyelmet, annyi ember közös munkája szükséges a végeredményhez (egymásra támaszkodva), hogy azt néha elképzelni is nehéz. De ugyanez az újságkészítés; ha belegondolsz, az, hogy én írok itt össze-vissza mindent, csak egy apró részlet. Ott van Magdi, a szerkesztőnk, aki gondos türelemmel átnézi, hogy egyáltalán érthető-e, amit körmölök, ott van Chava, aki ilyenkor ellenőrzi, hogy nincs-e nettó baromság a mondandóban (szeríntem könnyű dolga van, mert alapvetően tiszta és igaz, amit leírok, de ha őt kérdezed, lehet, hogy más lesz a válasz), és persze a mi Vandánk is csak azért került szem elé, mert imádni valóan fanyar a humora; egyébként a legtöbb korrektor névtelenül végzi a munkáját. Ezek az emberek sokkal többet szenvednek a cikkekkel, mint az írók maguk. A végeredmény tehát közös, ez ugyanígy értelmezhető a játékfejlesztésre is; nincs fontosabb munka, csak munka van. Rengeteg. És remélhetőleg egy olyan élmény a végén, amiért ugyanígy hálásak lehetünk minden-**

kinek, a szinkronszínésztől kezdve a vezető programozón és a művészeti rendezőn át a gyakornokasszisztenzig, aki kávét hozott éjjel kettőkor a csapatnak. Na, csodás pátoszt kerekítettem ebből, de remélem érthető, amit mondani akarok.

Méltatlanul mellőzött téma ez, pedig legalább olyan sokszínű, mint a videojátékok bármelyik másik művészeti oldala. (Greg)

**Teljesen igazad van, és nagyon köszönöm, hogy ezt le is írtad, remélem, folytatjuk még ezt a témát, mert érdekelne engem, hogy mit gondoltok róla.**

(Nos, én a következőt: az írott szónak nem sok becsülete van mostanában, és ahogy az online újbeszél terjed, ez a tendencia csak fokozódik. Internetes hírportálok indulnak bátran [és pofátlanul] felvállalva, hogy ők ugyan nem ellenőrzítetik szövegeiket, mit nekik helyesírás... Sorolhatnám a károsító tényezőket, de a helyzet az, hogy mind kevesebb embernek van igénye az igényességre en bloc. A közönségesség az új mérték, és elhíheted nekem, ebben aztán mértéktelenek tudnak lenni az emberek. Azzal, hogy te úgy gondolkodsz erről, ahogy leírtad, beálltal a minőségi szöveggyártás híveinek miniatűr esernyője alá, amely kétségbeesetten próbál megvédeni kevesünket a silányság és igénytelenség kíméletlenül tomboló viharától. Gratulálok, kihalálóléban lévő, ritka emberfajtahoz tartozol, próbáld valahogy túlélni - V.)

tek a magazinhoz, nagyon színvonalas. (nonamean)

**Nem, nem reagáltad túl, sőt, én jót mosolyogtam rajta, látod, be is kerültél a lapba. Gondolom, a *Rainbow Six Siege* bétáról van szó, és azzal bizony voltak gondok itt-ott, még halasztották is, ami megjelenés előtt kicsit aggasztó volt, de remélem, hogy a végeredmény azért jobban egyben lesz, és nem kell majd mérgelednöd.**

**Nem maradt más hátra, mint hogy a nyomtatott sajtón keresztül árrszam felétek a szívcsakra rózsaszállatát, és nagyon köszönöm, hogy egész évben velem voltatok az Aréna rovatban. Akadtak zseniális pillanatok idén is, amiket mindig jól esik újraolvasni, remélem, 2016-ban is velünk marad-**

**tok, és írtok gőzerővel. Addig is nagyon boldog karácsonyt és még boldogabb új évet kívánok nektek, rengeteg játékkal, kevesebb csalódással és Day One patchcel, sok csodás GameStar pillanattal velünk közösen. (Boldog téli napfordulót kívánok én is! - V.)**

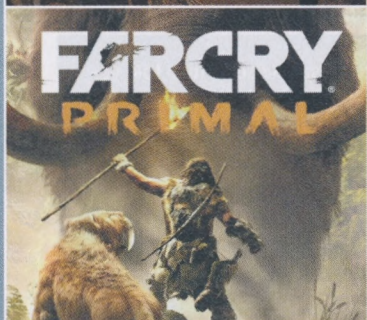
**Bőven lesz jövőre is, már tele vagyunk tervekkel. Ehhez viszont az kell, hogy mindenki szaladjon az újságoshoz, támogasson minket a magazin vásárlásával, és emelje magasba a poharát, amikor egy csapatként kiáltjuk a végtelenbe és tovább: „Vegyetek GameStar!”** HP

# HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESEK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

## BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 14 QUANTUM BREAK
- 18 HORIZON ZERO DAWN
- 20 IRONKRAFT - ROAD TO HELL



# THE GAME AWARDS 2015

PRESENTED BY



Oscar-díj-átadó a játékiparban

# THE GAME AWARDS 2015

**D**ECEMBERRE ÁLTALÁBAN ELCSITUL A JÁTÉKIPAR, VÉGET ÉRNEK A NAGY MEGJELENÉSEK, ÉS SZÉP CSENDEN ELMARADOZNAK A JÁTÉKVILÁGOT MEGVÁLTÓ BEJELENTÉSEK IS. Ez alól csak a december elején esedékes Spike Video Game Awards show volt kivétel, amit sokan a videojátékok Oscarának tartottak. Egy halom híresség próbált ezeken a gálákon jópofizni, és elhithető, hogy ők aztán a kokain, a prostik és a luxusautók helyett inkább videojátékokkal mulatják az időt szabadidejükben. Vagy mégsem? 2011-ben Charlie Sheen vezette fel a *Modern Warfare 3*-at, de közben nem felejtette el megemlíteni, hogy ő igazából csak a pénz és a csajok miatt van itt. Aztán 2014-re kifulladásra a show, a Spike TV megvonta a

támogatást. A producerek azonban nem adták fel, új néven és új támogatókkal újraindították a bulit. Tavaly Las Vegasban tartották meg a rendezvényt; közel 2 millióan nézték élőben a műsort világszerte, idén pedig december 3-ára esett a nagy nap, és immár Los Angelesben rendezték a Microsoft Theaterben.

## KARDFOGÚ TIGRIS ÉS BARLANGI MEDVE

Az idei TGA legnagyobb durranása egyértelműen a *Far Cry: Primal* gameplay-videója volt, végre betekintést nyerhettünk a kőkorszaki FPS-be. Imádtuk a dárdákat hajigáló és a kezdetleges íjakkal fejlődést osztogató főhóst, de igazán akkor jöttünk lázba, amikor kiderült, hogy vadállatokat is megszelídíthetünk. Elképesztően menő, amikor egy barlangi medvét vagy egy

hatalmas farkast uszíthatunk rá ellenfeleinkre. A bemutatott videókból kiderült, hogy összesen 17 különböző vadállatot idomíthatunk be, köztük leopárdokat, hiénákat, párducokat és jaguárokat. Szerencsére nem kell sokat várnunk a megjelenésre, már márciusban a megjelölés, már márciusban a kőkorszaki királyai lehetünk.

## BABA YAGA VS. LARA CROFT

A Microsoft és a játékosok elégedettek a legújabb *Tomb Raider*rel, nekem mindössze az nem tetszik, hogy a PC-s változatra várni kell. Ezzel az apró hibával azonban együtt tudok élni, főként úgy, hogy olyan sztori-DLC-eket jelentenek be, mint a *Baba Yaga*. A szláv mitológia boszorkánya lesz a következő ellenfelünk, aki csirkelábakon baktató fakunyhóban él, és nagyon nem kedveli a területét.

# TGA 2015 AZ ÉV LEGJOBBJAI

Az év játéka

**The Witcher III: Wild Hunt**

Az év fejlesztője

**CD Projekt Red**

Legjobb akció-kaland

**Metal Gear Solid V:  
The Phantom Pain**

Legjobb RPG

**The Witcher III: Wild Hunt**

Legjobb verekedős

**Mortal Kombat X**

Legjobb sport/verseny

**Rocket League**

Legjobb multiplayer

**Splatoon**

Legjobb indie

**Rocket League (Psyonix)**

Legjobb családi

**Super Mario Maker**

Legjobb zene

**Metal Gear Solid V:  
The Phantom Pain**

(Justin Burnett,

Ludvig Forssell, Daniel James)

Legjobban várt játék

**No Man's Sky**



## HA TE MONDOD

**Geoff Keighley producer:** „A kicsi, de független fejlesztőket ugyanúgy kiállítod a színpadra, mint a szakma legnagyobbjait. Ez valami egészen rendkívüli. Kötelességemnek érzem, hogy segítek a játékosoknak abban, hogy megismerjék, milyen fantasztikus játékok léteznek.”

re tévedő idegeneket. Kifejezetten hangulatos kiegészítő tartalom, ráadásul már januárban élvezhetik az Xbox One-tulajdonosok. Bocs, Sony-pártiak.

### UNCHARTED 4, AVAGY A SONY BEKEMÉNYÍT

Az *Uncharted 4* megjelenése is a nyakunkon van (már csak néhányat kell aludni márciusig), épp itt volt az ideje, hogy a Sony valami olyasmit tegyen le az asztalra, mely miatt még a legmegátalkodottabban konzolelles játékosok is beadják a derekukat, és vesznek egy PS4-est. Az új trailerben megismerhetjük Drake egyik riválisát, aki – annak ellenére, hogy a gyengébbik nemhez tartozik – simán szétrúgja a főhős hátsóját. Bocs, xboxosok. Az idej VGA talán nem volt annyira

hivalkodó, nem jelentettek be olyan sok újdonságot, viszont méltó lezárása egy olyan évnek, amire évtizedek múlva is emlékezni fogunk. Számos olyan momentuma akadt, melyre még a legedzettebb gamerek is felkapták a fejüket. Itt van mindjárt a Bethesda bejelentése. Egymillió dollárt adnak egy amerikai játékosnak, aki január tizedikéig bejelentkezett az ingyenesé vált *The Elder Scrolls Online* játékba. Értjük mi, hogy a *Fallout 4* sikere miatt most úszkálnak a pénzben, de azért ez egy kicsit már túlzás. A *Star Citizen* is kihozott egy új trailert az alpha 2.0-s verzióból, ami hamar meggyőzött minket, hogy Chris Roberts nem privatizálta el a befolyt dollármilliókat. Vitathatatlan, hogy nem készülnek el időre, de egy ilyen volume-

nű játékkal kapcsolatban senki sem gondolhatta komolyan, hogy ez nem így lesz. Kaptunk egy új, semmitmondó trailert a *Quantum Break*-ből, ami ugyan piszok jól nézett ki, de sajnós nem lettünk okosabbak a játékot illetően. Nagyon vártunk már egy gameplay-vidéót, de csak egy trailert kaptunk; ez ugyan a játék motorjával készült (így baromi látványos), de nem tudtunk meg semmi közelebbit a lényegről. Hasonlóan keveset mutattak a Telltale új *Batman* játékából, pedig az nagyon érdekelt volna minket, minőségij szuperhősökből sohasem elég. A Telltale a *Walking Dead* sorozatot is bővíti egy kicsit; jövőre jön egy spin-off kampány, amely a kardforgató Michonne karaktere köré épül. Aki szereti az oldalra

scrollozó és egyben ingyenes játékokat, az örülhet, szabadon letölthető PC-re a felújított *Shadow Complex* – jó kis karácsonyi ajándék a fejlesztőtől. Kiváló marketingérzékkel a rendezvényt egy időben jelentette be a NetherRealm az új *Mortal Kombat* DLC-csomagot, amelyben négy ikonikus karakter található. A részeges karatemester és a robotnindzsa nem okozott túl nagy felhördülést, viszont a texasi láncfűrész és az Alien filmek xenomorph szörnye láttán már felkaptuk a fejünket. Nem véletlenül kapta meg a *Mortal X* az év verekedős játéka címet. A TGA 2015 emlékeztetett minket arra, milyen jó kis év volt az idej; jövőre nagyon össze kell kapnia magát az iparnak, ha ezt túl akarja szárnyalni. Úgy legyen!

Mocsy

# Előzetes

## QUANTUM BREAK



Átugorhatjuk az élőszereplős epizódokat, de nélkülük nehezebb lesz követni a cselekményt



A sok lúd disznót győz módszer velünk szemben is sikerrel alkalmazható

Az időtorzulások miatt a képen láthatóhoz hasonló életveszélyes szituációkba keveredünk

### Csak idő kérdése

# QUANTUM BREAK

## INFO

Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Remedy Entertainment**  
Platform **Xbox One**  
Röviden Időmanipulációval és a történetbe ágyazott tévésorozattal megalondított akciójáték.  
Megjelenés **2016. április**  
PEGI **N/A**

**MÉG JAVÁBAN TART A KARÁCSONYI SZEZON, ALIG-HOGY LEHULLOTT AZ ELSŐ HÓ, DE TEKINTETÜNKET MÁR A JÖVŐRE SZEGEZZÜK, MERT A SORRA BEJELENTETT CSÚSZÁSOK ELLENÉRE IS IZGALMAS JÁTÉKOKAT ÍGÉR A TAVASZ.** Köztük azt a *Quantum Breaket*, amelynek készítői olyan „nevenincs” alkotásokkal szórakoztattak bennünket az elmúlt húsz évben, mint a *Death Rally*, a *Max Payne* első és második része, valamint az *Alan Wake*.

### BENNE VAGYOK A TÉVÉBEN

Ahhoz, hogy megértsük a *Quantum Break* koncepcióját, két teljes évtizedet kell visszautaznunk az időben. A frissen alakult Remedy Entertainment még javában faragta a *Death Rallyt*, amikor az egyik fejlesztőnek az az ötlete támadt, hogy bevonná a projektbe egy írónak készülő angol szakos barátját. A szóban forgó fiatalember nem más, mint Sami Järvi, akit később Sam Lake-ként ismert meg a játékosársadalom. Nélküle feltehetően nem csak a *Max Payne* vett volna teljesen más irányt (lásd kereset írásunkat), könnyen meglehet, hogy az espoori stúdió neve hallatán ma történet- és karakterközpontú akciójátékok helyett valami másra asszociálnánk. Emberünk az egyszerű karakterleírások készítésétől rö-

vid idő alatt eljutott odáig, hogy gyökeres változtatásokat eszközöljön a csapat második játékán, kvázi mindent egy lapra feltevé. Az akkortájt dúló *Mátrix*-lázat ügyesen meglovagoló alkotás az időlassítással (bullet time) súlyosított tűzpárbajoknak, a lebilincselő film noir hangulatnak, valamint Kärsty Hattaka és Kimmo Kajasto fülbeaszó dallamainak köszönhetően egy csapásra felkerült a Remedy a komolyan vett fejlesztőstúdiók térképére. A több mint négymillió eladott példányból befolyó pénzüsszeg azonban még korántsem volt elég ahhoz, hogy évekre biztosított legyen a csapat jövője, ezért a *Max Payne* jogait eladták a Rockstarnak, ám mielőtt végleg elbúcsúztak volna a franchise-től, még gyorsan összeraktak egy kedvező fogadtásban részesített folytatást. Ezt követően vágtak csak bele az *Alan Wake* munkálataiba, amely több újratervezést is magába foglaló, hétéves keltetési időszakot követően jelent meg előbb Xbox 360-ra 2010-ben, majd két esztendővel később PC-re is. Ekkor alakult ki a finnek és a Microsoft máig tartó jó kapcsolata, melynek ismeretében senkinek sem okozott meglepetést, hogy a 2013-as E3-on debütált *Quantum Break* a redmondiak új konzolján kötött ki. A videojáték és a tévé összeházasításának gondolatával kacérkodó projekt ötlete épp illeszkedett az Xbox-di-

vízió akkori terveibe, amelyekben saját gyártású sorozatok is szerepeltek. Mint ismeretes, a Don Mattrick csapatát váltó új vezetés már az Xbox One konzol videojátékos oldalára fókuszált az indokolatlanul sok figyelmet kapott egyéb funkciók helyett, így a nagyra törő elképzeléseknek is lőttek, ám a *Quantum Break* koncepciója mit sem változott. Ennek oka Sam Lake tévésorozatok iránti rajongásában keresendő. Már a *Max Payne*-be is fantasztikus kamuműsorokat, néhány perces kis történeteket csempészett. Jó szokásával az *Alan Wake* kapcsán sem hagyott fel, sőt egyenesen odáig merészkedett, hogy a cselekményt tévésorozatokra emlékeztető formában tálalta. Nyugodtan beszélhetünk tehát egyfajta evolúciós folyamatról, amely a *Quantum Break*ben látszik kicsúcsosodni.

### TRANSZMEDIÁLIS ÉLMÉNY

A fejlesztés korai fázisában vadabbnál vadabb elképzelések köröztek az Xbox részlegen a *Quantum Breaket* illetően. Egyesek különválasztották volna a játékot a tévéshow-tól, de az sem volt egyértelmű, hogy milyen szorosan kapcsolódnak majd egymáshoz. Szerencsére győzött a józan ész, minek következtében a csomag részét képezi úgy a játék, mint az élőszereplős sorozat négy epizódja, amelyek alkalmanként 22 percre szakítják meg a lövöl-

**” A FEJLESZTŐK VISSZASZÁMLÁLÓVAL LÁTTÁK EL MINDEGYIK KÉPESSÉGET, NEHOGY TULZÁSBA VIGYÜK HASZNÁLATUKAT**



## HA TE MONDOD

**Sam Lake creative director, Remedy Entertainment: „Habár számos eleme továbbfejlődött vagy megváltozott, legbelül a Quantum Break az a játék, aminek az elején megáimodtuk.”**

dőzést. Rögzítésükkel már végeztek, tehát joggal feltételezhetjük, hogy a forgatókönyvön már nem változtatnak az áprilisi megjelenésig hátralévő hónapokban, valamint minden valószínűség szerint azt is kizárhatjuk, hogy további színészcsere kerüljön sor, vagy hogy újragondolják egyes karakterek, például Beth szerepét. A Monarch szóban forgó ügynökét a bejelentéskor még játszható karakterként tarthatuk számon.

Első hallásra egyébként kevésnek is tűnhet a négy epizód, de jobb, ha tudjuk, mindegyikhez számos alternatív jelenetet forgattak, hogy hitelesebben tükrözzék mindazon döntések következményeit, amelyeket Paulként a játékban meghozunk. Meghatározott alkalmakkor, ún. történeti csomópontokhoz érve vehetjük át felette az irányítást, hogy a baleset során szerzett képességét használva bepilantást nyerjünk a jövőbe, majd aszerint válasszunk. Ha például elveszünk láb alól egy kellemetlen szemtanút, az később a Monarch tisztességét kétségbe vonó tüntetők tiltakozó akcióját eredményezi a játékban. Amennyiben viszont zsarolással bírjuk hallgatásra, úgy életben marad, és Jack is találkozik vele.

Az előbb leírtakból kiindulva akár úgy is hihetnénk, hogy számos befejezést kap a *Quantum Break*, de nagyobbat nem is tévedhetnénk. A Remedy logikus módon franchise-ban gondolkodik, vagyis jelentősen megkönnyíti a helyzetet egy esetleges folytatás tervezésekor az, hogy csupán egyféleképpen érhet véget a történet, és nem kell azon morfondírozniuk, melyik lezárást tekintés hivatalosnak.

### VERSENYFUTÁS AZ IDŐVEL

A kiégett zsaru és az alkotói válságban szenvedő író után Sam Lake újfent ismerős toposzhoz nyúlt, amikor papírra vetette a *Quantum Break* történetét. Jack Joyce amolyan világlátott, rizikós helyeket megjárt modern vagabundként hat év távollét után visszatér szülővárosába, Riverportba, ahol legjobb barátja, Paul Serene merész kvantumfizikai projekten dolgozik, melynek alapjául Dr. William Joyce teóriái szolgálnak. Paul attól való félelmében, hogy szponzorai kihátrálnak mögüle, amennyiben nem produkál sürgősen kézzelfogható eredményt, elszánja magát az időgép korai tesztjére, amire természetesen cimboráját is rábeszéli. Jack fivére hiába figyelmezteti Pault a veszélyre, a kísérlet rosszul alakul, az ambici-

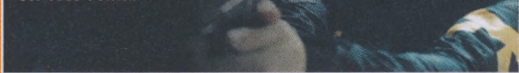
## MAX PAYNE, A SZEREPJÁTÉKOS

Gondoltad volna, hogy mielőtt elnyerte végleges formáját és címét, a Remedy korszakalkotó TPS-e felülneveztes, Zeldaszerű RPG-nek készült egy kemény magánnyomozóval a főszerepben, aki futurisztikus drogbandák háborújának kellok közepén találja magát?

## KI KICSODA?

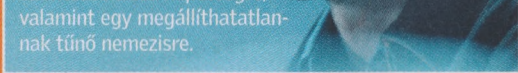
### Beth Wilder (Courtney Hope)

Noha szándékai még tisztázásra várnak, úgy fest, hogy a Monarch ügynöke segíthet keresztülhúzni Paul terveit. Eredetileg ő is játszható karakter lett volna.



### Jack Joyce (Shawn Ashmore)

A Quantum Break főszereplője egy félresiklott kísérletnek köszönhetően egy testvérrel és egy barátjalal lesz szegényebb, de ezért tesz néhány természetfeletti képességre, valamint egy megállíthatatlannak tűnő nemezisre.



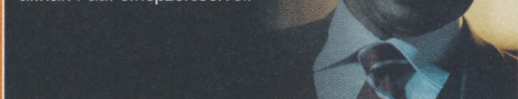
### Liam Burke (Patrick Heusinger)

A Monarch biztonsági tisztjét elbizonytalanítják a vállalat körül tapasztalható furcsaságok, de sokáig nem egyértelmű, hogy barátként vagy ellenségként kell számon tartanunk.



### Martin Hatch (Lance Reddick)

Ő képviseli a vállalatot a nyilvánosság előtt. Megvannak a saját tervei, amelyek korántsem biztos, hogy összhangban állnak Paul elképzeléseivel.



### Paul Serene (Aldan Gillen)

A Quantum Break ügyeletes gonosza ismeri és képes befolyásolni a jövőt. Meghatározott alkalmakkor, ún. történeti csomópontokhoz érve vehetjük át felette az irányítást.



### Dr. William Joyce (Dominic Monaghan)

Jack kvantumfizikus fivérével csak a játékban találkozhatunk. Excentrikus, megszállott tudós, aki meg van arról győződve, hogy Paul kísérletei az univerzum végét jelentik.



Hétköznapi emberek csak a Monarch Solutions által kifejlesztett védőfelszerelésben tevékenykedhetnek az időtorzulások belsejében



## MÍG PAUL A JÖVŐBE TEKINTHET, ADDIG JACK KÉPESSÉGEI A JELENRE KORLÁTOZÓDNAK

ózus tudósok nyoma vész, csak hogy nem sokkal később cirka 17 évvel idősebb emberként térjen vissza a semmiből létrejött Monarch vállalaton. Amikor pedig Will megtagadja tőle a segítséget, hogy együtt helyrehozzák, amit az időgép bekapcsolása elrontott, egyszerűen kivégzi. Paul drámai átalakulását az időutazás során szerzett keserű tapasztalatokkal magyarázza a Remedy. Mint azt az egyik előszereplős epizódból megtudjuk, 11 évesen Jack társaságában tanúja volt egy férfi halálának. Visszatért arra a napra, de bármivel is próbálkozott, képtelen volt megakadályozni a tragédiát. Jacknek sejtése sincs róla (hogyan is lehetne?), mivel nézett szembe Paul, miként vált az időmanipulációs technológiát monopolizáló Monarch vezetőjévé, csak azt tudja, hogy akit a barátjának gondolt, már nem ugyanaz, aki volt. Meg akarja fékezni, de erre hétköznapi emberként esélye sem lenne.

### AZ IDŐ URA

Jack a kísérlet résztvevőjeként az időgép aktiválása következtében maga

## ALAN, WAKE UP!

A hivatalos bejelentés még várat magára, ezért nem tudjuk, hogy mikor és milyen platform(ok)ra érkehet majd az Alan Wake 2, ám az már biztos, hogy Sam Lake feltett szándéka elkészíteni.

is természetfeletti hatalomra tett szert, ám Paullal ellentétben – akinek 17 éve volt a gyakorlatra – még csak most ismerkedik a rendelkezésére álló erőikkel. Nincs tisztában képességei korlátaival, nem tudja, meddig merészkedhet el. A Monarch biztonsági szolgálata gondoskodik arról, hogy hamar szert tegyen a szükséges gyakorlatra. Míg Paul a jövőbe tekinthet, addig Jack képességei a jelenre korlátozódnak. Például létrehozhat maga körül egy Time Shield névre keresztelt erőteret, amely lelassítja, sőt fel is fogja a felé tartó lövedékeket. A védelem természetesen nem tart örökké, ráadásul minél kitartóbban sorozza az ellenfél, annál hamarabb omlik össze. Nem válik ettől legyőzhetetlen szuperhőssé (bár kétségtelenül közelebb kerül hozzá, mintha csak felvenne egy golyóálló mellényt), de elég időt nyerhet ahhoz, hogy fedezéket találjon magának. A masszívabb tereptárgyak mögül kikandikálva aztán nyugodtan tüzet nyithat a rosszfiúkra a *Gears of War*. De hogy még véletlenül se válják szimpla cover shooter a játékból, a Remedy további kunsztokra is megtanította hősünket. Ilyen például a Time Dodge, amit aktiválva Jack egy másodperc alatt futná a százat, ha nem lenne limitált a hatótávolsá-

ga. Arra viszont mégis jó, hogy ellenfeleinket összezavarva hol itt, hol ott bukkanjunk fel, esetleg tisztességes pofonokkal lendítsünk a fogászatok forgalmán. Megtehetjük, hiszen a Time Dodge alatt olybá tűnik, mintha csak mi mozognánk, miközben rajtunk kívül mindenki más a megfagyott idő fogságában sínylődik. A parasztlengővel zárt villámlátogatást egyébiránt Time Rush névvel illeti a csapat, amely két további trükköt fedett fel eddig. A Time Vision lehetővé teszi, hogy Jack alaposabban körülnézzen, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy az ellenfelek, valamint a fontos, manipulálható objektumok kiemelkednek környezetükből. A Time Stop segítségével pedig létrehozhat egy buboréket, amely mozdulatlanságra kárhoztat mindenkit, aki a hatókörében tartózkodik. Szemét dolog az ily módon csapdába esett ellenfélre kiüríteni a tárat, de valóban látványos, amikor a buborék eltűnését követően egyszerre ér célt az összes lövedék. Jack időmanipulációs hatalmának fejlesztését gyűjthető chrononforrásokkal oldjuk meg, de hogy valami kihívás is maradjon a játékban, a fejlesztők visszaszámlálással látták el mindegyik képességet, nehogy túlzásba vigyük használatukat. Sőt olyan ellenfeleket is ránk

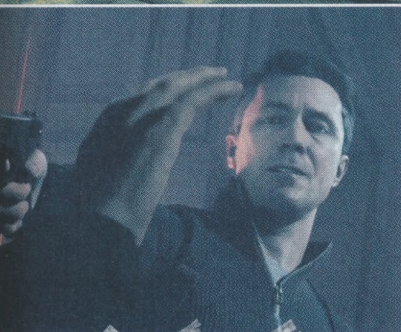




Könnyű préda az időbuborékba zárt ellenfél



Az arcvonások és a mimika élethűbb ábrázolása érdekében röntgenfelvételeket is készítettek a szereplők koponyájáról



Paul Serene drámai személyiségváltozása mögött majd' két évtized keserű tapasztalata áll



Shawn Ashmore szerződésétől elölle így nézett ki a játék főszereplője

szabadítanak, akik speciális öltözéküknek köszönhetően hasonló módszerekkel tarthatnak borsot az orrunk alá.

### AZ IDŐT MEGÁLLÍTANI

Az említett szkafteres fickókkal azokban a nagy kiterjedésű időbuborékokban futhatunk össze, amelyek Paul félresikerült kísérletének eredményeként jelentek meg. Velük kapcsolatban nem csupán megfagyott időről beszélhetünk, hanem idősíkok keveredéséről; bármikor felbukkanhat az orrunk előtt valami, aminek a jelenben semmi keresnivalója nem lenne az adott helyen, de a múltban vagy a jövőben igen. Az így létrejött életveszélyes környezetben (például egy forgalmas híd és egy konténerhajó drámai találkozása alkalmával) Jack saját adottságainak köszönhetően viszonylag jól boldogul, de kérdéses, hogy hányszor és hányféleképpen találja majd a Remedy platformelemekkel és tűzharcokkal tarkított barangolásokat. Ha nem találják el az arányokat, annak repetitív jelzővel dobálózó, elégedetlen játékosok tömege lehet az eredménye.

### MINDENRE JUT IDŐ

A magunk részéről izgatottan várjuk a *Quantum Break* bemutatkozását, hiszen a Remedy pedigreje már önmagában garanciát kellene, hogy jelentse a minőségre. Ugyanakkor aggodalom is ráncolja homlokunkat, mert a fejlesztők kismillió nyilatkozata ellenére is sok még a megválaszolatlan kérdés a játék és a sorozat fúziója körül. Hasonlóképpen csak a puding próbáját követően foglalhatnánk állást pro vagy kontra a küzdelmek sokszínűségét, a játékmenet változatosságát illetően. Hiányoljuk azokat a megoldásokat, amelyek a maguk idejében újszerűvé varázsozták a *Max Payne*-t (*Bullet Time*) és az *Alan Wake*-et (ahhoz, hogy megsebezük az ellenfeleket, előbb valamilyen fényforrással le kellett hámozni róluk az őket pajzsként beburkoló sötétséget). A legfőbb gondok forrásává pedig a témaválasztás nőheti ki magát, amennyiben Sam Lake bicskája beletörik az időparadoxonokba. Ezzel egybeként ő is tisztában van, de egy néhány hete adott interjúban azt kérte, bízzunk a csapatában, nem fognak csalódást okozni. Időt, energiát nem kímélve dol-

goztak a *Quantum Break* forgatókönyvében; számtalanszor ártították, hogy végül egyetlen logikai bakugrás se maradjon benne, sőt még a helsinki egyetem egyik munkatársával is konzultáltak annak érdekében, hogy a science-fiction a lehető legnagyobb mértékben érvényesüljön a tudomány is a fikció mellett. Maga a játék is sokat változott a kezdeti elképzelésekhez képest, a főszerepet például a kevésbé ismert Sean Durrie (a gamescomig az ő arcát láthattuk a videóknál, a képeken és a promóciós anyagokon is) helyett inkább az X-Men filmek Jégemberére, Shawn Ashmore-ra osztották, és a megjelenést is többször elhalasztották, ha úgy kívánta az érdek. Az így nyert időt többek között az eddig is szemrevaló grafika csinosítására használták. Mi pedig őszintén reméljük, hogy áprilisban mást is dicsérhetünk a látványon, illetve a zenén kívül, amiért Petri Alanko, az *Alan Wake* komponistája felel.

Chavalier

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/quantum-break](http://gamestar.hu/jatek/quantum-break)



Még mindig nem dolgoztam fel a legelésző robotokat

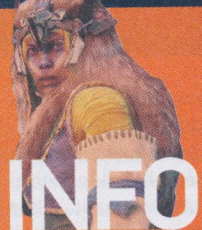
Jó kutya, ül!

Már ő sem ugrabugrál sokáig



Robotdinoszauruszokon ülve hátrafelé nyilazunk

# HORIZON ZERO DAWN



**INFO**  
 Kiadó Sony Computer Entertainment  
 Fejlesztő Guerrilla Games  
 Platform PlayStation 4  
 Röviden Egy posztapokaliptikus jövőben éljük át, milyen az, ha vegyítik a Skyrim és az Assassin's Creed játékmenetét, megspékelve robotdínókkal és egy bátor lánnyal.  
 Megjelenés 2016  
 PEGI N/A

**A Z ÉVENTE MEGRENDEZETT E3 KIÁLLÍTÁSON A MÁR KILOMÉTEREKRŐL LÁTHATÓ FOLYTATÁSOK MELLETT MINDIG VAN EGY-KÉT MEGLEPETÉS, AMELYEK MIATT MEGÉRI FENNMARADNUNK HAJNALIG.** Ez idén sem volt másképp; az egyik ilyen meglepetés a *Killzone* sorozatért felelős Guerrilla Games legújabb, eredeti játéka, a *Horizon Zero Dawn* volt. Némi információmorzsa már előre kiszivárgott, és az azokban található hajmeresztő dolgok mind igaznak bizonyultak; a játék koncepciója elképesztő. Ha röviden szeretném összefoglalni: a *Horizon* egy robotállatokkal és -dínókkal megspékel, ősember(szerű)törzsekkel foglalkozó, nyitott világú, posztapokaliptikus sci-fi RPG. Fárasztó volt még leírni is ezt a mondatot, de vesézzük ki, miről is szól pontosan a *Horizon Zero Dawn*.

## A JÖVŐ ŐSEMBEREI

A történet az ezer évvel későbbi jövőben játszódik. Egy globális katasztrófa következtében az emberiség – ahogy ma ismerjük – már nem létezik. Hogy miért, arról pontos részleteket nem tudni, de az emberi faj hanyatlásnak indult, a természet pedig átvette a hatalmat a Föld felett. A játék idejében élő emberek az ősemberkéhez hasonló törzsekbe verődve élnek, és

barlangrajzokat készítenek a már elpusztult és kihalt metropoliszokról, valamint tűz mellett mesélnek a Földet korábban uraló emberekről. Ezek között a törzsek közt is vannak vadászó-gyűjtögető életmódot folytatók, és vannak gazdagabb, primitív városokban élők is. Ez eddig talán még viszonylag egyszerű alaphelyzetnek tűnik, de ezt a *Horizon Zero Dawn* megspékeli még valamivel, ami egyben a legérdekesebb eleme a játéknak. A világ jelenlegi urai a régi időkbeli itt maradt robotállatok. Ezek a lények az évszázadok folyamán valahogy elszaporodtak, és uralmuk alá hajtották a szabad területeket. Persze ahogy az állatvilágban, úgy közöttük is vannak békésen legelészők (teszem hozzá, nem igazán értem, miért legelészik egy robotantilop), és vadabb, vérszomjasabb lények is. Az egyik legerősebb legény a gáton a Thunderjaw elnevezésű mechanikus T. rex, amely évmilliárdokkal ezelőtt élő, hús-vér rokonához hasonlóan az egyik legveszélyesebb fenevad a környéken, de persze törékenynek tűnő főhősnőnkön ő sem foghat ki.

## A VÖRÖS AMAZON, AVAGY ALOY, A VADÁSZNŐ

Remélhetőleg egy újabb ikonikus női főhőssel gazdagodik a videojáték-ipar a vörös hajú szépséggel, Aloy-jal. Ő törzsenek

egyik legértékesebb tagja; nemcsak az ijájal bánik mesterien, de a craftolás művészetét is magas szinten űzi, valamint – a készítőik elmondása alapján – egy amolyan hatodik érzékének köszönhetően megéri a robotokat. Ennek a megmagyarázhatatlan kapcsolatnak hála gyengégségeiket is megtalálja. Mark Norris vezető producer egy beszélgetésben elmondta, hogy ez a kapcsolat fontos részét képezi majd a főtörténetnek, és ezért előre nem árulnak el többet róla. Tudjuk még, hogy főhősnünk rendkívül agilis és intelligens fiatal nő, akit jó protagonistához méltón kíváncsi természettel ruháztak fel, ezért megpróbálja kideríteni, mi is történt pontosan az emberiséggel, és hogyan lettek a robotok a bolygó uralkodó „faja”. A játék fő történeti szálát ezek a kérdések viszik előre, de persze a szerepjátékhoz illő rengeteg mellékküldetés vár minket, hogy elüssük velük az időt.

## ASSASSIN'S SKYRIM

Egy percre sem titkolták a kedves fejlesztők, hogy játékkal a *Assassin's Creed* sorozat és a nagy sikernek örvendő *Skyrim* játékmenetét szeretnék vegyíteni. Egy izzig-vérig szerepjátékot ígérnek, amelyben minden tettünkért tapasztalati pontokkal jutalmaz a rendszer, aztán ezeket rengeteg mindenre el tudjuk költeni.



Gyakorlat teszi a mestert

Egy város madártávlatból

Így készült a robbanó nyílvesző

## ” EGY PERCIG SEM TITKOLTÁK A KEDVES FEJLESZTŐK, HOGY JÁTÉKUKBAN AZ ASSASSIN'S CREED SOROZAT ÉS A NAGY SIKERNEK ÖRVEDŐ SKYRIM JÁTEKMENETÉT SZERETNÉK VEGYÍTENI

Persze ezek a tapasztalati pontok nem jönnek majd olyan egyszerűen. A készítőik bizonyos tekintetben régimódi megközelítést alkalmaznak a játék alapjainak elsajátításakor. Nem találunk a játékban tutorial részt, amely elmagyarázná, mit hogyan kell csinálnunk; saját magunknak kell rájöttünk a dolgok nyitjára. Ez persze a ma megszokott normákhoz képest nehezítés, de valljuk be, sokkal jobb érzés, ha egyedül jövünk rá a megoldásra.

A harc tekintetében az AC sorozathoz hasonlóan a bokorban bujkálás megoldást is választhatjuk. Meglephetjük ellenségeinket váratlan támadásokkal, így csendben, egysevel leszedhetjük őket lándzsánkkal. Szemtől szemben is felvehetjük velük a harcot, ekkor azonban nagyon fel kell kötnünk a gatyánkat, ezek a robotok nem adják ingyen a fémvizukat.

A *Horizon Zero Dawn* a képek és a trailer alapján gyönyörű világot ismert meg velünk, amit majd keresztül-kasul, szélteiben és hosszában szabadon bejárhatunk, és közben egyetlen töltőképernyővel sem kell összeakasztanunk bajszunkat. Minden, amit a horizonton látunk, ténylegesen felkereshető terület. Továbbá mivel ilyen hatalmas lesz a térkép, nem csak egyfajta környezetet találkozzunk. Lesznek erdők, havas hegy-csúcsok, végtelen puszták és minden, amit egy posztapokaliptikus, robotdinókkal bené-

pesített világtól várhatunk. A fejlesztők egy színes, változatos világot szándékoznak létrehozni, amely tökéletes kontrasztban áll a benne található vad és félelmetes lényekkel. A valóság-hű hatás elérése érdekében az éjszakák és nappalok folyamatosan változnak majd, és az időjárás is véletlenszerűen alakul.

### GYŪJTÖGETÉS, VADÁSZAT ÉS BARKÁCSOLÁS

Ahogy az őskorban húsupért és bőrükért vadásztak az állatokra, úgy ennek a világnak a vadászai alkatrészeikért ejtik el a robotállatokat. A törzsek társadalmában kiemelkedően fontos szerepet játszanak ezek a mechanikus testrészek. Hogy pontosan mi mindenre használják ezeket, még nem árulták el a fejlesztők, de egy biztos: fegyverek és felszerelési tárgyak felturbózására tökéletesek lesznek. Fontos szerep jut a craftolásnak: különböző fegyvereket és hasznos eszközöket állíthatunk majd elő és alakíthatunk át. Elsőként megismert fegyverünk egy íj, amely nem hétköznapi gyilkolóeszköz. Többféle mechanikus kiegészítővel látták el, miáltal messzebbre és pontosabban tudunk vele lőni, és a hozzá tartozó nyílveszőket Rambo is megirigyelné. Van itt elektromos nyíl a robotok megbénítására, páncéltörő a masszívabb borítással rendelkező fenevadak ellen, és még nagy erejű robbanó nyíl is a kegyelem-

## VÉGÜL CSAK EGY MARADHAT

Hosszú utat tett meg a *Horizon Zero Dawn* az első ötleteléstől mostanáig. 2011-ben, amikor a Guerrilla Games csapata új, önálló projekt fejlesztésébe kezdett, eredetileg 40 koncepció került a kalapba, amelyek közül a *Horizon* tűnt a legkockázatosabbnak. Végül a veszélyre fittyet hányva az ötlet minősége miatt ezt választották, és kitaláltak húsz különböző sztorit, valamint több főszereplőt. Ezek után kapjuk kézhez végül Aloy történetét.

dőfés beviteléhez. Egyszerre négyfajta fegyver lehet nálunk, és mindegyikhez tarthatunk magunknál három különböző löszertípust vagy kiegészítőt. Persze ez nem azt jelenti, hogy csak az előzőekben felsorolt különböző tulajdonságú nyílveszőket használhatjuk a játékban, de egyszerre csupán hármat rendelhetünk fegyverünkhöz. Ezeken túl még az ellenfeleinkről lepotyogott gépi fegyvereket is felkaphatjuk, ha komolyabb tűzerőre lenne szükségünk.

### VAN MIRE VÁRNI 2016-BAN

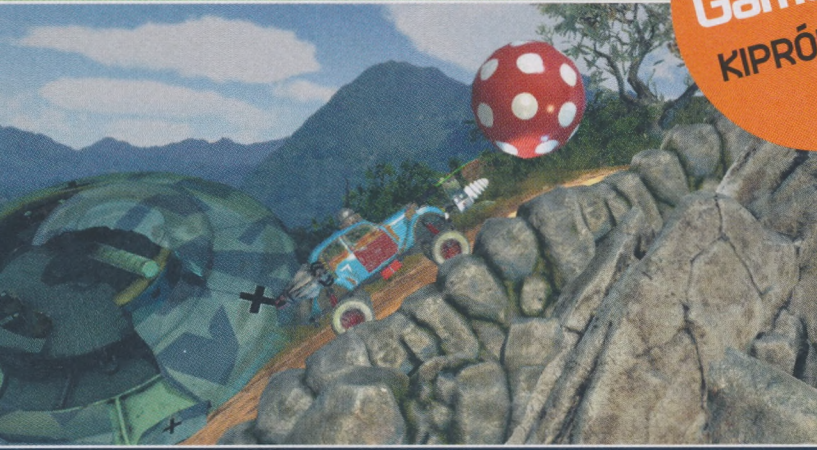
Pontos megjelenési dátumot sajnos még nem tudunk, de azt az ígéretet kaptuk, hogy 2016-ban kezeink közé kaparinthatjuk a *Horizon Zero Dawn*-t. Ahogy olvashattátok, igencsak sok az ígéret, ellenben kevés dolgot vehetünk már most biztosra. Reméljük, megtartják szavukat a Guerrilla Games-es srácok, és tényleg korszakalkotó játékot tesznek le az asztalra.

Gócza

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

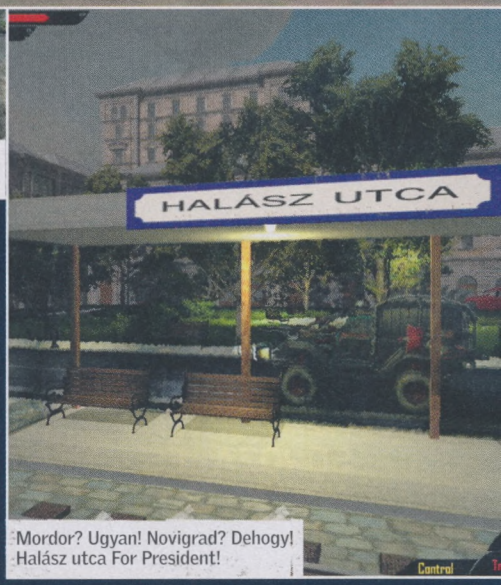
[gamestar.hu/jatek/horizon-zero-dawn](http://gamestar.hu/jatek/horizon-zero-dawn)

**Előzetes**  
IRONKRAFT - ROAD TO HELL



A képregényes bevezető minden kockája arany

Ilyet még biztosan nem láttál sehol



Mordor? Ugyan! Novigrad? Dehogyl Halász utca For President!

Early Access-örület négy keréken

# IRONKRAFT - ROAD TO HELL



**INFO**

Kiadó **Invoker Studios**  
Fejlesztő **Invoker Studios**  
Platform **PC**  
**Röviden** Egy 2,5D-s, fizikaalapú autós brawler alternatív II. világháborús sztorival, náci zombikkal, földönkívüliekkel és piros, pöttyös labdákkal. Megjelenés **2016** eleje  
PEGI **N/A**

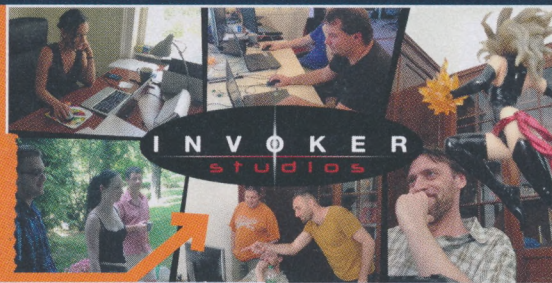
**A**KKOR FIGYELTEM FEL ELŐSZÖR A MAGYAR INVOKER STUDIOS ESZEVEZETT PROJEKTJÉRE, MIKOR DAEV A KORÁBI GAMESTAR SZÁMOK EGYIKÉBEN BESZÁMOLT ARRÓL, HOGY MEGLÁTOGATTA A FEJLESZTŐKET. Szinte azonnal megragadta a fantáziámat az Ironkraft - Road to Hell elborult ötlete, melynek megálmodásában Gröb „Phelan” Attila kreatív rendezőt és Masa „Masha” Richárd játékrendezőt nem titoltan olyan klasszikusok ihlettek meg, mint az *Earth to Die* első része és a *Trials* sorozat, viszont az említett címek koncepcióját merőben más megvilágításba helyezték, valamint a játékmenetbeli újításokat is nagykanállal mérték. Alapötletük az volt, hogy egy, a második világháború idejében játszódó, Mad Max-szerű, posztapokaliptikus mókát rittyentenek nekünk, ám a tervezethez hozzácsapódott a B-kategóriás sci-fi sztori, a lineáris megvalósítást felváltotta a visszafogott sandbox jelleg, a klasszikus egy pályás megoldás pedig gyorsan többszintes, oda-vissza járható platformmá avanszálódott, ezáltal az Ironkraft elnyerte azt a formát, amelynek kezdetleges verziója most megjárta a mi tesztlaborunkat is.

**ORSZÁGÚTI BOSSZÚ**  
Az Ironkraft műfaját nem könnyű meghatározni, de leginkább egy 2,5D-s, oldalnézetes, fizikaalapú autós zúzdaként tekinthetünk rá, amely kipróbálóját rövid játékidőt követően első látásra indokolatlannak tűnő játékelemekkel sokkolja. Hogy férnek össze a náci katonák, az idegenek, a városok közötti ingázás és Mad Max járművének lepukkant rokona?  
A trükkös válasz a történetben keresendő, ugyanis egy olyan alternatív világot ismerhetünk meg fájdalmasan közelről, amelyben a náci nyerik a II. világháborút, ehhez a végkifejlethez viszont kellett az a bravúr is, hogy felhasználják egy lezuhanat űrlény technológiáját. Ezt követően Hitler népe romba döntötte a világot, és a globális nagy bummot bemutató mozik jövőképét átültette a valóságba. Az életben maradt emberek egymástól elzárt kolóniákba tömörülve próbálnak túlélni, egymással csakis a vakmerő roadtradereken keresztül érintkeznek, akik verdájuk kasznijának épségére fitytyet hányva ingáznak a városok között (Budapesten, a Halász utcában zúzni megfizethetetlen). Afféle világégést megjárt szállítók ők, a katasztrófaturizmus hasznos továbbgondolásai, akik közé az általunk irányított karakter is tartozik.

A legnagyobb hangsúly persze egyáltalán nem a képregényes stílusban bemutatott háttértörténeten vagy a gyakorta előforduló, vicces momentumokon, hanem az alánk pakolt négykerékűn van, elvégre rajta áll vagy bukik minden küldetés, minden, harcolva megtett méter. Már abban a pillanatban, ahogy belépünk a játékba, megpillantjuk az első, még rozoga verdánkat, amely csakis arra vár, hogy elvigyük egy körre. A bizonytalanabbak választhatják elsőként a tesztkör, hogy kitapasztalhassák az irányítás csínját-bínját, elvégre a megfelelő gombokat kellő időben püfölvé vágatják, forog és pörög alattunk a rozsdamarta kocs, fekszik az utunkba akadó fegyveres náci, robban az életünkre törő idegen űrhajó, és messzire repül az élénk gördülő pöttyös labda is. Egyik örültség követi a másikat, mégsem érezzük azt, hogy káoszba kerültünk, az egyes darabkák gyorsan összeállnak egy nagy egészszé (a labdákat ne kérdezzétek, egy tücsöktüsszentéssel se kerültünk közelebb mértjükhöz), és piszkosul szórakoztató, ahogy modern harci taligánkat fejlesztgetve szórjuk az áldást útonálló ellenfeleinkre. Merthogy a küldetésekkel, az áruszállítással és a csomópontok közötti aprítással megkeresett valutát ar-

## KIK KÉSZÍTIK?

Gröb „Phelan” Attila kreatív rendező és Masa „Masha” Richárd együtt több mint harminc év fejlesztői gyakorlattal rendelkeznek, 2000-ben kezdtek aktív játékfejlesztésbe más-más területeken. Phelan körülbelül ötven tripla A-s címen dolgozott grafikusként, supervisoroként és art direktorként – amire éppen szükség volt. Olyan címekből vette ki a részét, mint a Silent Hill, a Witcher, a Gothic, a Heroes of Might and Magic vagy a Van Helsing, dolgozott gyakorlatilag az összes nagy kiadónak (Ubisoft, Sony, Microsoft, Disney, Grasshopper). Masha képzőművészeti egyetemet végzett, amikor belesodródott a játékfejlesztésbe, majd a programozást kivéve minden területen kipróbálta magát: az Invoker a második fejlesztői cége.



szada / Rookie

**GARAGE** **TRAVEL** **MISSION**

**MONEY**  
Get 15000 gold. 50 Cr

**RANK**  
Get Harmless rank. 200 **COLLECT**

**WATER TO PARIS**  
Deliver 1 gallon water to Paris. 500 Cr

**NO MORE MISSION** Cr

**Ironkraft ROAD TO HELL**



A (gép)madár az ász



Rögtönzött vásári forgatag

„Igencsak bizalomgerjesztő, ha tőle veszel fel küldetést”

## HA TE MONDOD

**Gröb „Phelan” Attila kreatív rendező, Invoker Studios: „Szerintem az egészen egyedi B sci-fi-atmoszféra a legvonzóbb az Ironkraftban.”**

ra költethjük, hogy halálosabbá tegyük járgányunkat, felfejlesszük a páncélt, pengéket tegyünk a lökhárítóra, gépfegyverrel díszítsük a motorháztetőt, vagy éppen sugárhajtással turbózzuk fel a csomagtartót. Az *Ironkraft* egyik legfontosabb eleme ez a babrálgatás, de ahogyan a játék többi része, úgy a cikk írásának pillanatában még ez is eléggé hiányos.

### EGY SZEBB JÖVŐ REMÉNYÉBEN

Kevés a fejleszhető elem, kevés a jármű, közel sem elegendő a lehetőségek száma, és a program is előszeretettel dob ki hibával egy-egy pálya végén, az elmosott textúrák, az azokba való beakadás és egyéb bugok pedig tovább bővítik a hiányosságok tetemes listáját. Ugyanakkor elengedhetetlen, sőt **KÖTELEZŐ** (így, nagybetűvel) szem előtt tartani, hogy az *Ironkraft* jelenleg egy korai hozzáférési cím, amely csak október 28-án került fel a Steamre, és számos frissítést terveznek hozzá a készítőik a megjelenésig, így rengeteg alkalmuk van még arra, hogy rátíporjanak azokra a komisz

bogarakra, és változatosabb összképpel bizonyítsanak a támogatóknak, valamint az új vásárlóknak egyaránt. Az easter eggok esetében máris remek munkát végeztek, kész élvezet rácsodálkozni többek között egy másik magyar csapat nagy sikerére. A tapasztalat azt mutatja, hogy kétfajta játékos létezik. Az egyik csoport csakis akkor hajlandó költeni egy játékra, ha a vásárlást megelőző pillanatban úgy ítéli meg: elegendő tartalmat és funkciót kap a pénzéért; míg a másik tábor – látva a fantáziát és bízva a fejlesztők ígéreteiben, a játékosok visszajelzéseiben – esélyt ad a félkész, úgynevezett early access címeknek is egy jobb, gazdagabb termék reményében. Ha az *Ironkraft* koncepciójára nézve alkalmazzuk ezt a tételt, akkor a jelenlegi készütségi szintet figyelembe véve az utóbbi csoportba tartozóknak tudjuk csak ajánlani a projektet, elvégre számottevő fejlesztésen és bővítésen kell még átesnie az *Ironkraft*-nak ahhoz, hogy nyugodt szívvel rásiüthessük a „mindenkinek érdemes” plecsnit. Rengeteg tetszetős ötlet gyűrtak bele, de még ugyanennyi kiak-

## GÉPIGÉNY

Az *Ironkraft*-nak kifejezetten baráti gépigénye van, elvégre a jelenlegi álláspont szerint Windows 7-tel, 4 GB RAM-mal, AMD Athlon X4 5150/ Intel Core2 Quad 09500 1,6 GHz processzorral, Nvidia GeForce GTX 460/ AMD Radeon HD 5770 1 GB RAM videokártyával és 5 GB szabad helyel is megelégszik minimumon.

názatlan potenciál van benne. A megvalósításon egyértelműen érzékelhető, hogy egy szenvedélyprojektről van szó, amelynek minden pixelét úgy alkották meg, ahogyan azt valóban szerették volna, bármilyen stúdiónyomás vagy kényszer nélkül. Ha sikerül ezt a lelkesedést továbbvinni és bepakolni mindazt a tetemes mennyiségű tartalmat, amit ígértek az ütemtervben – márpedig, nagyon úgy fest, menni fog ez –, akkor egy igazán kellemes, oldalmézetes autós brawlernek örülhetünk majd 2016 elején. Bízunk benne, hogy így lesz, és továbbra is mindenképpen szemmel tartjuk az *Ironkraft – Road to Hell* munkálatait.

Szada

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

[gamestar.hu/jatek/ironkraft-road-to-hell](http://gamestar.hu/jatek/ironkraft-road-to-hell)

# 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 I 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)
- CaseLogic laptopok hátizsák 15" (ajánlott fogy. ár: 10 590 Ft)

25 990 FT



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

A választott ajándék nevét a [gamestar.hu/elofizetes2016](http://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 engedni kiválasztani – ebben az esetben jelölj 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 címre 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](mailto: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 II ELŐFIZETÉS

12 darab GameStar és egy darab választható dobozos PC-s játék vagy arduer, esetleg hátizsák

- 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+egérpád – ajánlott fogy. ár: 13 990 Ft)
- Skullcandy SMOKIN' BUDS 2 fülhallgató  
(ajánlott fogy. ár: 10 990 Ft)
- Ozone Rage ST gamer headset  
(ajánlott fogy.ár: 9900 Ft)

27 990 FT

## PRÉMIUM III 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)
- Skullcandy GRIND fejhallgató  
(ajánlott fogy. ár: 18 990 Ft)
- Ozone Blade Gamer billentyűzet  
(ajánlott fogy.ár: 14 990 Ft)

29 990 FT



# TESZT

A legújabb játékok bemutatói

## BÖNGÉSZDE

- 24 STAR WARS BATTLEFRONT
- 28 FALLOUT 4
- 38 JUST CAUSE 3
- 42 STARCRRAFT II: LEGACY OF THE VOID
- 46 GUILD WARS 2: HEART OF THORNS
- 50 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
- 52 THE CREW: WILD RUN
- 54 THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING: FINAL CUT
- 56 ELITE: DANGEROUS
- 58 DRAGON QUEST HEROES: THE WORLD TREE'S WOE AND THE BLIGHT BELOW
- 60 PROJECT ZERO: MAIDEN OF BLACK WATER
- 62 MINECRAFT: STORY MODE – EPISODE 1: THE ORDER OF THE STONE
- 63 MINECRAFT: STORY MODE – EPISODE 2: ASS EMBLY REQUIRED
- 64 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC – KNIGHTS OF THE FALLEN EMPIRE
- 66 HARD WEST
- 67 DARKSIDERS II DEATHINITIVE EDITION
- 68 CLANDESTINE
- 69 BROFORCE
- 70 FOOTBALL MANAGER 2016
- 72 PATHOLOGIC CLASSIC HD
- 73 DEVILS & DEMONS
- 74 OVERLORD: FELLOWSHIP OF EVIL
- 75 SKYHILL
- 76 KNIGHT SQUAD
- 77 COAST GUARD
- 78 GAME OF THRONES: ICE DRAGON
- 79 CONSTRUCTION SIMULATOR: GOLD EDITION
- 80 DRAGON AGE: INQUISITION – THE DESCENT
- 80 DRAGON AGE: INQUISITION – TRESPASSER
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

**VITATKOZUNK ÉPPEEN. SOKAN ÉS SOKFÉLEKÉPPEN LÁTJUK AZ EA ÉS A DICE ÁLTAL TÍZ ÉV UTÁN ÚJRAÉLESZTETT STAR WARS BATTLEFRONT-ÉLMÉNYT, EZÉRT MOST PRÓBÁLUNK ANNYIRA OBJEKTÍVEK MARADNI, AMENNYIRE EZ CSAK ELKÉPZELHETŐ.** Igazából alig elképzelhető, hiszen mindenki saját ízlésének határain belül helyezi el azokat a támpontokat, amelyek szerint értékel, ezért állhat elő egy olyan helyzet, hogy például daev kerek-perec megírta a gamestar.hu-n, hogy ő bizony ezt a Disney-hype-pal kevert, történetkasztrált, DLC-k vásárlására kihegyezett multís játzóteret nem hajlandó teljes értékű játéknak tekinteni. Sokakat nálunk is dühít az EA üzletpolitikája; olyan, régi vágású játékosok vagyunk a legtöbben, akik azt szeretik, ha egy terméket készen kapnak, és az egy önállóan értelmezhető, teljes egész élmény, ami egy jó ideig meghatározza napjainkat, amire örömmel emlékszünk vissza. Most meg az első javítócsomag után már mehetünk is DLC-t venni. Nyilván van ezzel baj, és kellően populista szónoklat lehet ilyenkor, hogy „bezzeg régen”, meg hogy „én már ezért nem adok ki pénzt” (a legjobb önfelmentés ugyebár a warezolóknak), illetve hogy „a rajongókra ma már nem figyel senki”. Mi mégsem rohannánk fejfel ennek a falnak, inkább csak igyekszünk ítéletek nélkül leírni, hogy a *Star Wars Battlefront* szerintünk üzleti siker lesz. Alapvetően úgyis ez határozza meg a jövőt ezen a furcsa piacon, ami Hollywoodhoz hasonlóan iparosodott, és kommersz lett. Csak éppen aki még az útkeresős, kísérletező, és

## INFO

Kiadó **Electronic Arts**  
Fejlesztő **DICE**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden Galaktikus** összecsapások sokasága a lázadók vagy a birodalmiak oldalán, a többjátékos élményre kihegyezve – a DICE műhelyéből.  
**PEGI 16+**

## HOGY FUT PC-N?

Kétségtelen, hogy a DICE mindent elkövetett annak érdekében, hogy egy közel tökéletes Battlefrontot tegyen le az asztalra, ez többé-kevésbé sikerült is neki. A PC-s változat fantasztikusan néz ki, és a skálázhatóságnak köszönhetően még a gyengébb gépek tulajdonosai is élvezhetik a játékot 60 képkockával másodpercenként, HD felbontásban. A teszt egy viszonylag erős PC-n futott (i7-4770K, 16 GB HyperX RAM, 256 GB Kingston SSD, Nvidia GTX 980), s még az Endor erdői holdjának óriásfenyői sem voltak képesek lelassítani a játékot. Szép munka volt, DICE, kár, hogy a minőség ennyire a mennyiség rovására ment.



### KONFIGURÁCIÓ

CPU: I7 4720HQ @ 2,6 GHz  
RAM: 16 GB  
GPU: GEFORCE GTX 980M  
FELBONTÁS: 1920×1080  
60 Hz  
WINDOWS 8.1

### EREDMÉNYEK

STAR WARS:  
BATTLEFRONT  
ENDOR

#### 53-60 FPS

Resolution: 1920×1080  
Vsync: Off  
Texture quality: Ultra  
Shadow quality: Ultra  
Effect quality: Ultra  
Lightning quality: Ultra  
Terrain quality: Ultra  
Anti-aliasing: TAA  
Ambient occlusion: On

#### 107-116 FPS

Resolution: 1920×1080  
Vsync: Off  
Texture quality: Low  
Shadow quality: Low  
Effect quality: Low  
Lightning quality: Low  
Terrain quality: Low  
Anti-aliasing: Off  
Ambient occlusion: Off

Együttműködő  
partnerünk

LAPTOP SZALON.HU

és

ALIENWARE



# 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 figyelemzítő jelleggel írunk.

Velünk van az ERŐ?

# STAR WARS BATTLEFRONT

művészileg lényegesen kreatívabb és szabadabb, vagy – csak mondjuk ki – nem kitaposott ösvényen járó játékipart szerette, mint egy zártabb szubkultúra kiszolgálóját, annak egészen biztosan sokkal nehezebb megélni azt, hogy jelenleg egy videójáték olyan luxustermék (bár egyébként a játékok sosem voltak igazán olcsók, ha valaki nem lopta őket), ami tömegeket mozgat meg és szolgál ki. És amíg sokan szidják, de még többen megveszik, addig a jelenlegi kínálat nem változik. Miért is változna?

## NA DE AKKOR IRÁNY A MESSZI-MESSZI GALAXIS

Amióta csak bemutatták, mindenki azon merengett, hogy a DICE és az EA kezei között mennyire lesz a *Battlefront* egy átszkinézett *Battlefield*, a félelem persze nem volt ok nélküli. Bizonyos szempontból be is jött, amitől a régi széria rajongói tartottak: a legújabb *Star Wars* játék egy lényegesen egyszerűbb, alapvetően multi-ra kihelyezett alkotás, amely tartalom helyett a látvány és hangulat elegyével pró-

bálja meg elhíttetni velünk, hogy érdemes érte ennyi pénzt kifizetni. Igen, már az elején érdemes leszögezni, hogy a fent említett luxustermék fogalma nem újságírói túlkapás; ha az ember mondjuk konzolon játszik (ahogy mi is javarészt PlayStation 4-en teszteltük a játékot), akkor a Season Passzel együtt 35 ezer forintot kell kiperkálnia, amennyiben semmiről nem akar lemaradni a *Star Wars* közösségi harcában. Ez azért kemény, és bár az Episode VII érkezésével befutó ingyenes Battle of Jakku pályacsomag – ami az Ébredő Erő már-már ikonikus lezuhant Csillagrombolója körül kergette a játékosokat – kicsit enyhíti a feszítést, korántsem annyira, hogy a régi *Battlefront*ok rajongói ne kezdjenek sugárpallos után nyúlkálni. Nekik eleve nehéz lesz már azt is megemészteniük, hogy ez alkalommal meg sem próbálták a botok elleni küzdelmet valahogy egyjátékos hadjáratnak álcázni. Nincs kampány, sem kerettörténet, nincs meg az a szabadság a járműves és gyalogos harcok terén, amit régen szeretünk; a lehenyerlő látvány egyik alapfelté-

tele az, hogy azt eszed, amit kapsz, és úgy eszed, ahogy van. Ez persze egy fájó hiányosság (hiszen nagyon szeretnénk már egy eposzi *Star Wars* játékot is), de ezt most az elején engedjük el szépen, tárjuk ki szívcsakránkat, és fogadjuk el a világot olyannak, amilyen. Sokkal kényelmesebb lesz így a folytatás, még a végén azt is mondhatjuk, hogy nem is annyira rossz ez a *Battlefront*. Mert egyébként nem is annyira rossz.

## MIRE MEGYEK EGYEDÜL?

Még az egyjátékos módokban is ott a coop lehetősége, az EA nem akarja elhinni, hogy nincs egy nyavalyás barátunk, akivel közösen éljük át a kalandokat. A szólóban, online vagy akár osztott képernyőn is játszható Survival, Battle, illetve Hero Battle jó gyakorlást jelenthet a multira. Mindenhol az a lényeg, hogy a hullámokban érkező ellenfeleket legyilkoljuk,



Elvadult tájon gázolok...



Az Ezeréves Súlyom a játékban is hatékony

## NEM CSAK A KÖZLEGÉNYEKÉ A VILÁG

A közkatonákat segítő három-három hős és gonosz is hadba léphet, akik bizonyára mindannyiótok számára ismerősek lesznek. Ők azok:

### SÖTÉT OLDAL



#### DARTH SIDIOUS, AVAGY PALPATINE

A vénember általában nem folyik bele az ütközetekbe, de most kivételt tesz. Kardozni nem tud, de kezei úgy villámlanak, mintha egy éjszakán át a konnektorba dugott villába kapaszkodott volna. Különböző rázasmódjai mellett képes önmagát gyógyító power-upot letenni, valamint rövid távon suhanni.



#### BOBA FETT

Ha valaki, Boba Fett felkészült minden eshetőségre. Erős fegyvere nem elég, rakétákat tud lőni, és hogy kimentse magát a szorult helyzetekből, víz magával egy lángszórót is. Hogy ne legyen könnyű célpont, a hátára szerelt jet packkel hosszú időn át tud lebegni.



#### DARTH VADER

Mi már tudjuk, hogy Vader nagyúr nem volt annyira kegyetlen, mint azt néhányan gondolják, de azért próbálja fenntartani a látszatot. Szerepében fénykarddal kaszabolhatunk, amit egy gombnyomással el is dobhatunk, vagy keményebben csaphatunk oda vele. Védjegyévé vált mozdulatával, az Erővel fojtogatással hamar legyűri a lázadó sőpredéket.

### VILÁGOS OLDAL



#### LUKE SKYWALKER

Az ifjú Skywalker nagyon hasonlóan küzd, mint apja. Szintén kardozik, szintén keményen odacsap, ha a megfelelő gombot nyomjuk meg, vagy egy másik gombbal előre repül, és suhint egy határozottan. Mivel az Erő vele van, szükség esetén azt segítségül hívva lökheti hátra ellenfeleit.



#### HAN SOLO

Han Solo most Chewbacca nélkül próbál boldogulni. Ikonikus fegyvere (és a hozzá tartozó mozdulat) vele tart, és míg két képessége azt teszi hatékonyabbá, egy harmadik a filmek klasszikus jelenetét idézi meg: Solo vállal előre sprintel. Meglepően hasznos trükk.



#### LEIA

Leia hercegnő mindig is kemény csaj volt, és most is kiáll a lázadók mellett. Puskájával pontosan tüzel (pláne ha aktiváljuk képességét, amivel egy lövéssel öl), de inkább támogató karakterként hasznos: képes pajzsot húzni, illetve életerőt visszatölteni. Egy kicsit talán túl erős is, de nem legyőzhetetlen.

a Survival esetében a túlélésért küzdünk, a Battle módnál botokkal vagyunk együtt, és a lemészárolt ellenség teteméből kihulló medálok összeszedése a cél, amelyek pontot érnek: ha megvan a 100, nyertünk. Igen, nyilván ennyire egyszerű feladatok várnak ránk, az alkotók igyekeztek mindenki agyát kímélni, nehogy megártson a gondolkodás a rajongói nyálfolyásnak. A Hero szócska természetesen azt jelenti, hogy egy szabadon választott hőst választva mehetünk meszárolni, ilyenkor külső nézetből játszhatunk csak, egyedi erősségeinket bevetve segíthetjük csapatunkat. Ez azért hasznos, mert itt megismerhetjük a speciális karakterek képességeit, ami aztán jól jöhet a multis játékmódokban. Akad itt még egy Training mód is, ami érdekes módon pont eltér a játék fővonalától: főleg járműves feladatok várnak ránk, amelyek talán – ironikus módon – a klasszikus egyjátékos missziókhöz állnak legközelebb; az ember itt nyomokban úgy érezheti, mintha valóban lenne single része a játéknak. Nos, hat rövid epizód után gyorsan ráébredünk, hogy nincs. A *Battlefront*ot több játékosra tervezték, nem ez a magányos farkasok (vagy csempészek) *Star Wars* játéka. Fontos, hogy aki megveszi a játékot, ennek teljes tudatában álljon neki, mert ha az egyjátékos módok tekintetében nem is nyújt semmi maradandót, a multi tényleg jó, és valóban olyan, amitől – ha csak kis időre is, de – megdöbben a rajongók száze.

### TÚL SZŰK A MESSZI-MESSZI GALAXIS, NEM?

A *Battlefront* lényege, hogy (egyelőre) az eredeti trilógia nagy csatáiba helyezzzen minket, átélhessük, amit a filmekben a lázadó vagy a birodalmi katonák átéltek. Az alapjáték négy bolygóra visz el minket: a havas Hothra, ahol a Birodalom győzelmet aratott a lázadók felett; a Tatooine-ra, ahol Darth Vader elfogta Leia hercegnőt; az Endor erdős holdjára, ahol a lázadók sikerrel gyűrték le a Birodalmat; és a Sullustra, amely a filmekben csak említés szintjén jelent meg. Mindegyik más mind küllemében, mind hangulatában, sőt, még az ugyanazon a bolygón játszódó pályák is eltérnek egymástól: a Tatooine-on például teljesen más egy Jawa jármű körül szaladgálni, mint a Millennium Falcon körül. Attól függően, milyen játékmódot játszunk, 4–9 különböző map váltja egymást, ami így, olvasva kevésnek tűnhet, de a gyakorlatban épp a már említett változatlanság miatt annyira mégsem az. Persze ettől még jogos a hiányérzet (és azt már csak félve említjük meg, hogy a Season Pass-szel még négy bolygó érkezik 2016 folyamán), mert nyilván jobb lenne, ha azok az alapjáték részét képeznék, de inkább nem rugózunk – megint – azon, hogy mi nincs. A pályákkal kapcsolatban egyébként érdekes, hogy min múlik az előny: a Hothon a birodalmiak olvadnak bele a környezetbe fehér öltözékükkel,

míg az Endoron a zöld-barna ruházattal lázadókat nehezebb kiszűrni. A rohangálva gyilkolás megoldás itt még kevésbé működik, mint egyébként, de aki ügyesen taktikázik, és figyeli a radart, a sunyibb ellenfeleket is leküzdheti. Vagyis legyen világos: ha kialakul egy játékosközösség, amely meglátja a *Battlefront* apró lehetőségeit, és nem csak agyatlanul lövöldöz a pályákon, akkor bizony sokkal több lehetőségünk nyílik arra, hogy kellemes játéklélményben legyen részünk, mint amit négy bolygó láttán elsőre gondolnánk.

### TAPOSSON AGYON A LÉPEGETŐI

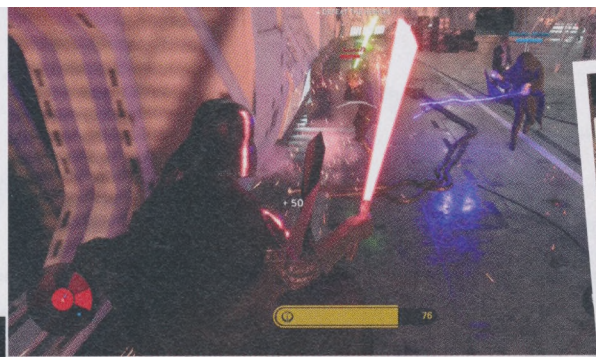
A multi játékmódokat három csoportra bonthatjuk. Az elsőbe tartozik a Supremacy, a Fighter Squadron és a Walker Assault; ezek a „mindent bele” módok, amelyek során játszhatunk hősként, használhatunk járműveket, és összesen negyvenen (a Fighter Squadronban húszan) küzdhetünk egyszerre a csatáért. Előbbiben pontokat kell elfoglalni, hogy visszaszorítsuk és megadásra kényszerítsük az ellenfeleket, utóbbi esetében pedig a birodalmiak lépegetőkkel menetelnek, a lázadók feladata pedig megállítani őket. A béta alatt is kipróbálható Walker Assault a Hothon igazi csoda, tényleg egészen olyan, mint a filmben, viszont a többi bolygón semmilyen. Na jó, az Endoron elég menő, hogy fel lehet ugrani az AT-AT-k hátrá, illetve kidőlnék a fák, de a

speeder bike-os (az a motorszerű izé, amivel könnyebb a fának csapódni, mint kergetőzni) üldözés gyakorlatilag nem része a játéknak, maga a jármű használhatatlan, egy-két bátor próbálkozás után mindenki feladta.

A Fighter Squadron csak félig-meddig kapcsolódik a másik kettő módhoz, grandiózussága miatt viszont mégis ezekhez sorolható. Nincsenek gyalogosok, a harc kizárólag a levegőben folyik, és a hősök szerepét is legendás hajók veszik át: a Millennium Falcon és a Slave-I. Teljesen más élmény, mint a földön harcolni, és ugyan a végletekig árkados, és még azon belül is fapados (kezdve azzal, hogy a kamera nem mozgatható önállóan, a belső nézet pedig részben emiatt is inkább érdekes, mintsem élvezhető), órákon keresztül képes szórakoztatni.

A második kategóriába sorolhatjuk a Blastot, a Cargót, a Drop Zone-t és a Droid Runt. Ezek kisebb, 12-20 fős összecsapások, melyek során se hősök, se járművek nincsenek, és ezek hasonlítanak leginkább a hagyományos, más játékoktól megszokott élményhez. A Blast a Team Deathmatch, a Cargo pedig a Capture the Flag megfelelője, csak utóbbiban nem zászlót, hanem egy csomagot kell elhozni az ellenfél bázisáról. A másik kettő hasonlít egymáshoz, anynyi a különbség, hogy a Drop Zone-ban az égből lezuhanó podokat (kvázi zónákat) kell elfoglalni, míg a Droid Runban három, folyamatosan totyogó droidra tehetjük rá karmainkat. A *Battlefront* talán ezekben a kisebb módokban működik jobban, a nagyobbakban a földi járművek szinte teljes hiánya miatt sokszor túl sokat kell futni, hogy ellenfeleket találjunk. Érdekes kezdetben is ezekkel gyakorolni, a 40 fősek picit több tréninget igényelnek.

A harmadik kategóriát a Hero Hunt és a Heroes vs. Villains módok alkotják, melyek középpontjában a hősök állnak. (Hivatalosan hősök és gonoszok, de nézőpont kérdése, hogy kit minek tekintünk.) Az első egy fogócskaszzerű móka: egy játékos Han Solo, Leia vagy Luke szerepébe bújik, a másik hét pedig katonaként próbálja őt levadászni. Aki az utolsó találatot beviszi, a helyébe lép, és a végén az győz, aki a legtöbbet gyilkolt hősként. Kikapcsolódásnak, két másik meccs között pont megfelel, de valószínűleg nem ez lesz a legnépszerűbb. A Heroes vs. Villains meg végképp nem, mert bár az elképzelés jó, itt látszik igazán, mennyire kiegyensúlyozatlanok a hősök, mennyivel erősebb Luke és Vader, mint Boba Fett, Han Solo, Leia és Palpatine. A mód őket – pár katonakíséretében – erőszakkal egymásnak, és az az oldal veszít, ahol hamarabb elhaláloznak. Az, hogy ki melyik karakterrel játszik, véletlenszerűen sorsolódik. Némi balanszprobléma érezhető itt az Erő-



A legjobb vaderkedés a támadás



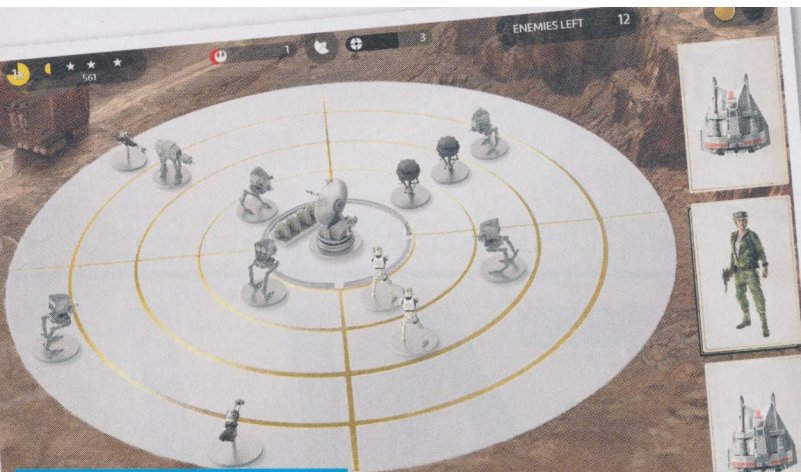
A légi csata fapados, de szórakoztató

ben, de kétségtelenül nagyon szórakoztató módok ezek, főleg akkor, ha ismerősökkel tudjuk együtt nyomni.

### PJÚPJÚ VAGY CSAK PJÚ

Fontos, hogy mindent, amit a fegyverekről más multiplayer játékokban megtanultatok, felejtsetek el. Itt nem a mi világunk fizikai törvényei érvényesülnek, hanem a Star Wars univerzumiéi (Hanék is könnyen eltáncoltak a rohamosztagosok lézerei elől), így a lézernyalábok is sokkal lassabbak, mint a valóságban lennének, sőt, lassabbak a hagyományos lövedékekénél is. Fontos, hogy ezzel kalkuláljunk, ugyanis először nagyon fura lesz, hogy hiába tartjuk a keresztet az előttünk három méterrel elszaladó ellenfélén, nem találjuk el. Elé kell célozni. Pár kör után kitapasztalható, de nem a hitboxot kell hibáztatni, ha mégsem járunk sikerrel. A 11 stukker mindegyike autentikus, egy az egyben a filmben látottakat tükrözik. A lázadók az A280C-vel kezdenek (ami legalább a 15. szintig a leg-

jobb választás mind közelre, mind távolra), a birodalmiak pedig az E11-gyel, de a választékban pisztolyok, nagyobb hatótávolságú puskák és egy Shock Blaster is szerepel, ami nem hivatalosan a shotgun megfelelője. Mindenki találhat olyat, ami a saját játéktílusához illik, hatalmas különbségek nincsenek a két oldal arsenálja között, és viszonylag könnyen bele lehet rázódni a sajátosságok használatába. Hivatalosan mindenki csak egy fegyvert vihet magával, viszont vannak az úgynevezett Star Cardok, melyekből három választhatunk egyszerre. Ezek olyan extrákat adnak, mint a hődetonátor, a nagyobb ugrást lehetővé tevő Jump Pack vagy a Scan Pulse, mellyel egy pillanatra a falon át is láthatjuk, hol vannak az ellenfelek. Több „paklit” is összerakhatunk, így mindig kiválaszthatjuk, hogy adott játékmóddhoz épp melyiket szeretnénk használni. Minden fegyvert, extrát és megnyitható képességet a harcok során összeszedett pontokkal nyithatunk meg, ez ma már



## ALFA HOTH-BÁZIS

A Battlefronttal együtt startolt el a Base Command nevű, körökre osztott minijáték, amely egyrészt a mobilos társalkalmazás része, másrészt böngészőből játszható. Ebben van egy bázisunk, melyet meg kell védenünk úgy, hogy elpusztítjuk a minden körben eggyel (vagy kettővel) közelebb lépő birodalmiakat. Körönként három egységet (például gyalogost, amely a bázis körüli zónában, X-Winget, amely a külső zónákban, vagy A-Wing-et, amely egy-egy körcikkben tud támadni) kapunk, illetve három Star Cardot, amelyekkel egységeinket tehetjük jobba, vagy extra támadást vihetünk be. A Base Command és a Battlefront hatással van egymásra: az előbbiben szerzett krediteket utóbbiban is használhatjuk, utóbbiban pedig csak akkor oldhatunk fel egyes kártyákat, ha előbbiben teljesítettük a kiszabott feladatokat, ami azért is fontos, mert a hősokeket szinte csak egy másik hőssel tudjuk legyűrni. A társalkalmazással egyébként felszerelésünket változtathatjuk, statisztikáinkat nézegethetünk. Nagyon jópofa cucc, érdemes kipróbálni.



### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel i3 6300T CPU, 8 GB RAM, 40 GB HDD, Nvidia GeForce GTX 660 2 GB/ATI Radeon HD 7850 2 GB, DirectX 11.0

- magával ragadó Star Wars hangulat
- még konzolon is csodás grafika
- hősökre vadászni vicces
- kevés pálya, kevés játékmód
- röhejesen túlárzott Season Pass
- aki egyedül játszik, nem játszik igazán

### HP & PACA

Owen bácsi, Beru néni, kimehetek játszani?

76

bevett FPS multis séma, semmi meglepő nincs benne.

Bár a játékmotre nincs hatással, beállíthatjuk karakterünk kinézetét is, és meglepően sok lehetőség közül választhatunk. Az emberek (mindenféle etnikumból, mindkét nemből, a férfiak szakállal vagy anélkül) vannak többségben, de a lázadók oldalán 40-es szint után „földönkívüliek” is lehetünk, igaz, fajonként csak egyneműek, így twi'lekből például csak lányok, rodianból csak hímek. Nem vagyunk benne biztosak, hogy valaki fegyver helyett extra szakállra vagy frizurára költené szívesen a harcok alatt összeszedett pontjait, de lehet, hogy valakinek az egyediség fontos; bár ezzel az erővel már valami minimális karaktergenerálót is a játék részévé tehetek volna.

### KIVEL VAN AZ ERŐ?

A Battlefront más, mint bármilyen, mivel valaha játszottunk, beleértve az előző két részt is. Ne ijedjétek meg, ha csak pár óra után jön a sikerélmény,

és ne mondjátok ki pár kör után, hogy ez a játék rossz. Furcsa teremtmény; olyan csupasz, leegyszerűsített, amilyen csak lehet, és mégis újszerű, hangulatos, magába szippantó. Órákat lehetne még vitatkozni arról, hogy miért ennyire felszínes, melyik célcsoportra is kell az iparnak figyelnie (arra figyel, amelyik fizet, egyébként), miért lett divatos a csak multira kihegyezett móka, hova tűnt a (játékos) is megkövetelhető igényesség, és biztosak lehetünk benne, hogy minderről meg is mondják a maguk véleményét a játékosok valamennyi lehetséges fórumon. Mi most nem. A Star Wars Battlefront önmagában nézve egy élvezhető, dinamikus, hangulatos, magával ragadó játék, ami ideig-óráig képes elvarázsolni, de sajnos túl kevés és túlságosan egyszerű ahhoz, hogy örök érvényű darab lehessen. A rajongói elvárások keresztüztében nyilván nem lenne könnyű dolga, de nagyon szomorú, hogy még csak meg sem próbálta.

HP & Paca

Bostonból szeretettel

# FALLOUT 4



**INFO**

Kiadó **Bethesda Softworks**  
 Fejlesztő **Bethesda Game Studios**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** A távoli jövő retrofuturisztikus Bostonjába helyezett grandiózus, posztapokaliptikus szerepjáték.  
**PEGI 18+**



A minigun első látásra nagyon menő fegyver, kár, hogy villámgyorsan kifogy belőle a lőszer, és olyankor csak foglalja a helyet a hátizsákban

Elsőre azt gondolnánk, hogy ártatlan paintballmeccs folyik, de itt életre-halálra megy a küzdelem

**T**UDOM JÓL, HOGY ERRE NINCSEN MENTSÉG, DE RAJ-TAM KÍVÜLÁLLÓ OKOK MIATT EGYIK FALLOUT JÁTÉKHOZ SEM VOLT SZERENCSEM EDDIG. Fogalmazhatnék úgy is, hogy *Fallout*-szűz vagyok, de azért ez elég rosszul veszi ki magát, így tovább is lépek. Szerencsére itt van nekünk Chava (sic! – a neve elé nem kell jelző, mert az csak szűkítené végtelen jó tulajdonságait), aki több száz órát eltöltött a sorozat eddig megjelent részeivel, így az ő bölcs felügyelete alatt, közösen írjuk ezt a tesztet. Ezzel a módszerrel kétféle nézőpontból alkotunk véleményt 2015 egyik olyan alkotásáról, amely esélyes az év játéka címre. Megvizsgáltuk, milyen élményt nyújt annak, aki életében először merészkedett ki a Vault 111 páncélajtaján túlra, de kíváncsiak voltunk arra is, miként vélekedik a változásokról az, akinek az atomsugárzás melengető tavaszi nap-sugárnak számít. Mindketten befejeztük a fősztorit, mindketten játszottunk vele külön-külön 60-70 órát. Jó-

magam PC-n teszteltem, míg Chava Xbox One-on kezdte meg a kalandokat. Paca PS4-en kóstolt bele a nagy megmérettetésbe, volt tehát egy rövid időszak, amikor szinte mindenki a posztapokaliptikus keleti parton töltötte el a szabadidejét. Én nem bántam meg.

### MOCSY SZERINT RÉGEN MINDEN JOBB VOLT... VAGY MÉGSEM

A *Fallout 4* hatalmas – erről nem lehet, de nem is érdemes vitát nyitni. Kicsit úgy éreztem magam, mint egy kiscica, aki elé folyamatosan újabb és újabb pamutgombolyagokat gurítottak. Hiába próbáltam meg az adott küldetésre koncentrálni, mindig elterelte a figyelmemet valami apró érdekesség. Kifejezetten jó ötletnek tartottam az ötvenes évek amerikai álomvilágát kombinálni a fejlett technológiával. A jövőben az alja munkát háztartási robotok végzik, atommeghajtású autók száguldoznak a derék polgárok, és robotpáncélba öltözött katonák vi-

### ” A LEGNAGYOBB PROBLÉMÁT A SUGÁRFERTŐZÖTT GHOULOK ÉS A FOSZTOGATÓK JELENTIK: BÁRKIT MEGTÁMADNAK, AKI A TERÜLETÜKRE TÉVED

gyázzák a rendet. Elképesztően nagy a kontraszt az idilli bevezető és a lepusztult keleti part között. Több mint kétszáz évet fagyoskodunk az óvóhelyen, csak ezután merészkedünk ki a felszínre. A helyzet nem olyan veszés, bár egyes területekre továbbra sem érdemes védőfelszerelés nélkül bemenész-kedni. A sugárzás még mindig gond, de már némi élelem megterem a sivatár földön. A legnagyobb problémát a sugárfertőzött ghoulok és a fosztogatók jelentik: bárkit megtámadnak, aki a területükre téved. A veszedelmes szörnyetegek jelenléte ellenére egyre többször botlunk civilizáció nyomaira; apró farmok kezdik benépesíteni a vidéket, és az a szóbeszéd járja,

hogy létezik egy nagyváros, ahol bárki menedékre lel korra, nemre és faji hovatartozásra való tekintet nélkül. Vidéken újraszerveződik a helyi milícia, a Minutemen társaság, néhányan láttak Brotherhood of Steel őrzárakat, az Institute az utóbbi időben aktívabb, és a Railroad is egyre bátrabban segíti a szökevény szintetikusokat. Rajtuk kívül persze számtalan szekta virágzik a peremvidékeken, egyesek az atomot, míg mások a tüzet imádják; érdemes óvatosan megközelíteni ezeket a csoportokat. Az óriási területen szerencsére működik a gyors utazás, enélkül elég kényelmetlen lenne a felfedezés. Dinamikus időjárás és váltakozó napszakok gondoskodnak arról, hogy so-



## A jövő páncélja - power armor

Sokan nem szeretik a power armort, pedig remek védelmet nyújt a nagyobb csatákban, és viszonylag korán be lehet szerezni az alaptípust. Egy T-45-ös modellt kapunk az első Minutemen küldetés teljesítése után, illetve egy komplett T-60-as modellbe öltöztethetünk, ha hivatalosan is csatlakozunk a Brotherhood of Steel frakcióhoz. Összesen öt különböző típust különböztetünk meg (raider, T-45, T-51, T-60, X-01). A működtetéséhez kell fusion core: ebből sajnos viszonylag hamar kifogy a szufia, még szerencse, hogy elég sokat találhatunk, sőt ha jók vagyunk a zsebtolvajlásban, akkor még az ellenséges Brotherhood of Steel katonák páncéljából is kilophatjuk őket. Súlya miatt nem lehet benne úszni, lesüllyedünk a víz fenekére, és ott tudunk gyalogolni. Nem árt tudni, hogy nem vízhatlan, így Aquaboy perk kell a vízlégzéshez. Minden részegysége javítható és modifikálható, egyedi festést rakhatunk rá, sőt olyan hasznos kiegészítővel is bővíthető, mint például a rakétahajtómű vagy az álcázóberendezés. Nem kell attól tartanunk, hogy elveszítjük, mivel az utolsó hordott páncélzatot megjelöli a játék a térképen. Talán az egyik legviccesebb és legkeresettebb festés a rózsaszín, ezt egy autós magazin begyűjtése után tudjuk használni. Az X-01-es modellről nem árt tudni, hogy bizonyos frakciók képviselői ott helyben megtámadnak, annyira rossz a hírneve a típust eredetileg használó Enclave csoportosulásnak. A power armorból parkolás után célszerű kivenni a fusion core-t, mivel az ellenséges és barátságos NPC-k egyaránt meglovasíthatják. Nem árt tudni, hogy társainkat is beöltöztethetjük ebbe a páncélzatba, nekik nem kell üzemanyag a működtetéshez.





## HA TE MONDOD

**Todd Howard executive producer, Bethesda Game Studios: „Ez a legjobb világ, amit csináltunk.”**

ha ne unatkozunk, sőt később még arra is lehetőségünk lesz, hogy egy felgyverzett helikopteren (vertibird) utazva szeljük át a kínai bombák által felperzselt pusztaságot. Sajnos ezzel nem tudjuk felfedezni a még ismeretlen vidéket, de azért megvan annak a romantikája, amikor a magasból ritkítjuk a ghoulhordákat a fedélzeti géppuskával, és közben csak úgy ömlik a tapasztalati pont. A *Skyrim*hez hasonlóan itt sem úszuk meg töltés nélkül a belső terek felfedezését, bár annyi előrelépés azért történt, hogy ellenfeink követnek minket akkor is, ha kinyerünk a bejáraton. Ez, mondjuk, kellemtelen, amikor egy kamikaze szupermutáns rohan felénk egy élesített miniatűr atombombával, és pont akkor robbantja fel magát, amikor a játék betölti a külső helyszínt.

### MOCSY ÉS A BOSSZÚVÁGY 2287-BEN

A kínai atombombák egy pillanat alatt romba döntik a főhős (vagy tetszés szerint főhősnő) életét. Szerencséjére azonban pont az utolsó pillanatban bekerül a kiválasztott kevesek közé, akik a Vault 111-ben védelmezhetik át a legrosszabb éveket. A túlélés árát azonban

meg kell fizetni, a főszereplő kénytelen végignézni, ahogy ismeretlenek megölik a társát, és elrabolják újszülött kisbabáját. A kiolvasztás után rá kell döbbennie, hogy egy rendszerhibának köszönhetően az összes alany megfűl a hibernálókamrában, egyedül ő élte túl rejtélyes módon a kísérletet. A történet ettől kezdve meglehetősen egyszerűnek tűnik; az a feladatunk, hogy megtaláljuk az elrabolt gyereket, és megbüntessük a felelősöket. Menet közben azonban ráeszmélünk, hogy semmi sem fekete és fehér, minden frakciónak megvan a maga igazsága, az események sorsszerűségét nem lehet egyszerűen az asztal alá söpörni. Kifejezetten tetszett az a rész, amikor az egyik egyértelműen negatív karakter agyi implantátumából kellett kinyernünk az emlékeit, és azokat újraélve információkhoz jutnunk. A másik oldal motivációit megértve helyükre kerültek a mozaikdarabok, és rá kellett jönnünk, hogy a helyében talán mi is ugyanígy cselekedtünk volna. Ugyanez igaz a frakciókra is: egyik oldal sem az igazság abszolút bajnoka, hiába terjesztik ezt magukról. Azt gondolnánk, hogy a szintetikus rabszolgákat felszabadító Railroad igazi, gáncs nélküli lovagok gyűlekezete, de aztán jól pofára

A power armor a Fallout 4 jelképe lett, pedig remekül lehet boldogulni nélküle is

Az ismétlőfegyverek alapból nem sebeznek sokat, de a megfelelő modifikációval komoly tüzerőre tehetünk szert

Damage	74
Shield	70
Fire Rate	20
Range	71
Accuracy	29
Weight	16.6
Value	410

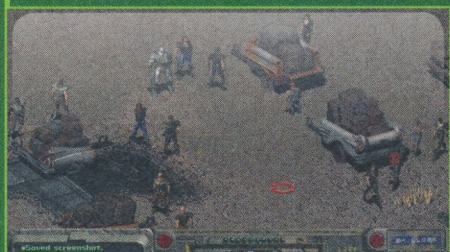
CURRENT MODS:  
 Hardened Receiver  
 Long Ported and Shielded Barrel  
 Full Stock  
 Drum Magazine  
 Front Sight Ring  
 No Muzzle

## A háború sosem változik

### Fallout (1997)

2161-ben kinyílt a 13-as számú óvóhely zsillipkapuja, és megtette első tétova lépéseit a felszínen egy korábban teljes elszigeteltségben élő ember, hogy működő víztisztítóchipet keressen. Ekkor ismertük meg a Spacial névre keresztelt rugalmas fejlődési rendszert, löttünk először szemben egy fosztogatós söréttessel, és éreztük azt, hogy megkaptuk a Mad Max játékot, amire mindig is vágytunk. Sőt, többet.

1997



### Fallout 2 (1998)

Nyolcvan évvel az első rész eseményei után a híres óvóhelylakó leszármazottjaként az volt a feladatunk, hogy megkeressük a készüléket, amely édenkertté varázsolja aszály sújtotta falunkat. Elődjénél tágasabb játéktérre, nagyszerűen megírt párbeszédekre, okosan felépített kuldései, emlékeztető karakterekre és az irratlan mennyiségű bug miatt máig élénken él emlékeinkben.

1998



### Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (2001)

A szerepjátékelemek nagyját számúzva, kizárólag az új megoldásokkal gazdagított (például változtatható testhelyzet), taktikus harcokra épült az első mellékszál, amely a szervezet középnyugati kalandozásait dolgozta fel. Kapott ugyan egy többjátékos részt is, de az opcionálisan körökre osztott/valóságidejű küzdelmek egymagukban elvitték a hátukon a játékot.

2001





Power armorban és minigunnal a kezünkben még a gyilkokból mutalódott dinoszauruszok sem tudnak megállítani

## 3 A SKYRIMHEZ HASONLÓAN ÉN DÖNTHETEM EL, HOGY MILYEN STÍLUSÚ KARAKTERT AKAROK INDÍTANI, ÉS A SZINTHATÁR ELTÖRLÉSÉNEK KÖSZÖNHETŐEN EZT MEG IS TUDOM VALÓSÍTANI

esünk, amikor a diktatórikus Institute megbíz minket egy küldetéssel, melynek keretében ártalmatlanná kell tennünk egy felszabadított szintetikus által irányított rablóbandát, akik a környék kereskedőin élőködnek. Ha azonban el-

olvassuk a rablóbanda vezetőjének feljegyzéseit, rájöhethetünk, hogy csak a túlélés miatt durvultak be: hiába kértek élelmet a kereskedőtől, rimánkodásuk süket fülekre talált. Hasonlóan érdekes küldetéseket kaphatunk kísérőinktől is;

női gladiátor harcostársamat például a drogfüggőségétől kellett megszabadítanom, de a problémáját csak akkor mer- te nekem elmondani, amikor már teljesen megbízott bennem.

### MOCSY ÉS A KÖRÖKRE OSZTOTT FPS

A harcrendszer minden egyes pillanatát imádtam, nagyon tetszett, hogy nem próbáltak korlátozni a játék tervezői. A *Skyrim*hez hasonlóan én dönthetem el, hogy milyen stílusú karaktert akarok indítani, és a szinthatár eltörlésének köszönhetően ezt meg is tudom valósítani. Bármikor válthatok játék közben, de

### Fallout: Brotherhood of Steel (2004)

A Dark Alliance és a Champions of Norrath sikerén felbuzdulva döntött úgy az Interplay, hogy konzolisítja a *Fallout*-ot. A PlayStation 2-re és Xboxra megjelent alkotás sikertelenségéhez a Special rendszert érintő változtatások és a gúzsba kötött lineáris játékmenet is hozzájárult, pedig a címben foglalt militáns szervezet beavatottjainak története nem is volt borzalmas.

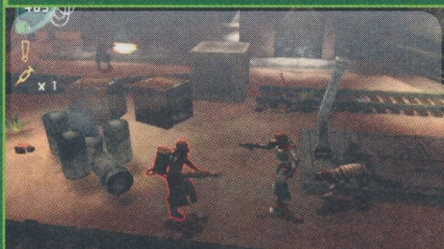
### Fallout 3 (2008)

Miután a Bethesda megszerezte a *Fallout* jogait, aggodalommal vegyes kíváncsisággal figyeltük, miként válik az izometrikus szerepjátekéból belső és külső nézetet szabadon variáló alkotás. Végül a Washington, D.C. romjait is magába foglaló Capital Wasteland atmoszférája, a taktikai mélységet garantáló V.A.T.S. rendszer, a statikus kezelőfelületről karra csatolható számítógéppé vált Pip-Boy és a 101-es óvóhelyen töltött gyermekek meggyőzték a kételkedőket. Még úgy is, hogy egyszerre csak egy társat vihetünk magunkkal, míg apánkat keressük.

### Fallout: New Vegas (2010)

Mivel a *Skyrim* teljesen lefoglalta a Bethesdát, a klasszikus *Fallout*okon edződött fejlesztőket foglalkoztató Obsidianra bízta a Mojave sivatagba helyezett, 2281-ben játszódó spin-offot, amelyben egy platinaérmét üldöző futárt alakítottunk. Továbbfejlesztett craftrendszere, hardcore nehézségi szintje, a társak ésszerűbb kezelése, az NCR szerepeltetése és feltűnően jobb dialógusai miatt máig több veterán kedveli, mint a *Fallout 3*-at.

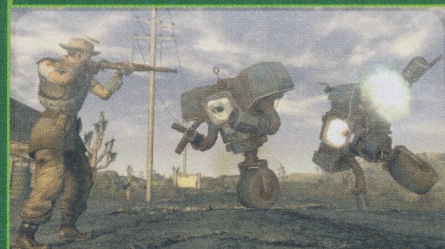
2004



2008



2010



## Sugárzó személyiségek



**CAIT**

Szülei eladták rabszolgának, amint nagykorúvá vált, de évekkel később kegyetlen bosszút állt. Ezt követően szokott rá a kábítószerekre, és kereste hiábavalóan a halált pénzdíjas küzdelmekben.

Tartózkodási hely: Combat Zone

Románc: igen

Perk: Trigger Rush (AP-nk 25 százalékkal gyorsabban regenerálódik, amennyiben HP-nk a mindenkori maximum érték 25 százaléka alá süllyed.)



**CODSWORTH**

Családunk hűséges robotinasa két évszázaddal a rakéták becsapódása után is kész a szolgálatra. Ő az egyetlen társaink közül, aki nevünkön szólít bennünket, feltéve persze, hogy szerepel az általa ismert sok száz között.

Tartózkodási hely: Sanctuary Hills

Románc: nem

Perk: Robot Sympathy (Plusz 10 sebzésellenállás a robotok energiaalapú támadásaival szemben.)



**CURIE**

Öntudatra ébredt, női természettel és francia akcentussal megáldott robot, aki alig várja, hogy teljesíthesse eredeti programozásában foglalt kötelességét, majd felfedezze a világot.

Tartózkodási hely: Vault 81

Románc: igen

Perk: Combat Medic (Ha életerőnk 10 százalék alá süllyed, 100 hp-t gyógyíthatunk magunkon, de naponta csak egyszer.)



**PALADIN DANSE**

A Brotherhood of Steel magas rangú harcosa, ezért nála ütőképebb társat aligha találunk a Commonwealth pusztaságában. Érdeklenségként megemlítendő, hogy a Capital Wasteland (a Fallout 3 helyszíne) területéről származik.

Tartózkodási hely: Cambridge Police Station

Románc: igen

Perk: Know Your Enemy (Ghoulok, szupermutánsok és szintetikusok 20 százalékkal nagyobb sebést szenvednek el általunk.)



**DOGMEAT**

Nincsen Fallout Dogmeat nélkül – tartja a népi bölcsesség. Kurtyusunk hasznos jószág, hiszen nemcsak a harcban állja meg a helyét, hanem példának okáért a legbonyolultabb zárrakkal védett ládákat, szekrényeket is ki tudja fosztani.

Tartózkodási hely: Red Rocket Truck Stop

Románc: nem

Perk: Attack Dog (Kurtyánk fogai közé kapja az ellenség egyik végtagját, nem engedi mozogni, sem támadni, ezáltal könnyebben végezhetünk vele.)



**JOHN HANCOCK**

Goodneighbor önjelölt polgármestere egy kísérleti gyógyszernek köszönheti, hogy ghoulá változott. Másokkal ellentétben viszont az átalakulással járó hosszú életre áldásként tekint.

Tartózkodási hely: Goodneighbor

Románc: igen

Perk: Isodoped (Ha legalább 250-es sugárzás terheli szervezetünket, 20 százalékkal gyorsabban töltődik az a mérő, amelynek telítettségekor kritikus találatot vihetünk be.)



**ROBERT MACCREADY**

Régi ismerősünk, Little Lamplight tizenéves vezetője a Fallout 3-ból mára felnőtt. A Commonwealth területére érve csatlakozott a Gunners bandához, ám idővel önállósította magát, és azóta is zsoldosként keresi kenyerét.

Tartózkodási hely: Goodneighbor

Románc: igen

Perk: Killshot (A V.A.T.S. rendszert használva 20 százalékkal nagyobb az esélye, hogy fejbe lőjük ellenfelünket.)



**NICK VALENTINE**

Kiselejtezett szintetikus prototípus, akinek megjelenése és beszédstílusa a film noir ballongabátos, Fedora kalapos magánnyomozóit idézi.

Tartózkodási hely: Vault 114/Diamond City

Románc: nem

Perk: Close to Metal (Terminálok feltörése közben eggyel többször tippelhetünk, és felére csökken a várakozási idő, ha kizárna a rendszer.)



**PRESTON GARVEY**

Elég hamar találkozunk a Minutemen néven ismert milícia utolsó tagjával, aki szeretné, ha újjáépülne a laza szövetségi hálóba kapcsolódó kisebb települések önvédelmi szervezete.

Tartózkodási hely: Concord

Románc: igen

Perk: United We Stand (Ha túlérővel állunk szemben, 20 százalékkal nagyobb sebést okozunk, miközben mi magunk ugyanennyivel jobban bírjuk a gyűrődést.)



**STRONG**

Nagy, erős, ám korántsem annyira értelmes szupermutáns, mint Marcus volt a Fallout 2-ben. Egy szó szerint vett Shakespeare-idézet miatt akarja megtalálni a jószág langyos tejét, amitől azt reméli, hogy népe az emberek fölé emelkedhet.

Tartózkodási hely: Trinity Tower

Románc: nem

Perk: Berserk (Amennyiben legalább negyedére csökken életerőnk, 20 százalékkal nagyobb sebést okozunk közelharcban.)



**X6-88**

A titokzatos intézmény magas kockázatu hadműveletekre specializálódott szintetikus ügynöke, aki kiválóan bánik a távolsági fegyverekkel, de közelharcban is megállja helyét.

Tartózkodási hely: The Institute

Románc: nem

Perk: Shield Harmonics (Amikor energiafegyverrel tüzelnek ránk, ellenállásunk 20 százalékkal javul e sebéstípussal szemben.)







### DEACON

A kiugrott szintetikusokat támogató Railroad képviselője rendkívül bizalmatlan másokkal szemben, ezért előszeretettel kitalál kisebb-nagyobb hazugságokat önmagáról.

Tartózkodási hely: Old North Church

Románc: nem

Perk: Cloak & Dagger (A Stealth Boy hatóideje 40 százalékkal, lopkodás közben okozott sebészünk 20 százalékkal nő.)



### PIPER

Cserfes és kíváncsi riporter, aki mindenbe beleüti az orrát, miközben megszállottan hajszolja az igazságot. Ugyanakkor bántja, hogy ismerősei távolságtartókká váltak vele szemben, mióta elindította újságját.

Tartózkodási hely: Diamond City

Románc: igen

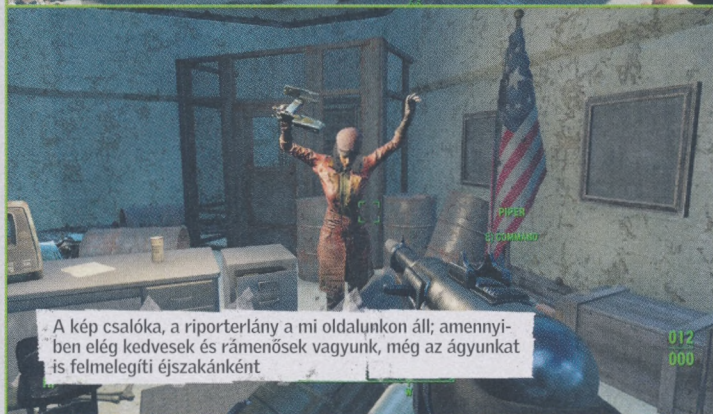
Perk: Gift of Gab (Mások meggyőzése és új helyszínek felfedezése alkalmával kétszer annyi xp-t kapunk.)



Ilyen közelről még a legbénább martalócok sem szoktak célt téveszteni. Itt az ideje bekapcsolni a V.A.T.S. rendszert, és lelassítani az időt



Véssük jól az eszünkbe, hogy ezek a rakétaautók nukleáris meghajtással működtek, és még mindig aktív az üzemanyag-cellájuk. Alljunk távolabb tőlük a tűzharcban



A kép csalóka, a riporterlány a mi oldalunkon áll; amennyiben elég kedvesek és rámenősek vagyunk, még az ágyunkat is felmelegíti éjszakánként

csalás nélkül nincs lehetőségem arra, hogy a már elköltött perkpontokat visszakapjam.

Először egy közelharcos karakter bőrébe bújva küzdöttem végig magam a játékon. Megvan annak a maga diszkrét bája, amikor modern páncélos lovaként szétkaszabolom a közelem-

be merészkedett ellenfeleket. A lassított részek meglehetősen brutálisak: repkednek a csonkolt végtagok, spriccel a vér, sőt láttam olyat is, hogy valakinek félbevágta a koponyáját – ezek a jelenetek bármelyik *Mortal Kombat*-ban megállnák a helyüket. A V.A.T.S. rendszer egészen zseniális, a

lelassított időben nyugodtan kijelölhetjük, melyik testrészét szeretnénk eltalálni az ellenfélnek. Értelemszerűen a fejlődés a leghatásosabb, hiszen akinek lerobban a tökfödője, az nem nagyon tud tovább ártani nekünk, de ugyanilyen jó taktika, ha szétlőjük valakinek a lábát, aztán kaján vigyorral az arcunkon figyeljük, ahogy sántikálva próbál elérni minket. Annak sem kell aggódnia, aki nem szeret ilyen apóroságokkal pepecselni, gondolhatunk úgy is a *Fallout*-ra, mint egy mezei FPS/TPS játékra: csak megyünk előre, és bedarálunk mindenkit bőséges fegyverzenánálunkkal.

A megszámlálhatatlan fegyvernek és azok modifikációinak, illetve a legendás ellenfeleknek köszönhetően soha nem lesz unalmas a harc. Még a játék vége felé is találhatunk olyan megol-

## AZ ÚJ RENDSZER RUGALMAS, JÓL ÁTLÁTHATÓ, ÉS NEM ÁRUL ZSÁKBAMACSKÁT, AZAZ LÁTHATJUK, MELYIK ATTRIBÚTUMRA ÉRDEMES RÁGYÚRNI A SZINTLÉPÉSEK ALKALMÁVAL, MIELŐTT MEGSZEREZHETNEK

dásokat, amelyekkel fel tudjuk dobni a rendszert.

### CHAVA SZERINT RÉGEN MINDEN MÁS VOLT

Egyszer már átéltek egy komolyabb sokkot a szériát kezdettől fogva végigkísérő rajongók, amikor a korábban madártávlatból figyelt karakterek hirtelen közelebb kerültek hozzájuk. (Értsd: a Bethesda bevezette a *The Elder Scrolls* sorozatban meghonosított külső, illetve belső nézetet), most pedig egy hasonló horderejű változtatás borzolja az idegeket. Történt ugyanis, hogy a fejlesztők hozzányúltak a mindmáig érintetlen Special karakterfejlesztési rendszerhez. Az alapok változatlanok maradtak ugyan, magyarul a karaktergenerálás részeként meghatározott számú (gyanúsán kevés) pontot osztunk szét attribútumaink (erő, szerencse stb.) között, de eltűntek a traitek (egyszerre pozitív és negatív hozadékú jellemvonások), valamint a skilliek (mint a zárnyitás vagy az energiafegyverek használata). Pontosabban ez utóbbiak összeolvadtak a perkekkel, amelyeket korábban néhány szintenként választható bónuszként ismertünk.

Az új rendszer rugalmas, jól átlátható, és nem árul zsákbamacskát,

azaz láthatjuk, melyik attribútumra érdemes rágyúrni a szintlépések alkalmával, mielőtt megszerezhetnénk, sőt továbbfejlesztenénk a kiszemelt perket. Ugyanakkor egy nem elhanyagolható hátulütője is van a Special rendszer újragondolásának, amit a következő példa segítségével kívánok szemléltetni.

Tegyük fel, hogy olyan karakterre vágyom, amelyik számára a legösszetettebb zárszerkezet sem jelent akadályt. Míg ezt korábban úgy érhettem el, hogy szintlépésenként folyamatosan a zárnyitás skillre pakoltam pontjaimat, és igaz, hogy minden mást elhanyagolva, de viszonylag hamar profi széftörőt faraghattam belőle. A *Fallout 4*-ben viszont a Perception attribútumhoz tartozók között találjuk a Locksmith perket, ami négy lépcsőfokban fejleszthető, de elsajátítása szintekhez kötött, azaz a legkomolyabb zárral nem tehetek próbát, míg legalább 18-as szintű karakterem nem lesz. Az előző rendszerhez szokott játékosként úgy éreztem, mintha gúzsba kötöttek volna. Persze annak is megvan a maga varázsa, hogy amennyiben nem vagyunk restek több száz órát beleinvestálni a játékba, minden területen szakértő, teljesen kimaxolt

karaktereket hozhatunk létre a szintkorlát eltörlése miatt.

### CHAVA MEGINT FORRAL VALAMIT

Ahhoz képest, hogy a Bethesda eredetileg a modokat gyártó közösségnek szánta a műhelyeket, azok végül a *Fallout 4* integráns részévé váltak. A vezető producer, Jeff Gardiner szerint a teszterek olyannyira ráéreztek az építkezés és a craftolás ízére, hogy nagy részük a sztori végigjátszása helyett inkább településeit pátyolgatta. Lényegében rá kellett szólni a QA-csapatra, hogy végezze a munkáját. (Talán épp ennek köszönhető a számos bent felejtett bug.)

Kétségtelen, hogy az alkotókedvű játékosok otthon érzik majd magukat a Boston környéki tanyákon, hiszen felépíthetik álmaik örösztókkal, löveg-tornyokkal és csapdákkal megerősített falakkal körülvetett posztapokaliptikus bádögvárosát. Vízellátásról, élelemről és a polgárok kényelméről (tető a fejük fölé, ágy, amiben alhatnak, közvilágítás stb.) is magunk gondoskodunk aféle ezermesterként, miközben a lakosság hozzájárulása a közöshöz kimerül az ültetvények gondozásában, az álltalunk felhúzott boltok üzemeltetésében és a rablóbandák visszaverésében.

## Új generációs Skyrim

Noha egyelőre nincsenek tervei a Bethesda-nak egy *Skyrim*-remastert illetően, nemrég kiderült, hogy Xbox One-ra már elkészítették a portot. A művelet elsődleges célja nem más volt, mint a tapasztalat-szerzés és a konzol lehetőségeinek megismerése, de nem okozna meglepetést, ha a rajongói reakciók tükrében belátható időn belül viszontlátnánk az üzletkezelő polcain is.



A Brotherhood of Steel járőrök igyekeznek fenntartani a rendet, ehhez a légierő segítségét is igénybe veszik



Legalább 6-os karizma- és a Local Leader perk birtokában pedig már utánpótlási útvonalakat létesíthetünk telepeink között, miáltal bármelyik workshopból elérjük a hálózatba kötött műhelyekben tárolt nyersanyagokat – amelyeknek még számos felhasználási módját kínálja a játék.

Miért költenénk el vérrel-verítéssel megszerzett üvegkupakjainkat a kereskedőknél, ha mi magunk is összetákolhatunk szinte bármilyen fegyvert vagy páncélt? Bontsuk inkább alkotóelemeire a zsákmányolt holmit, hogy aztán jobb felszerelést gyártsunk, mint amit boltban vásárolhatnánk. Számos kiegészítőt applikálhatunk rájuk, hatékonyságukat növelendő.

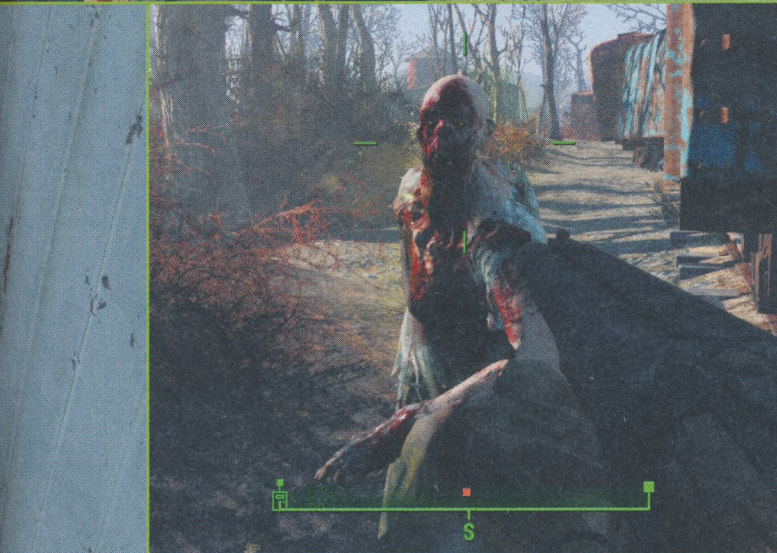
Hasonlóképpen érdemes házilag kotyvasztani orvosságot, drogot, és a sütetéstől, főzéstől se rettenjünk vissza. Radioaktív zöldségből és vízből tápláló levest kotyvaszthatunk. Használjuk ki, hogy minden alkotótevékenységért tapasztalati pontot kapunk, grillezzük csak meg azt a csótányt vagy a veszett kutyát; megenni nem muszáj, xp-re viszont szükségünk van. Érdekes módon a *Fallout: New Vegas*-ban debütált lőszergyártásról megfeledkeztek a fejlesztők, pedig eggyel több lehetőség már igazán nem osztott vagy szorzott volna. Továbbá egy szájbárágósabb tutorialt sem vettünk volna rossz néven.

### MOCSY SZERINT A PC MINDENK FELETT

A PC-s teszt egy viszonylag combos konfiguráción (i7-4770K, 16 GB HyperX RAM, GTX 980, 256 GB HyperX SSD) zajlott, nem is nagyon volt vele gond utra beállítások és 1080p mellett. Egyedül repülés közben, illetve a magasabb épületek tetején esett vissza 60 képkockáról a sebesség, de ez ritkán fordult elő,



Véres és erőszakos jelenetekből nem lesz hiány, nem véletlenül kapott felnőtt besorolást a Fallout 4

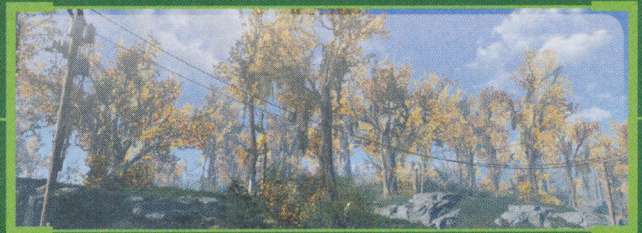


## Az öt legjobb mod szerintünk



### EYES OF BEAUTY

Azért az mindjárt más, ha az általunk kreált női karakter ilyen szemekkel próbálja meg elcsábítani a szerencsétlen férfiakat. A hatás garantált, és még csak a karizmánkat sem kellett hozzá kimaxolnunk.



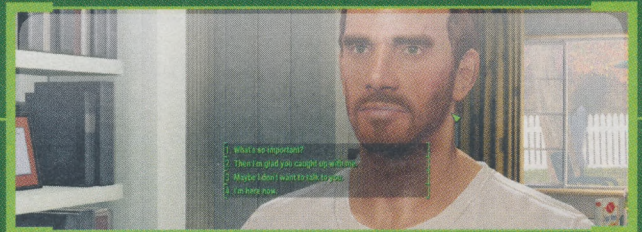
### LEAVES ON TREE

Borzasztóan nyomasztó a halott fák látványa a Fallout 4-ben, itt az ideje, hogy egy kis életet csempésszünk a pusztaságba. Elvégre eltelt több mint kétszáz év a kínai bombaeső óta, ennyi idő alatt a természet képes magához térni.



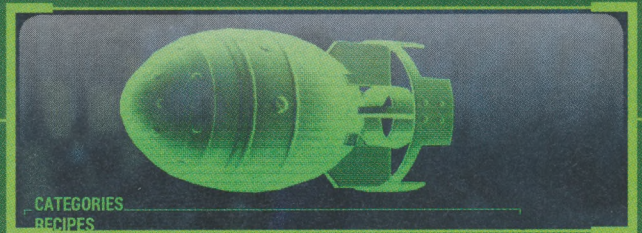
### ENHANCED WASTELAND PRESET

Igaz ugyan, hogy szép a Fallout 4, de agyonmosott árnyalataival nem annyira tetszetős. Ez a mod segít abban, hogy vibráló színekkel töltsük meg a pusztaságot.



### FULL DIALOGUE INTERFACE

Sok játékosnak nem tetszik a Mass Effectre hasonlító új interfész, nekik készült a teljes mondanivalót a képernyőre varázsoló mod.



### CRAFTABLE AMMO

Igaz ugyan, hogy lőszer elképesztő mennyiségben található a ládákban, de azért lássuk be, megvan annak a romantikája, ahogy otthon összeittünk egy mini, vállról indítható atombombát.



## KONFIGURÁCIÓ

CPU: I7 4720HQ @ 2,6 GHZ  
RAM: 16 GB  
GPU: GEFORCE GTX 980M  
FELBONTÁS: 1920x1080  
60 HZ  
WINDOWS 8.1

## EREDMÉNYEK FALLOUT 4

**54-60 FPS**

Resolution: 1920x1080  
Vsync: Off  
Texture quality: Ultra  
Shadow quality: Ultra  
Decal Quality: Ultra

**58-60 FPS**

Resolution: 1920x1080  
Vsync: Off  
Texture quality: Medium  
Shadow quality: Low  
Decal Quality: None

Együttműködő  
partnerünk

LAPTOP SZALON.HU  
és  
**ALIENWARE**

## MIÉRT KÖLTENÉNK EL VÉRREL- VÉRITÉKKEL MEGSZERZETT ÜVEGKUPAKJAINKAT A KERESKEDŐKNÉL, HA MI MAGUNK IS ÖSSZETÁKOLHATUNK SZINTE BÁRMILYEN FEGYVERT VAGY PÁNCÉLT?

Így egyáltalán nem volt zavaró. Érdekes módon még ultra beállítás mellett sem lehet azt mondani, hogy a PC-s verzió annyival szebb lenne a konzolos változatoknál; egy vakteszten egészen biztosan összekevernénk őket. Inkább a sebességen és a játék élességén jön elő a PC-s változat „felsőbbrendűsége”. Ettől függetlenül ez nem egy techdemó: nagyon látszik az elavult motor hatása, bár tagadhatatlan, hogy jól hozza a világvége-hangulatot a *Fallout 4*. Szerencsére lelkes modderkezek már megkezdtek a játék felturbózását, elképesztő látványban lesz részünk, amint a leghíresebb grafikus modgyűjteményeket (RealVision/PureVision ENB...) ráeresztik a játékra. A gyors utazásnak köszönhetően rengeteget kell töltenie a játéknak, ezért érdemes SSD-re telepíteni, így 7-15 másodperc alatt megszüntjük az új terület betöltését. Meglepően kevés bug volt a PC-s változatban, el kell ismernem. Egy ekkora játéknál persze előfordulnak apró hibák, de ezeket folyamatosan javítják. Épp a cikk-írásának hetére (november vége) ígérk

az első komolyabb javítócsomagot, amit vélhetően továbbiak követnek majd. Összességében elmondható, hogy a PC-s változat komoly szeretetet kapott, bár nem ez lesz az a játék, amivel bemutatják a legújabb VGA-kártya képességeit.

### CHAVA NEM TALÁLJA AZ ÁRNYÉKÁT

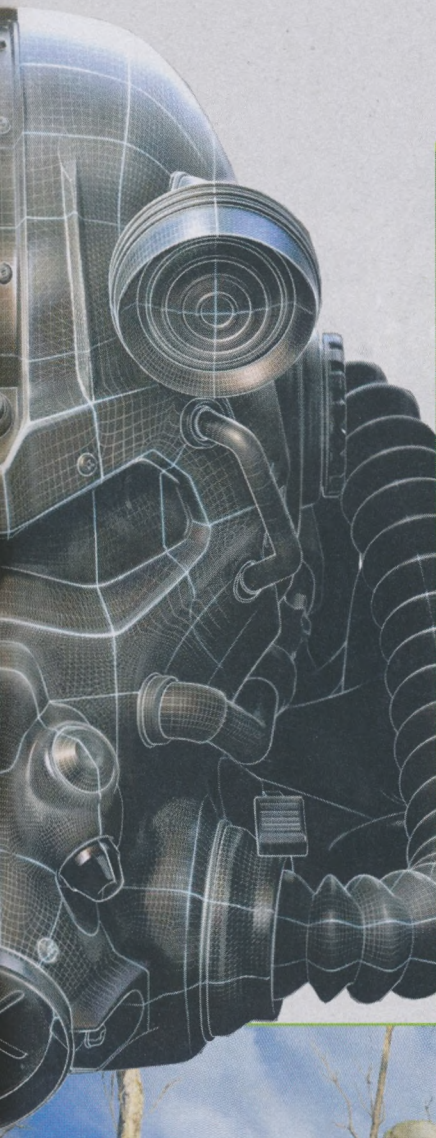
Lássuk be, a Bethesda sosem arról volt híres, hogy a végsőkig optimalizált, tökéletesre polírozott, mondhatni hibátlan játékokat adna ki a kezéből. Hiú ábránd lett volna azt várni, hogy majd pont a *Fallout 4* megjelenésére kapja össze magát a stúdió. A korábban ígért full HD felbontást végül csak sikerült kisajtolni az Xbox One-ból is, ám a stabil képfrissítés már nem jött össze, gyakran zuhan 30 fps alá, és bármilyen meglepő, PlayStation 4-en csak kicsivel jobb a helyzet; amivel persze meg le-



Békés csendélet a Brotherhood of Steel léghajó fedélzetén. Furcsa volt visszajönni és lemészárolni egykori fegyvertársainkat

## Paca más véleménye

Őszintén szólva nem voltam rajongója a Fallout sorozat előző részeinek; a Fallout 3 túl szürke volt, nem tudott elkapni a hangulat (a New Vegast pedig más játékok javára halasztottam mind a mai napig). Ugyanakkor a Fallout 4-ben a Bethesda pont ezen változtatott, és mivel a téma maga nagyon érdekelt, illetve egy kicsit reméltem, hogy több időt töltsünk a „múltbari”, fenntartások nélkül vágtam neki a Wasteland feltérképezésének. Egészen addig jól haladtam, amíg meg nem ismerkedtem a házépítéssel, a lakberendezéssel, illetve a farmgazdálkodással: hiába viszonylag fapados, egyszerűen annyira szórakoztató, hogy órákat töltöttem el vele. Felhúztam egy kétszintes házat, kutyaálat építettem Dogmeatnek (rajta egy „dohányozni tilos” táblával), kidobáltam az egyik házból a lomokat, hogy oda ágyakat telepítve – a körülményekhez képest – kényelmes menedéket nyújtsak életben maradt embertársaimnak. Mostanra azért már tempósan haladok a questekkel, de ahogy kedvem támad, vagy épp a szükség megkívánja, egyből leállok építgetni. A játékot egyébként PS4-en játszom, és sajnos a bugok egyelőre elég gyakoriak ahhoz, hogy rontsák a játékélményt (az asztalra helyezett telefonomat az asztalba süppedve, az írógépet pedig alatta találtam meg), az NPC-k néha nagyon körülményesen tesznek meg rövid utakat is, az fps pedig gyakran 30 alá esik, ami megnehezíti a pontos célzást (persze, hogy nem kényelmes így játszani). De ezt majd a patchek megoldják, a játékmenet egyelőre kompenzál.



## Frakciók, amelyekhez csatlakozhatunk

### Brotherhood of Steel

A sorozatban kezdettől fogva szereplő technofasiszta militáns szervezet minden mutáns és szintetikus lénytől megszabadítaná a világot. Megszállottan keresik a tudást, de azt csak a legkritikább esetben osztják meg bárkivel. Szigorú hierarchiában élnek, a szervezeten kívüli túlélőket lenézik, nem tartják őket elég életképesnek ahhoz, hogy komoly technológiát bízzanak rájuk.

### Institute

Az utóbbi években bármi baj történt a térségben, mindig az Institute volt a hibás, nem is aaptalanul. Fő profiljuk a szintetikus robotok gyártása, vitathatatlanul ők a legfejlettebb közösség a Fallout 4-ben. Mélyen a föld alatt élnek paradicsomi körülmények között, de nem törik össze magukat annak érdekében, hogy segítsenek másoknak.

### Minutemen

Szebb napokat látott milícia, azon kevés szervezetek egyike, akik tényleg törődnek a túlélő telepésekkel. Rendszeresen kapunk tőlük küldetéseket, általában egy települést kell megvédenünk a fosztogatóktól. Főhadiszállásuk közelében tüzérségi támogatást is kérhetünk tőlük, sőt szorult helyzetünkben egy rakétapisztollyal hívhatjuk őket segítségül.

### Railroad

Lázadók kis földalatti csoportja azt a feladatot tűzte ki maga elé, hogy minél több szintetikus lényt megmentsenek az Institute karmaiból. Senki sem szereti őket igazán, pedig nagyon sokat tesznek azért, hogy a rabszolgák és a szökött szintetikusok új életet kezdhessenek valahol nagyon messze korábbi gazdáiktól.

het barátkozni. Engem jobban zavart a számtalan kisebb-nagyobb glitch, a szégyenében föld alá süllyedő kutyám, vagy hogy egyes alkalmakkor nem vetett árnyékot a karakterem, hiába világította meg épp egy reflektor. Érdekes megemlítenem még a dialógusok feliratozásának csúszását is, ugyanakkor tény, hogy olyan hibába nem futottam bele, amelyik a mentésfájlok sérülésével vagy küldetések progressiójának akadályozásával járt volna. Apró mentések. Ahogy szaporodott a számuk, úgy kellett egyre hosszabb ideig (extrém esetben akár egy egész percre) bámulnom a töltőképernyőt. Az SSHD-val szerelt Elite konzolon viszont már számottevően rövidült a várakozási idő. Ideje volna már búcsút venni a *Morrowind* óta használt Gamebryo motortól, mert hiába írta át és nevezi Creationnek a Bethesda, még mindig előjönnek az évtizedes hibák a stílusjegyek számító darabos karakteranimációval egyetemben.

## MOCSY ELÉGEDETT, CHAVA DUZZOG EGY KICSIT

A *Fallout 4*-nek hatalmas, már-már túlzott elvárásoknak kellett megfelelnie, és e kötelességét csak részben sikerült kifogástalanul teljesítenie. A látvány vitathatatlanul javult a 2010-es *New Vegas* óta, de a *Witcher III* még így is köröket ver rá. Ellenben a települések teljesen opcionális menedzselése és a korábbiakhoz képest jócskán kibővített craftolás, a rengeteg mellékküldetés, vagyis a játékba zsúfolt irdatlan mennyiségű tartalom még azért is kárpótol, hogy a Commonwealth nem olyan emlékeztető, mint a Capital Wasteland, illetve hiányzik belőle a Mojave Wasteland karakteressége. A leegyszerűsített párbeszéd- és fejlődésrendszer megítélése ízlés dolga, a veteránok szinte biztosan nehezményezni fogják, de az már egyértelműen pozitívum, hogy minden szereplőt szinkronizáltak, a főhőst is beleértve. Ennél csak annak örülhetünk jobban, hogy végre épkezláb, meghökkenítő fordulatokban gazdag cselekményt raktak össze a Bethesda írói, csak a bosszantó programhibákat tudnánk feledni.

Mocsy & Chavalier



A szupermutánsok szinte kivétel nélkül azonnal támadásba lendülnek, előszeretettel uszítják ránk szörnyszülött kutyáikat

- ✦ irdatlan tartalom
- ✦ meglepően jó főszál
- ✦ V.A.T.S. rendszer
- ✖ leegyszerűsített fejlődési rendszer
- ✖ idejétmúlt látvány
- ✖ kihívásokkal küszködő MI és bugok

### MOCSY&CHAVAILIER

Egyszerre monumentális és személyes kaland, amit mindenkinek érdemes átélnie.

# 88

Szeretek robbantani, és utálok azt, ami nem robban

# JUST CAUSE 3



## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Avalanche Studios**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Rico Rodriguez visszatér szülővárosába, hogy újabb diktátor uralmát döntse meg.  
PEGI 18+

**MEDICI EGY VISZONYLAG NAGY SZIGET, TÁVOL MINDEN MÁSTÓL.** Gyönyörű földjein megterem minden, amire az ott élőknek szüksége van (többek között szőlő, mert bor nélkül nem élet az élet), előállítják a nyersanyagokat, semmit nem rendelnek külföldről. Ha valami nincs, azt pótolják mással. Arra tippelek, hogy a járművek karosszériája is ebből fakadóan készült fém helyett robbanóanyagból; a valóságban ugyanis akármilyen gyenge is legyen egy autó, motor, helikopter, nem robban óriásit egy apró ütközéstől. A *Just Cause 3* alapeleme a robbanás, méghozzá olyannyira, hogy Michael Bay ennek láttán összetöri rendezői székét. Ez néha jó, néha nem, de annyi biztos, hogy nincs még egy játék, amiben a jó cél érdekében ennyit pusztíthatunk.

### A MAMA FŐZTJE

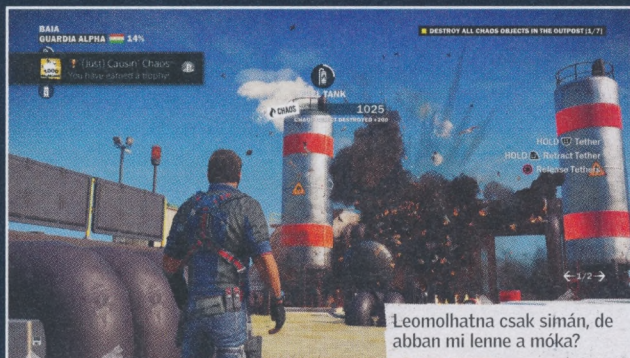
Aki az előző két *Just Cause* játékkal játszott, azt nem éri majd nagy meglepetés. Ismét kapunk egy gigantikus (a második rész Panaujával megegyező méretű, de változatosabb, barlangokkal és föld alatti komplexumokkal színesített) játéktérrel, ahol bázisokra hivatlanul behatolva kell tönkretennünk mindent az aktuális főellenségnek kinevezett dik-

tátor megdöntése érdekében. A feladat adott, a módszer pedig ránk van bízva. A sorozat főszereplője, az egykor egy ügynökségnél dolgozó, mára viszont szabadúszóként éledgélő Rico Rodriguez ezúttal visszatér Medicibe, ahol született, hogy segítse a lázadókat, és felszabadítsa az országot DiRavello tábornok elnyomása alól. Most csak ez a két frakció harcol (a lázadók és a hadsereg), és minden új szereplő, akit megismerünk, a mi oldalunkra áll. Már amikor. Azért ne számítsatok megdöbbentő csavarokra, a sztori (ahogy a korábbi két esetben is) csak kiegészítője az élménynek; ad neki egy keretet, de a *Just Cause 3*-at nem elsősorban emiatt érdemes játszani.

A történet röviden összefoglalva a fent vázolt szituációra épül: megyünk, robbantgatunk, aztán miénk a dicsőség. A *Just Cause 2*-nek legendásan gyenge története volt, ezért a harmadik részt várva sem tettük magasra a léceket, de komolyan mondom, most kimondottan jól szórakoztam. A fejlesztők is felismerték, hogy ilyen mennyiségű robbanás és a fizika törvényeit meghazudtoló mutatóványok mellett nem fér meg egy komoly, mély mondanivalójú sztori. Ezért lazára vették az egészet, kezdve a – szándékosan – szörnyű olasz akcentus-

sal, az udvari bolondnak is tökéletes Mario Frigóval (a Mario név és az akcentus keveréke hallatán óhatatlanul is félóránként elmondtam magamban egy „It's-a-me, Mario”-t) és olyan fordulatokkal, mint amikor két robbantgató, lövöldözős küldetés között azt a feladatot kapjuk, hogy egy hegyen lefelé vezessünk egy boroshordókkal teli teherautót, vigyázva arra, hogy egyet se veszítsünk el. Több pontot nem akarok lelőni, de hasonló dolgokra lehet számítani. Nagyjából 30 óráig tart a történet végére érni, de ez annak is köszönhető, hogy néhány küldetést csak provinciák felszabadítása vagy más feladatok teljesítése után játszhatunk. Medici szigetekre, azon belül pedig provinciákra osztott, ezekben elsősorban találjuk meg a bázisokat, városokat. Egy provinciát akkor szabadítunk fel, ha a benne található összes komplexumot elfoglaltuk.

A terület nemcsak változatos, de minden elemében gyönyörű is. Ha közelről nézzük, akkor persze látszik, hogy nem ezek a legszebb fák, amelyek valaha játékban szerepeltek, de fantasztikus élmény elszárguladni felettük. A víz annyira elképesztően tiszta, hogy egyes pontjain lelátni egészen a fenéig. Magam is meglepődtem, Medici mennyire él: bele-



Leomolhatna csak simán, de abban mi lenne a móka?

Ilyen gyönyörű vizet talán még sosem láttunk

Amit látunk, ahhoz oda is tudunk menni... és el is foglalhatjuk



Ahol ledől egy szobor, ott megjelennek az utcazenészek



futottam egy újraélesztésbe, néhány utcazenészbe és egy, az út szélén parkoló autósba is, aki a térképet nézegetve, tanácsalannul álldogált.

### HA PIROSAT LÁTSZ, LŐJ!

A videojátékok alapszabálya, hogy ami piros, az robban (van néhány kivétel, a *Mirror's Edge*-ben például nem érdemes a falakat támadni vagy félni tőlük). Nincs ez másként a *Just Cause 3*-ban sem, így nem lesz problémánk a felrobbantható vagy felrobbantandó objektumok megtalálásával. Üzemanyagtartályok, generátorok, kémények, antennák, hangosbeszélők, DiRavello dicsőségét hangosbeszélőn át hirdető kisteherautók szerepelnek listánkon, melyek mindegyikét tönkre kell tennünk, hogy a lázadók átvehessék a hatalmat. A létesítmények változatosabbak, mint korábban, az egészen kicsitől (ahol például két-három tartályt, egy-két műholdat és valami más apróságot kell megsemmisíteni) a hatalmasokig (melyeket fél, de akár egy óráig is támadnunk kell, mire elfoglaljuk) mindenféle van. A kedvencem az egyik vízparton fekvő hegybe épített katonai bázis volt, ahol mind a felszínen, mind belül rengeteg objektum várta, hogy a földdel tegyem egyenlővé. Legtöbbször rajtunk múlik, hogyan visszük véghez a pusztítást. Ricónál egyszerre három fegyver lehet: egy rakétavető, gránát-

vető vagy távcsöves puska, egy erősebb gépfegyver és egy (vagy egy pár) egykezes. A választék nem nagy, a választható stukik viselkedésükben eltérnek egymástól (van, ami csak egyet lő a ravasz meghúzására, van, ami többet, és akad olyan is, aminél el sem kell engednünk ravaszt), de ez így pont elég. Ezeket egészíti ki a végtelen mennyiségű C4, amit nem dobhatunk el, de bárhova odatapaszthatunk, és egy gombnyomással akár távolról is felrobbanthatunk (érdemes egyébként biztonságos távolságba vonulni, mert bár Rico meglepően jól bírja a strapát, a robbanások nem segítik az életben maradásban). Ha még teátrálisabb akarunk lenni, ellophatunk egy tankot vagy egy helikoptert, csak utóbbi esetében arra kell figyelniünk, hogy a légvédelmi ágyúkat előtte meghackeljük: nem kimondottan jó élmény, amikor két másodperccel a heli megszerzése után becsapódnak a rakéták, a gép pedig magatehetetlenül zuhan a talaj irányába. A helikopter egyébként egyrészt a leghatékonyabb, másrészt a legtöbb opciót kínáló eszköz: a fejlettebb változatokkal rakétákat lőhetünk ki, egy helyben lebegnek, ha fejjel lefelé csüngünk róluk, és ha egy szobor fejét a nálunk lévő kötelekkel hozzácsatlakozhatjuk, azt rombológolyóként használva végezhethetjük el a tereprendezést. A játék kreativitásra bátorít, de az is boldogulni fog, akinek nincs kedve élni ezekkel a lehetőségekkel.

### SEGÍTSÉG A TURISTÁKNAK

A játék hazai forgalmazója, a Cenega egy magyar nyelvű útikönyvvel kedveskedett az előrendelőknek. Ez tulajdonképpen egy térkép, amelyen megtalálunk minden aktivitást, helyszínt, és érdekességeket tudhatunk meg a helyi állatvilágról, az ételekről, a kiemelt látványokról és magáról DiRavello tábornokról is. Tudtátok például, hogy ő a klasszikus tengerisünger-halászat 22 éve veretlen bajnoka? Ha előrendeltétek a játékot, akkor már tudjátok.

### SÉTÁLJON A HÖHÉR

Rico valójában egy szuperhős. Nem csak szívós, és kitaróan dacol a fizika törvényeivel, a kicsit bolondos tudós, Dimah eszközeit használva Supermanként szánhatja az eget, gyorsabban közlekedhet, mint ha autóba ülne. Ott van egyrészt a grappling hook (ami az utóbbi években már-már kötelező elemmé vált a játékokban), mellyel villámgyorsan odahúzhatja magát az objektumokhoz. Ennek használata a *Just Cause 2*-höz képest sokkal kevésbé körülményes: nem kell pontosan céloznunk ahhoz, hogy a játék tudja, mihez szeretnénk kapcsolódni. Ezt kombinálhatjuk régi jó barátunkkal, a Rico hátából kinövő, majd visszacsukódó ejtőernyővel, illetve az újdonságként megjelent szárnyas ruhával, amivel még gyorsabban száguldhatunk. Amennyiben három kilométernél kisebb távolságot kellett megtennem, mindig inkább ezeket kombinálva indultam útnak, minthogy elloptam volna Medici polgárainak kemény munkával megszerzett autót. Ez amúgy vicces: a helyi lakosok hősként ünneplik Rodriguez urat, aki ezt úgy hálálja meg, hogy a lehető legerőszakosabban tépi ki őket ko-

## ” EZ A VALAHA VOLT LEGNAGYOBB SZABADSÁGOT NYÚJTÓ SANDBOX JÁTÉK



A katonákat már az sem lepi meg, ha az égből egyszer csak lezuhan egy lázadó

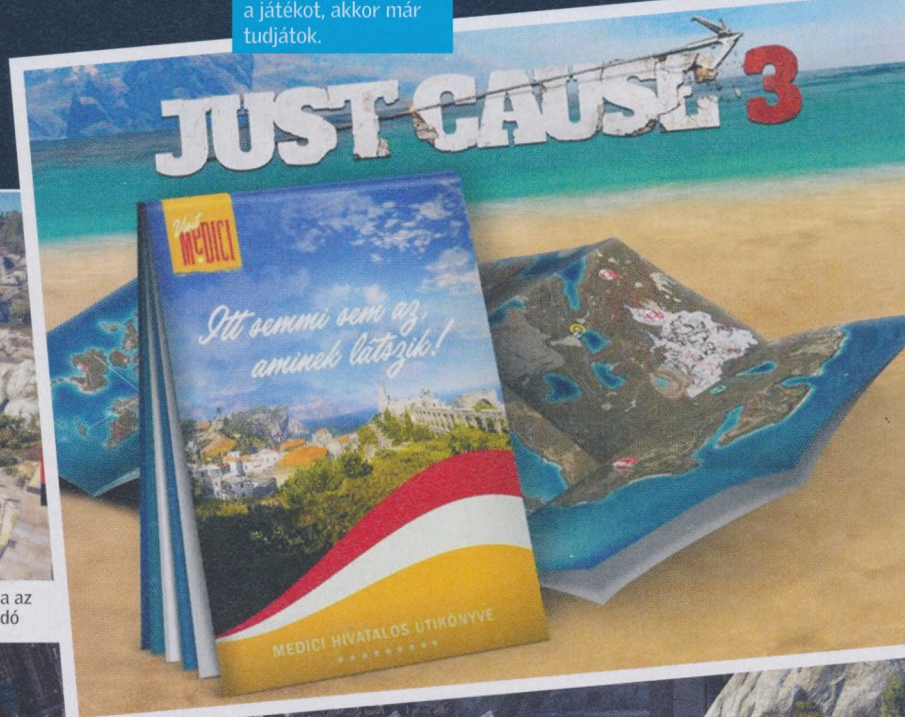
Nincs is jobb, mint helikopterről fejjel lefelé lógva nézni a tájat



HOLD [X] Holster Weapon

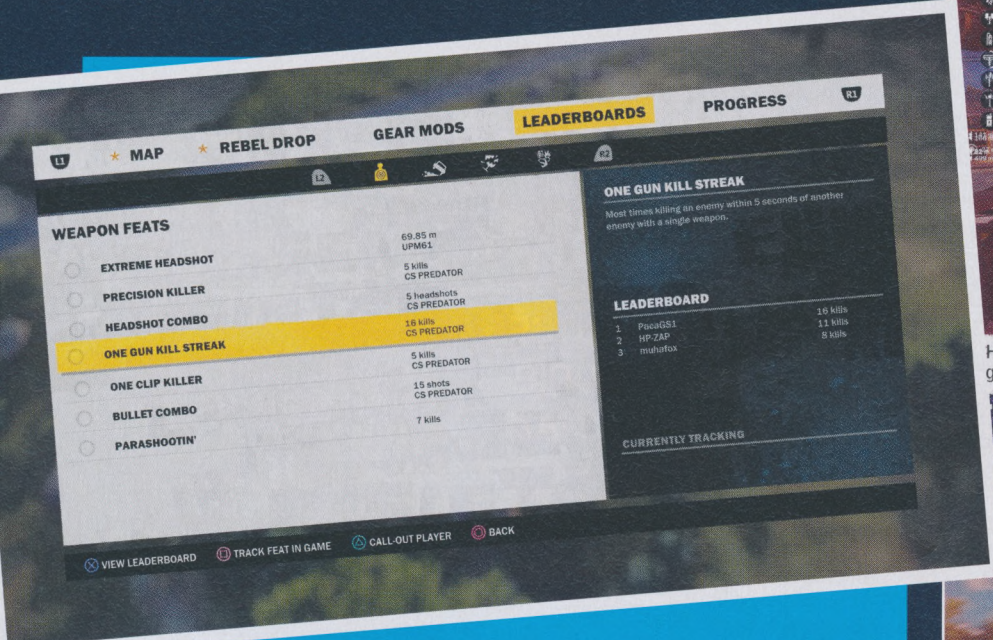
GET IN VEHICLE

30 / 240



Ha feloldottuk, zoomolhatunk, hogy könnyebben lássuk a célpontokat





Fontos a légvédelmi ágyúkat átprogramozni, hogy ne minket, hanem a katonákat célozzák



Hogyan lopunk helikoptert? Csak egy grappling hook kell hozzá. És egy helikopter



## EGYEDÜL VAGY... MEGINT

Hiába lett hatalmas siker a JC2MP mod, amely lehetővé tette, hogy egyszerre több Rico járja a Just Cause 2 világát, a fejlesztők a Just Cause 3-hoz nem készítettek többjátékos módot. Ehelyett egyrészt a kihívások során elért pontszámainkat mérhetjük össze, másrészt egyéb ranglistákat kapunk, melyeken a játékbeli tetteink után léphetünk előrébb. Méri, hány ellenfelet öltünk meg egymáshoz képest öt másodpercen belül, milyen magasra emelkedtünk ejtőernyőzés közben úgy, hogy a grappling hookot egy hegy oldalához lövöldözve mentünk felfelé, vagy épp hogy milyen hosszú volt a leghosszabb láncreakció, amit egy robbanás indított el. Annak ellenére, hogy a játékosok világai ezáltal összekapcsolódnak, szerencsére nem kell állandó online jelenlét – ebből tanulhatna egy-két fejlesztőcsapat.

## A TÖRTÉNET RÖVIDEN ÖSSZEFOGLALVA: MEGYÜNK, ROBBANTGATUNK, AZTÁN MIÉNK A DICSŐSÉG

csijukból, csónakjukból. Köztes megoldás-ként azt is megtehetjük, hogy felugrunk egy jármű tetejére, majd kvázi taxiként használva hagyjuk, hogy elvigyen egy darabon, és ha már nem arra tart, amerre menni szeretnénk, kis szerencsével épp jön egy másik, amire átpattanva folytathatjuk az ingyen fuvaroztatást.

Aki mégis úgy érzi, saját maga szeretne vezetni, nem kényszerül lopásra (illetve először egy kicsit igen, de utána már nem), visszatért ugyanis a rendelés lehetősége; ha van nálunk egy jelzőkészülék (ez váltja fel a korábban használt pénzt; értéktől függetlenül akármit kérhetünk, ha van nálunk beacon), bármit igényelhetünk a lázadók raktárából. Eleinte csak néhány jármű érhető el, de ha megszerzünk egyet, és elvisszük egy garázshoz, utána akárhányszor rendelhetővé válik. Nem csak járműveket, fegyvereket is kérhetünk, amelyek egy légpárnás dobozban érkeznek meg, így ha valamiért épp az óceán közepén lenne szükségünk még több lőszerre, nem kell a víz mélyén keresnünk, az áldás egy konténerben érkezik az égből – százból ötször már akkor

lángolt (avagy robbanni készült) a helikopter, amit rendeltem, amikor a konténer oldalai leomlottak.

### SZABADIDŐS TEVÉKENYSÉGEK

A létesítmények elfoglalása több előnnyel is jár, melyek egyike, hogy kihívások válnak elérhetővé. Sajnos ezek annyira sötletnek, hogy talán jobb is kihagyni őket, de aki már csömört kapott a robbantgatástól, az legalább szünetet tarthat velük (mármint azokkal, amelyekben nem kell robbantgatni). A kihívások mérsékelten változatosak, van köztük repülés, autós, hajós időmérő, lötéri gyakorlás, időre robbantgatás (miért épp ez maradt volna ki?), de a két legjobb a szárnyas ruhával repülés, valamint a robbanó jármű vezetése. Előbbiben karikákon kell átsuhannunk – minél inkább eltaláljuk a közepét egynek, annál több pont jár. Több út közül választhatunk, némelyikben nehezebb megállni, hogy a falnak csapódjunk, mint másokon, más esetben száguldanunk kell, majd a végén nekicsapódnunk valaminek, de úgy, hogy időben kiugorjunk. Az autós kihívásokat nem könnyű teljesíteni (ami részben

### KONFIGURÁCIÓ

CPU: I7 4720HQ @ 2,6 GHz  
RAM: 16 GB  
GPU: GEFORCE GTX 980M  
FELBONTÁS: 1920x1080  
60 HZ  
WINDOWS 8.1

### EREDMÉNYEK JUST CAUSE 3

#### 47-60 FPS

Resolution: 1920x1080  
Vsync: Off  
Texture quality: Very High  
Shadow quality: Very High  
Water detail: Very High  
Water Tessellation: On  
Ambient Occlusion: SSAO  
Anti-aliasing: SMAA\_T2X  
Anisotropic Filtering: 16

#### 58-71 FPS

Resolution: 1920x1080  
Vsync: Off  
Texture quality: Low  
Shadow quality: Low  
Water detail: Low  
Water Tessellation: Off  
Ambient Occlusion: Off  
Anti-aliasing: Off  
Anisotropic Filtering: Off

Együttműködő partnerünk

LAPTOP SZALON-HU  
ALIENWARE



Az építményeknek általában elég egy bomba is, de aki biztosra akar menni, négygel jobban jár

## LAKATLAN SZIGET

Egyre több az olyan játék, amelyben telepítés vagy töltés közben valamilyen minijátékkal szórakoztathatjuk magunkat. A Battlefieldban Vadert irányítva csaphattunk szét a lázadók között, a Just Cause 3-ban pedig egy Boom Island nevű, ironikusan semmilyen robbantatható objektumot nem tartalmazó szigeten próbálgathatjuk, mit tud Rico felszerelése. Én például összekapcsoltam két jöszágot, majd egy autóval vontattam őket. Kinek mi.

CS PREDATOR

Amikor Rico életereje egy bizonyos szint alá csökken, minden fekete-fehér lesz, csak az ellenfelek nem

## HA TE MONDOD

**Roland Lesterin game director, Avalanche Studios: „Ha valakit a falhoz kötözöl, melléállítasz egy kocsi, majd felrobbantod, az tréfás. Nem férne meg emellett egy komoly történet.”**

a még mindig szörnyű irányításnak köszönhető), de ha a kihívás által felajánlott kocsival nem megy, választhatunk másikat is.

Egyedül a felszerelémódosítók miatt érdemes ezeket megcsinálni. Minden kihívás során – teljesítményünkötől függően – fogaskerekeket kapunk, és bizonyos mennyiségű fogaskerek megszerzésével újabb és újabb módosítókat oldhatunk fel. Ha például az autós időmérő versenyeket teljesítjük, a lázadóktól rendelt autókba nitró kerül. Később ugrani lesznek képesek, vagy bekapcsolhatunk egy radart, amely mutatja, ha olyan kocsi van a közelben, amelyet még nem szereztünk. A fegyveres kihívásokkal megduplázzhatjuk a maximálisan magunkkal vihető lőszer mennyiségét, vagy feloldhatjuk a pontos célzás lehetőségét, a robbantósakkal pedig a gránátok számát növelhetjük, vagy viselkedésükön változtathatunk (azonnal robbanjanak, vagy csak akkor, ha emberi ellenfélhez érnek). Ezeket nem muszáj feloldani, illetve bármikor ki- és bekapcsolhatók, de érdemes megnézni, mi az, amiről úgy gondoljuk, hasznát vennénk, és legalább addig játszani, amíg azt meg nem szerezzük. A kihívásokon túl rövid, véletlenszerű feladatok is várnak ránk, azokat kimonodtan érdemes teljesíteni.

### A ROBBANÁSOK ÁRA

A *Just Cause 3*-at egy erős gamerlaptopon és PlayStation 4-en próbáltuk ki, és míg előbbin szinte zavartalan volt az élmény, utóbbin azért látszik, hogy a 30 fps megtartásával is küzd. PC-n csak néhány, gyakran inkább vicces, mint zavaró bug jelent meg, PS4-en viszont a nagyobb robbanásoknál az fps 15-re vagy az alá is lement. Nem annyira zavaró ez, de egy kicsit kétségkívül bosszantó. Idegesítőbbek viszont a hosszú töltési idők, amelyek miatt kivételes esetekben akár percekig is pihentetnünk kell a játékot, illetve a nem túl gyakran, de néha jelentkező összeomlás, amit mind konzolon, mind PC-n lehet tapasztalni. Részben valószínűleg szándékosan, de sokszor idegesítő a játék fizikája is, értve ezalatt az indokolatlanul messzire repülő járműveket, a kötéllal összekapcsolás miatt megbolonduló objektumokat és a zuhanás közben magatehetetlenül forgó helikoptereket, melyekből szinte lehetetlen úgy kiugrani, hogy Rico ne sérüljön meg közben.

A *Just Cause 3* a maga kategóriájában egyedül versenyez. Bizonyos értelemben ez a valaha volt legnagyobb szabadságot nyújtó sandbox játék, ami sokaknak egy idő után repetitív válni, de aki szerette a so-

rozatot, az tudja, hogy ez nem hiba, hanem a koncepció része. Mikor egy fárasztó nap végén ki akarjuk engedni a gőzt, nincs is jobb, mint elindítani, szétlőni/robbantani egy-két bázist, majd teljes lelki nyugalommal aludni télni. Ugyanakkor ha a *Just Cause 4*-et is ugyanerre a sablonra húzzák fel (mediterrán sziget, gonosz diktátor, sok-sok pusztítás), azt már lehet, hogy még a rajongók sem fogják annyira szeretni. Ellenben ugyanez egy sivatagban...

Paca

### HARDVER

Windows Vista (64 bit); Intel Core i5-2500k 3,3 GHz / AMD Phenom II X6 1075T 3 GHz; 6 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 670 (2 GB) / AMD Radeon HD 7870 (2 GB); 54 GB HDD

- + hatalmas, változatos pálya
- + poénos történet
- + mérhetetlen szabadság
- konzolon alacsony fps-szám
- sőtlen kihívások
- a járművek kezelése szörnyű

### PACA

Nem csak a robbantósoké a világ.

82

Az utolsó csillagharcos

# STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID



## INFO

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

**Röviden** Méltó lezárása egy 17 éve tartó, valós idejű stratégia-üreposznak.  
**PEGI 12+**

**T**IZENHÉT ÉVVEL EZELŐTT A BLIZZARD BELEKEZDETT EGY MESÉBE. BÁTOR FÖLDLAKÓK, ROVARSZERŰ IDEGEN LÉNYEK ÉS INTELLIGENS FÖLDÖNKÍVÜLIEK KAPTÁK EBBEN A TÖRTÉNETBEN A FŐSZEREPET. Az ő kalandjaikról, vágyaikról, gonoszágukról szól a *StarCraft* univerzum, amely 2015 novemberében új fejezetet nyitott. Ez az új kezdet azonban fabatkát sem ér, amennyiben nincs elvárva a régi éra összes szála. A Blizzard 2010-ben indította el a *StarCraft II*-t, de mindenki legnagyobb meglepetésére bejelentette, hogy három különálló játékban meséli el a teljes sztorit. Az emberekkel indított még 2010-ben, majd jött a zerg hódítás 2013-ban, végül a protoss szabadságharc most, 2015-ben. Szinte az összes régi szereplő visszatért, de minket értelemszerűen csak a három vezér hozott lázba, valamint Sarah és Jim meghatóan szép szerelmének története. Mert bizony a *StarCraft* világában dúlnak az érzelmek. Ezt lehet szeretni vagy gyűlölni, de azt mindenképpen el kell ismerni, hogy a Blizzard tehetséges történetmesélő. Elképesztően színes

karakterekkel töltötték fel az univerzumot; ez tipikusan az a játék, amelyben minden párbeszédet végighallgatunk, és minden egyes küldetésleírást elolvassuk. Míg a *Wings of Liberty* egy bajba jutott hercegnő megmentéséről szól, addig a *Heart of Swarm* egy bosszúhadjárat, melynek végén kielégülnek gyilkos ösztöneink. A *Legacy of the Void* sokkal nagyobb léptékben gondolkodik, egy egész faj és persze nem mellesleg az univerzum túléléséről szól. A főszerepet Artanis, a fiatal, de rendkívül tehetséges protoss hadvezér kapta. Az ő feladata lesz összehozni az egymással cseppet sem barátságos kapcsolatot ápoló protoss frakciókat. Három elidegenedett csoportot kell meggyőznie, hogy tartssanak vele, és mentsek meg együtt a galaxist. A protoss fajtársak mellett segítséget kap régi barátjától Jim Raynortól, sőt még a zerg királynő, Sarah Kerrigan is felajánlja szolgálatait. Szükség is lesz egy erős szövetségre, mivel a szorító másik sarkában nem kisebb ellenfél gyűjti seregét, mint Amon, a bukott xel'naga, aki egyszer s mindenkorra szeretné megtörni az élet körforgását az univerzumban.

### EGY LETŰNT KOR EMLÉKE

Egy kezemen meg tudnám számolni, hogy az utóbbi évben hány valós idejű stratégiai játék jött ki PC-re (konzolokon a *Halo Wars* volt az utolsó érdekelhető próbálkozás, azóta totális mélyrepülésben van a műfaj). 1998-ban azonban más volt a helyzet, akkoriban az RTS-ek virágkorukat éltek, olyan zseniális sorozatok tartották lázban a rajongókat, mint az *Age of Empires*, a *Warcraft*, a *Command & Conquer* vagy a *Red Alert*. Jómagam C&C-rajongó voltam, a NOD-GDI viszály miatt kevés időm maradt elmélyedni a zerg, terran és protoss háborúban. Ahogy az ilyenkor lenni szokott, a nagy dömpingben szép lassan kimaradt a *StarCraft* sorozat, és mire észbe kaptam, már 2010-et írtunk, és bemutatkozott a nagy űropera második felvonása. Innentől kezdve azonban kiemelt figyelmet szenteltem a játéknak, mindhárom részt végigjártam, és tettem egy rövid, de annál megszágyentőbb kiruccanást a kompetitív multiplayer meccsek világában is. Férfiasan bevallom, hogy multiban az esetek nagy részében durván megaláztak (meggyőződésem, hogy min-



Az épületek pozicionálásával tudjuk terelni az ellenfelet, pont az egységeink fegyverei elé



A coop küldetésekben Raynor különleges erői nagyon hasznosak, de csak korlátozott ideig vehetők be



A protoss erők nagyon erősek tömegkontrollban, a lépegető robotok egyszerre több célpontot is képesek támadni

# AZ E-SPORT ŐSAPJA



A StarCraft szériának a Brood War óta a multiplayer mód volt a középpontja. Az e-sport dédapja a Blizzard első sci-fi-RTS játéka, nem csoda hát, hogy a második rész trilógiájának záróepizódjára ki akarták hozni a maximumot a tempós játékmenetből, a soha nem lankadó akcióból és abból a rendkívül rémisztő nehézségből, ami annyi játékost eltántorított és oly sokakat emelt magasra. A Blizzard legfontosabb szempontja a multiplayer megreformálásokról az volt, hogy teljesen kiirtsa az „unalmas részeket”. Ki szereti csak azt nézni az első tíz percben, hogy jönnek a gyártók, és hordják a kristályokat – igaz? A Blizzard sem, ezért mindjárt a játék legelejét felgyorsították például azzal, hogy ezentúl hat helyett 12 munkással indul a buli. A fejlesztők a bányászok viselkedését is átalakították, így már 16 mineralbányással hatékony a termelés. Sokkal gyorsabban beüzemelhetünk így egy bázist, és fenntartani sem lesz annyira brutálisan nehéz, mint korábban. A bétában ez azzal járt, hogy a kezdőterületen található nyersanyagokat megnyirbálták, de látva, hogy a játékosok rákényszerültek a terjeszkedésre, picit visszavetk ebből. Előbb-utóbb muszáj lesz felhúznunk

a második, harmadik, sokadik bázist is, de aki kényelmesen indulna neki az ütközetnek, annak ezentúl már nem kell versenyt futnia dolgozóival. A gazdaság sokkal pörgősebb, már csak egységek kellenek ahhoz, hogy kihasználják a megváltozott tempót – kaptunk is belőlük egy párat.

A terran nép egy viszonylag olcsó, a Factory épületből hamar lehozható tankkal, a Cyclone-nal gyarapodott, amely borzalmas sebést képes kiosztani a kijelölt célponton. Persze egyszerre csak egy egységgel képes elbánni, de a korai harcokban tökéletes lesz a kis seregek szétesztatására (ha csak nem zergről beszélünk). Az emberek második játéka a Liberator, ami a könnyű légielő új csodája. A gépek kis rakétáikkal képesek hatalmas területeket sebezni, és felrobbantani mindent, ami csak az útjukba áll. Természetesen a zerg faj is megkapta a maga újdonságait, kezdve a lurkerrel, ami már ismerős lehet a széria rajongóinak. A hydraliskból képződő szörnyeteg beássa magát a talajba, és onnan felcsapó karmaival felnyársal mindent, ami a környékére téved. A ravager sem sokkal kezelebb jószág: a zerg új tankja a roachból fejlődik ki, és lángoló savas

támadásával épületeket, komoly védelmi fegyvereket képes egy pillanat alatt szétolvasztani. A protosok megváltották szabadságukat, és új, gazdag társadalmuk korában nem látott fegyvereket szült. Az adept kifejezetten a játék korai szakaszaiban halálos, amikor gyorsan az ellenfelek dolgozóit mögé osonva egy lövéssel felrobbanthatjuk azokat. A disruptor (aka kókuszgolyó) már inkább a későbbi csaták során lesz hasznos: ez az időzített bomba képes begurulni az ellenfél sorai mögé, és szétrobbantani hatalmas seregeket. A disruptorral felrobbantott zergling hordánál kevés kielégítőbb látvány van ebben a játékban. A három nép korábban érkezett egységei is komoly átalakításon estek át, valamint rengeteg mechanizmus automatizálódott. A Blizzard szerette volna, ha inkább gazdasági döntéseink és ügyes stratégiáink döntenék el a csatákat ahelyett, hogy ki tud 350-es APM-mel működtetni egy osztagot. A jövőben még rengeteg, egyensúlybeli módosításra számíthatunk. Ettől függetlenül a fejlesztőknek sikerült elérniük, amit célul tűztek ki maguk elé a béta kezdetekor: megalkotni a lehető legjobb StarCraft II multiélményt.

Hunter

## 1998: A LEGENDÁK ÉVE

A teljesség igénye nélkül következzen néhány olyan cím, amely a StarCraft mellett 1998-ban került fel a boltok polcaira. Köteve hiszem, hogy lett volna még egy olyan év, amikor ennyi zseniális játék jelent meg egy esztendő alatt: január – Resident Evil II; február – Tenchu: Stealth Assassins; március – Descent: Freespace The Great War/StarCraft; április – Might and Magic VI: The Mandate of Heaven/Dark Omen; május – Gran Turismo/Unreal; június – Banjo-Kazooie; július – Heart of Darkness, augusztus – Tom Clancy's Rainbow Six; szeptember – Fallout 2; október – Grim Fandango; november – Half-Life/Baldur's Gate; december: Star Wars: Rogue Squadron.



## A LEGACY OF THE VOID NAGY LÉPTÉKBEN GONDOLKOZIK, EGY EGÉSZ FAJ ÉS PERSZE NEM MELLESLÉG AZ UNIVERZUM TULÉLÉSÉRŐL SZOL



A coop küldetések keretén belül gyakran fogunk együttműködni más fajokkal, érdemes megismerni a különböző parancsnokok stratégiáját, és alkalmazkodni hozzájuk



A magaslatokra telepített siege tankok iszonyú erősek, területre ható bombázásuk a legtöbb ellenfelet azonnal megállítja



## INTERJÚ TIM MORTENNEL, A LEGACY OF THE VOID VEZETŐ PRODUCERÉVEL

**GameStar:** Sok szóbeszédet hallani arról, hogy a StarCraft II összetettségi RTS játékok ideje lejárt, helyüket átvették az egyszerű MOBA-k. Fél a Blizzard attól, hogy idővel elkopik a játékosbázisa?

**Tim Morten:** Az SC II még most is nagyon népszerű, bár kétségtelenül mi is érezzük a MOBA játékok hatását. Igyekszünk azonban megkönnyíteni a kezdő játékosok dolgát; új tutorialrendszert vezetünk be, a coopküldetések segítségével gyorsan lehet tanulni a stratégiákat, és persze ott van az Archon mód is, amire nagyon büszkék vagyunk. Szóval nem igazán félünk a jövőtől, a StarCraft biztos lábakon áll.

**GS:** Mi lesz a protoss hadjárat befejezése után? Visszontlátjuk még valaha Kerrigant és Raynort?

**TM:** A StarCraft II befejezésével elbúcsúzunk a régi hősöktől, de újak lépnek a helyükbe. Jim és Sarah története lezárul; nagyon reméljük, hogy a rajongók is ugyanúgy szurkolnak a boldogságukért, mint mi itt a StarCraft csapatban.

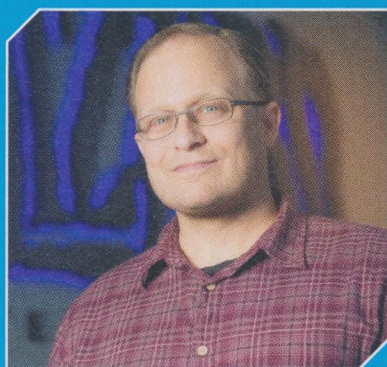
**GS:** Mennyire támogatja a Blizzard a jövőben a StarCraft II-t?

**TM:** Kisebbit fizetős kiegészítőkből gondolkozunk, az első körben Novára, a szexi különleges ügynökre koncentrálnak.

Néhány küldetésből álló minihadjáratokra kell gondolni; évente három-négy ilyen kiegészítőt szeretnénk elkészíteni, de még semmi sincs köbe vésvé.

**GS:** A Blizzard RTS-szekciója a Legacy of the Void megjelenése után érdemei elismerése mellett nyugdíjba vonul, vagy már kinézte magának a következő világot, amelyben legendát alkothat? A Warcraft negyedik felvonása esetleg?

**TM:** Szó sincs pihenésről, a Blizzard eltökélt szándéka, hogy továbbra is támogassa a StarCraft II-t. A Warcraft világot is nagyon szeretjük, de még nem tettünk konkrét lépések ebbe az irányba. Viszont nagyon jókat beszélgetünk ebéd közben a lehetőségekről.



den egyes alkalommal koreai játékosal hozott össze a balszerencse), de a történetmesélés részét rajongásig szerettem; mindkét korábbi epizódot többször is végigjártam, sőt még nehezebb szinten is elkezdtem a hadjáratokat. Az alapok az elmúlt 17 évben nemigen változtak: kétféle nyersanyagból gazdálkodva kell egy ütőképes hadsereget felállítani, majd irtalmat nem ismerve földbe döngölni az ellenfelet. Az eredeti elképzelés nem sokat változott: a Legacy of the Void is ugyanerre a sémára épül, bár azért van néhány újdonság, amire büszke lehet a Blizzard fejlesztőgárdája.

### TESTRE SZABVA

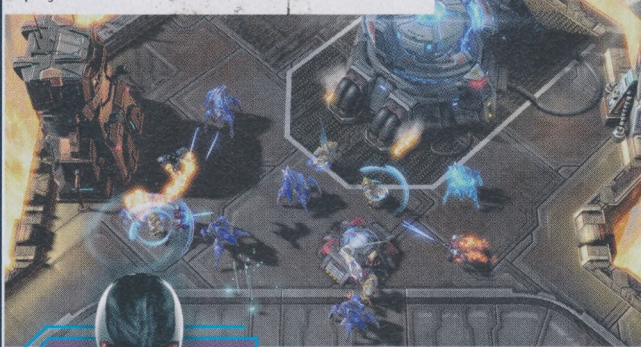
Mint minden egyes StarCraft II részben, most is a hadseregünk gerincét képező egységek felkutatása lesz elsődleges feladatunk. Noha ennyiből áll küldetéseink nagy része, a Blizzard értő kezei még ezt is izgalmassá formálták. A különböző frakciók meggyőzésével ráadásul újabb egységvariációk állnak hadrendbe, és ezek a módosítások sokszor alapjaiban változtatják meg stratégiánkat. Összesen 22 küldetést kapunk a Legacy of the Voidban, bár szívem szerint ehhez azért hozzáadnám a mindenki számára ingyenesen elérhető három missziót tartalmazó Whispers of Oblivion minihadjáratot

is. A küldetések az esetek nagy részében korrektül megtervezettek, izgalmasak, és az átvezető animációknak köszönhetően a történetvezetéssel sincs gond. Egyes misszióktól azonban a sorozatos vereségeknek köszönhetően kissé frusztrált lettem, ám stratégiaváltással ezeket az akadályokat is le tudtam küzdeni. Nagyjából 15-20 óra alatt kényelmes tempóban is végigvihető a fősztorit, persze csak akkor, ha szépen végighallgatjuk a dialógusokat. A protoss hadjárat főhadiszállása ismét egy úrhajó (Spear of Adun), ezt fejlesztve különféle bónuszokhoz juthatunk a földi ütközetekben. Segítségével bárholvá lesugározhatunk pilonokat és egységeket, rövid időre feltápolthatjuk alakulatainkat, tüzérségi támogatást kérhetünk a szorult helyzetben lévő bázisok megsegítésére, sőt szükség esetén még az időt is megállíthatjuk. Később érkeznek választható passzív képességek is; az egyik kedvencem a mechanikus gépezetek javítása volt az úrból. A különféle képességek feloldásához különleges nyersanyagra lesz szükségünk, melyet kizárólag úgy szerezhethetünk be, ha megcsináljuk a mellékküldetéseket – okos módszer arra, hogy felderítsük az egész térképet, és kicsit meghosszabbítsuk a játékidőt. A Legacy of the Void befejezése után ért az igazi nagy meglepetés: a három kül-

A vonat nem szökhet meg a pályáról, komoly tüzérez kell a megsemmisítéséhez



A pályatervezés teljesen korrekt, érdemes megfigyelni a pálya szélén található díszítő elemeket



### KONFIGURÁCIÓ

CPU: I7 4720HQ @ 2,6 GHZ  
RAM: 16 GB  
GPU: GEFORCE GTX 980M  
FELBONTÁS: 1920x1080  
60 HZ  
WINDOWS 8.1

### EREDMÉNYEK

STARCRAFT II:  
LEGACY OF THE VOID  
CO-OP

**44-60 FPS**

Resolution: 1920x1080  
Vsync: Off  
Texture quality: Ultra  
Shadow quality: Ultra  
Physics: Extreme  
Lightning quality: Ultra  
Terrain quality: Ultra  
Shader quality: Ultra  
Anti-aliasing: On

**97-147 FPS**

Resolution: 1920x1080  
Vsync: Off  
Texture quality: Low  
Shadow quality: Low  
Physics: Off  
Lightning quality: Low  
Terrain quality: Low  
Shader quality: Low  
Anti-aliasing: Off

Együttműködő  
partnerünk

LAPTOP SZALON.HU

és

ALIENWARE



A protoss légierő lézerfegyverei kíméletlen precizitással égetik porrá a zerg támadókat



## A BEFEJEZÉS UTÁN KÖVETKEZIK A HÁROM KÜLDETÉSBŐL ÁLLÓ EPILOGUS, AMELYBEN A BLIZZARD ZSENIÁLISAN ELVARRJA A 17 ÉVES SAGA SZÁLAIT

detésből álló epilógus, amelyben a Blizzard zseniálisan elvarrta a 17 éves saga szálait. Ebben az a legnehezebb, hogy itt már nemcsak a protoss oldalon kell helytállnunk, a terranok és a zergék is kaptak egy-egy saját küldetést a nagy fináléban. Komolyan mondom, először azt sem tudtam hova klikkeljek, annyira furcsa volt oly sok idő után ismét zerg egységeket növesztetni a lárvákból; ráadásul ezek a küldetések kifejezetten nehezek voltak, szóval össze kellett kapnom magam, hogy megtudjam, mi lett a sztori vége. Nem kenyerem a poénok lelövése, szóval maradjunk annyiban, hogy minden kérdésünkre választ kapunk, és nem kell csalódnunk a Blizzard kreatív szakembereinek munkájában. Kevés játék tud így megérinteni, örülök, hogy a második rész nem maradt ki az életemből.

### KETTEN A VILÁG ELLEN

A kampány befejezésével még nincs vége a mókának, öt coopküldetés keretében fejleszthetjük fel hat hősíünket. Ez egy nagyon nyugis, stresszmentes környezet, amelyben azonos szintű játékosokkal vág-

hatunk neki a gép elleni küzdelemnek. A hősíeket nem irányíthatunk ugyan (kivéve Kerrigant, de ő mindig is kivételezett helyzetben volt), de legalább fejlődnek a küldetések alatt, és folyamatosan új fejlesztések lesznek elérhetőek általuk. Ezekben a küldetésekben az MI meglepő dolgokra képes: a terran ellenfelek például egészen kreatív módon használják lopakodóegységeiket és a miniatombombákat. Sajnos egyelőre csak öt küldetést kapunk, és bár ezek sok mindenben nem térnek el egymástól (két támadó, két védekező és egy hibrid), lefogadom, hogy idővel bővülnek majd. A coopküldetésekben rengeteg olyan tartalomt találunk, ami sehol máshol nem fellelhető – már csak ezért is érdemes egy próbát tenni velük. A másik okos újítás a multiban az Archon mód (utalás a protoss egységre, amely két önfeláldozó dark templar egyesülésével jön létre), ebben két játékos irányít egy bázist. Ideális mód arra, hogy a kezdők megtanulják a mikromenedzsment alapjait, s míg az egyik a fejlesztéssel pepecsel, addig a másik a harctéren teljesít szolgálatot. A *Legacy of the Void* méltó lezárása a *StarCraft II*-nek. Hihetetlenül

addiktív játék, pillanatok alatt azon kapjuk benne magunkat, hogy már éjjel körül jár az idő, és még mindig nem untuk meg a zerg egységek exterminálását. Az újításokkal együtt talán a sorozat legjobbjá, ráadásul önállóan is játszható, így a kezdők is kipróbálhatják magukat ebben a szebb időket megélt műfajban.

Mocsy

### HARDVER

Windows XP/Vista/7/8; Intel Core 2 Duo/AMD Athlon 64 X2 5600+; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 7600 GT/ATI Radeon HD 2600 XT/Intel HD Graphics 3000

- + bugmentes
- + coop és Archon mód
- + Blizzard minőség
- időnként lelassul
- grafikaiag már nincs a csúcson

### MOCSSY

Visszaállt a rend a galaxisban, jöhet a következő generáció.

90

Nincsen rózsza tövis nélkül

# GUILD WARS 2: HEART OF THORNS



## INFO

Kiadó **NCSOFT**  
Fejlesztő **ArenaNet**  
Platform **PC**  
**Röviden** Három évvel az alapjáték megjelenése után megérkezett a GW2 első kiegészítője, amely egészen a dzsungel mélyére repít el minket.  
**PEGI 12+**

### GÖZLŐGŐ CSÜLÖKCSONTRÓL LEOMLÓ HÚS LETTEM VOLNA AZ ARENANET ÖSSZES MUNKATÁRSÁNAK FOGAI KÖZÖTT.

Tudjátok, az a frusztráló fajta, amely minden egyes rágással egyre mélyebbre ágyazódik be, és hiába feszül neki bárki egy piszkálóval vagy az ujjá végével, nem mozdul, nem halad tovább a gyomor irányába. Egy idő után a nyelv is automatikusan rájár, aminek az lesz a vége, hogy ficergő ízlelőszervünk behölygösodik. Egyszerűen csőtül zúdítottam volna a kellemetlenségek garmadáját az egész fejlesztőbrigádra, ha hatályos időn belül elő nem állnak valami nagy dobással. Jött is a várva várt bejelentés, amiről korábban a réti manók már kőszá foszlányokat sutogtak a fülünkbe, miközben a felhőket bámulva heverésztünk a magas fűben. Nagyjából három évvel az alapjáték megjelenése után végre teljes értékű kiegészítővel bővült a *Guild Wars 2* univerzuma. Hosszú, de tartalmas időszak volt ez, és bárki, aki azt meri állítani, hogy nem kaptunk elég endgame-tartalmat a 80-as szint elérése után, azt kesztyűvel arcul csapva kihívom egy PvP-párbajra,

vagy bevetem a rancor vermébe – ja nem, az egy másik galaxis. Ha jól olvasom le az adatokat, akkor csaknem 4000 órát tottam eddig kedvenc vadász csajszimmal (ezt a részt kéretik vastag, fekete vonallal áthúzni a családtagjaim példányaiban), de van szerencsém olyan harcost ismerni, aki köröket ver rám nemcsak időben, hanem teljesítményben is. Ennél ékeesebb bizonyíték nem is kell arra, hogy bőven van tartalma és elpukkantgatni valója a játéknak, főleg azok számára, akik most teszik meg benne első tétova lépéseiket.

### DRÁGA VEKERUR, MENNYI IS AZ ANNYI?

Nem sokkal a *Heart of Thorns* debütálása előtt kellemes meglepetés érte azokat, akik eddig szemeztek a GW2-vel, ugyanis már nem szednek belépődíjat Tyria bejáratánál, ingyenes lett a kaland. Törvénytörő azonnal meg is érkezett a negatív hangok menetrend szerinti járata. Mégis jó húzás volt ez a kiadótól, mert elkezdtek seregleni a népek, végre újra pezsegtek a már szunynyadozó területek, és amolyan mentorként mi, vén csatalovak is tudtunk kicsit segíte-

ni a most született hősöknek. Persze a díjmentes lehetőség azért tartalmaz néhány megkötést, de ezek amolyan kényelmi korlátozások, a játékműveken egy fikarcnyit sem csorbítanak, és rögtön fel is oldódnak, amint valaki kicsapja az asztalra a kiegészítőre ráakasztott tallérokat. Póttyet mesélve az ifjú vitézeknek, elregelem röviden, mi történt a dicső múltban. Rengeteg minden, de ami igazán számottevő volt személyes fabulánkon kívül, az a két szezon eseménysorozata, melynek köszönhetően végleg összekovácsolódtak Tyria különböző népei. Ezek a vészterhes időszakok felettébb élvezetes feladatok elé állítottak minket; a lassan bonyolódó történet számos meglepetést tartogatott, és olyan élményt, amire mindig szívesen visszaemlékszünk. Bánhatják, akik lemaradtak ezekről, de a készítőik voltak olyan jó fejek, hogy a második szezonba pár száz gemért (játékbeli valuta) cserébe bármikor belekóstolhatnak. Ezt erősen ajánlom is, mert az itt kibontakozó fejleményeken és az ez idő alatt felbukkanó két új helyszínen keresztül lépünk be abba az ősi világba, amit nem biztos, hogy jó ötlet volt megbolygatni.

Itt láthatjátok a Mastery Rank rendszert. A fenti három képesség már megszerezve, ideje új tudást magamra kenni



Az egyik legélvezetesebb újítás a játékban a repülés lehetősége a most megnyitott területeken. Tetőtől talpig bejárhatjuk az egész tájat, és sokszor kihúz a nehéz helyzetekből, mikor menekülőre kell fogni



A lombkoronában mindig süt a nap, kék az ég, és akkora szörnyek jönnek néha szembe, hogy inkább leugrik a bátor hős



Igen, egészen onnan fentről siklottunk le a fény csarnokába, amit mikor először látsz, nem hiszel a pixeleidnek



## THORNS, THORNS EVERYWHERE!

Hagytam, hogy az újdonság ereje fészülgesse kócoságomat, ezért igyekeztem minden képi jóstól megtartóztatni magamat, és bejött. „Meseszép! Grandiózus! Erre a fára építék kunyhó! Nem, inkább arra!” E szavak és mondatok szabadkeverésű kombinációjával töltöttem meg az étert, és sűrűn édesgettem magamhoz bájos vonalvezetésű lakótársamat, hogy ezt nézd meg, így még nem szűrődött át napfény a fákon. A GW2 eddig is gyönyörűen illette magát nekünk, de most sikerült a készítőknél ismét elérniük, hogy legtöbbször tojtam a körülöttem lihegő harcokra, csak bámultam a tájat. Tyria nyugati féltékén húzódik Magus Falls, az a négy hatalmas területből álló rész, amelyik otthont ad a földünket fenyegető mordremhordáknak. Mindegyik territórium egy összefüggő öserdőt alkot, mégis sikerült az egyes zónáknak egyedi sajátosságokat, kinézetet és hangulatot kölcsönözni. A zenei betétek, a hangok, a fényjáték... Szinte érzem, ahogy a levegőben szálló virágpórtól kialakul az allergiám. Gyakran jutott eszembe, hogy a dizájnereket biztosan kizavarták pár hónapra egy közeli dzsungelbe, mert elképesztő, hogy mennyire átütően tudták megjeleníteni ezeket a térségeket. Ráadásásként nem csupán szélteben-hosszá-

ban nagyok, hanem több szinten is terpeszkednek, a gyökérszétől egészen a lombkoronáig. Olyan magasságok és mélységek vannak, hogy míg bakánk aláveti magát egy-egy kiszögellésről, addig mi simán kimehetünk in-nivalóért a hűtőhöz, és mikor visszaérünk, még mindig nem fogott talajt. Ilyen jól szuperáló és összetett pályaszerkezettel nagyon ritkán találkozni MMO-kban, és nemcsak azért, mert az új közlekedési lehetőségekkel (erről később) egy sima haladás is élvezetesebb, hanem mert rengeteg, egész térképen átívelő event (feladatok, küldetések) is kialakul folyamatosan. Először csak kísérték egy lödörgő NPC-t, egy-két óra múlva pedig már egy sziklaszirten keltek birokra egy tűzőkádó sárkánnyal. A legizgalmasabbat a végére hagyták, ugyanis a sorban utolsóként elérhető territóriumon egy periodikusan ismétlődő, óriási és komplex event zajlik, melynek teljesítésére két órája van a mélyen tisztelt publikumnak. Kellemesen bizsergető és változatos erőpróbák ezek, okoznak is néha feszült pillanatokat, de számos olyan pontot is beépítettek az új területekbe, amelyek időre végrehajtandó ügyességi minikihívásokat nyitnak meg. Több száz óra, mire teljesen felfedezzük és kitapasztaljuk a megnyíló körzeteket és lehetőségeket, a sztoriról meg még nem is beszélünk.

**RENGETEG SZERETETET RAKTAK A JÁTÉKBA, ÉS EZ CUKORMÁZ NÉLKÜL, MAGÁVAL RAGADÓAN CSAPÓDIK LE MONITORAINKON**



## MÁR CSAK TE HIÁNYOZTÁL

A revenant érkezésével kilencre bővült a választható karakterosztályok száma. Személyében egy igazi árnyékharcost tisztelhetünk, aki annak ellenére, hogy nehézpáncélt visel gömbölyded testén (bocsi, én csajszyval viszem), villámgyors mozgásokkal tudja likvidálni ellenfeleit. Természetesen neki is jár az elit specializáció, de ezen felül kapott négy legendás képességet, melyeket variálhatunk akár harc közben is, ahogy a szükség hozza. Ezekkel a talentumokkal lehet belőlünk igazi támogató játékos vagy Thief-szerű gyilkológép, esetleg kőkemény hadfi, aki simán beleáll az első sorban a pofonokba. A legkülönfélébb harci modorokat képes magára öltetni, ettől válik rendkívül sokrétűvé ez a kaszt. Markát olyan fegyverek ékesítik, mint a buzogány, az egykezes kard, a varázssbot, a kétkezes kalapács vagy egy hatalmas pajzs. A félelmetes vértet alatt veszedelmes bestia lakozik.

## TÖVISEK TÉPIK LELKEMET

Számos más MMO-val szemben a GW2-ben mindig nagy szerepet kapott a történetmesélés, és a móka nem kimondottan arról szól, hogy szisztematikusan grindelünk (monoton módon daráljuk a szörnyeket a jutalmakért). A magam részéről meg voltam elégedve azzal, ahogyan a fejlesztők eddig szőtték a szálakat, de végre azt az általán hiányolt drámaiságot is megkapta a cselekmény, amitől néha megálltam a lélegzésben. Sokkal filmszerűbb a személyes sztori bemutatása, látványos videóátvezetőkkel teletűzdelve, és nem csak azt nézzük, ahogyan a társalgó felek egy külön ablakban egymással diskurálnak. Most is számos ponton befolyásolhatjuk az eseményeket, ezért a perfekcionista többször is végigmenetelhetnek rajtuk. Magam is gondolkodóba estem, mert meglepően jópofa küldetések bújnak meg a non-stop bunyózások között. Nem szeretnék semmit elárulni a históriából, csupán annyit, hogy közvetlenül a második szezon utolsó felvonása után folytatódik, és amellett, hogy tapasztaltabbak leszünk egy élménnyel, karakterünk is fejlődésnek indul.





### EPRESPUSZEDLEE MÁS VÉLEMÉNYE

Lélegzétvisszafojtva pillogtam a GW2: HoT bemutató videójára, amit ez év januárjában a Pax South rendezvényen vetítettek le elsőként a nagyközönség előtt. Minden egyes finomítás és változtatás, amit akkor prezentáltak és ígértek, zene volt füleimnek. Láthatóan odafigyeltek a rajongóktól érkező visszhangokra, és tőlük megszokottan nagy szeretettel vették gondjaikba a játékot. Számomra épp kezdett már picit ellaposodni a kalandozás ebben az univerzumban, miután a második szezon sztorijának utolsó felvonását is letudtam, és a kétéhente érkező tartalmi frissítések is elmaradtak. Annál inkább örültem, amikor átléphettem Magus Falls küszöbét. Abban a percben éreztem, hogy olyan, mintha egy másik MMO-t kaptam volna díszcsomagolásban. A megnyitott új terület nemcsak szemet gyönyörködtető és változatos, de még többszintű is, ahol szárnyra kaphattam, mint a madár. Údító újítás, viszont elég nagy kihívást jelent ebben a sűrű dzsungelben megszokni a járását. Nekem nehéz volt. Nem kicsit. A fejlesztők fokozatosan, feladatokon keresztül vezették be ezt a lehetőséget az utazásra, sőt ezenkívül több mód szintén elsajátítható. Viszont a sok ide-oda ugrázkodás, repülés ennek ellenére gyakran összezavart. Belebonyolodtam abba, mi merre van, még úgy is, hogy a térkép le-fel nyilakkal segített. Ez a probléma persze áthidalható, ha már egy ideje járjuk a területet. Erdemes is ezen túllendülni, mert rengeteg szuper tartalom vár ránk. A legjobban az tetszik, hogy ebben az új környezetben annyi a tanulnivaló, hogy még az is aránylag kezdőnek számít, aki az alapjátékban ultramegazorg bakává nőtte ki magát. Sok időt kell beleolnunk a fejlődésbe, amelynek számtalan szegmense van a Mastery rendszernek köszönhetően, és még nem is beszéltem az elit képességek megszerzéséről. Egészen fura, hogy a specializáció miatt mesmerem immáron pajzsral szaladgál, míg gurdianom hosszújját és csapdákat használhat, ráadásul igen látványos támadóelemekkel. Megint érzem azt a motivációt, amit évekkkel ezelőtt a kezdeti lépéseknél, tudatában annak, hogy egyhamar nem jutok a végére a felfedezésnek.

### TANULJ, TINŐ, DZSUNGELHARCOS LESZ BELŐLEDI

Igazán ötletes húzással álltak elő a tyutyerka hegesztői, mikor eltértek a szokványos szintezési rendszertől – egyről a kettőre, kettőről a háromra –, és adtak neki egy szórakoztató színezetet. Megmaradt a maximálisan elérhető 80-as szint, erre épülnek rá az úgynevezett Mastery Rankok. Ezek ugyanúgy xp-függők, tehát feladatok, felfedezések, valamint harcok után kapjuk őket, és minél többet gyűjtünk be belőlük, annál borsosabb lesz az elérési küszöbük értéke. Ennyivel azért nem ússzuk meg. Szükségünk lesz Mastery-pontokra is, melyeket szintén a kalandozásaink alatt kaparhatunk össze, és utána már semmi sem állhat az utunkba. De mit is kapunk konkrétan értük? Tudást. Az új territórium megköveteli, hogy alkalmazkodjunk hozzá, ezért olyan képességeket ruháznak ránk, amelyek elengedhetetlenek a továbbhaladáshoz. Például elsajátíthatjuk általa egy őshonos faj nyelvezetét, így már kereskedhetünk velük, eladhathatunk-vehetünk hasznos holmikat, és elcseveghetünk arról, hogy bejutottunk az EB-re. Egy másik ága a Mastery Rankeknek az, hogy képesek leszünk a környezetet kihasználni a közlekedésben. Siklóernyőzhetünk a levegőben, ami hatalmas móka, szárnyalhatunk a légáramlatokban, gombákra ráugorva felszökkenhetünk magas helyekre,

megérintve bizonyos növényeket gyorsabban futhatunk (ilyen kishazánkban is van, gondoljatok csak a csalánba guggolásra), és még sorolhatnám. Nagy meló mindegyiket összeszedni, de elengedhetetlenek, és mi szabhatjuk meg szabadon, hogy mikor melyikre akarunk rágyúrní. Vannak olyan Masteryk is, amelyeket csak a régi területeket használva tudunk majd kifejleszteni, így ismét érdemes lesz beleállni a már ezerszer ledarált eventekbe. De itt még nem áll meg a növekedés.

### FELVÉRTÉZÉS

A frissen érkezett revenant (róla bővebben a cikkben szereplő csinos kis dobozban olvashatsz) karakter mellett minden osztály kapott egy elit specializációt is, mely nemcsak új képességekkel ruházza fel daláinkat, hanem lehetőséget ad olyan fegyvertípusok használatára, amelyeket eddig nem tudtunk forgatni. Például a rangerem mostantól varázsbottal is terrorizálhatja a környékét. Egy ilyen talentum teljes elsajátítása is komoly erőt követel majd, mert több száz Hero-pontot felemész, de nagyot dob az élményen, hogy egy merőben eltérő stílusban is jeleskedhünk kedvenc vitézünkkel.

### GUILD A LELKE A RAIDEKNEK

A számos aktualitás mellett a kisebb és nagyobb guildok is végre egyöntetűen tapsikolhatnak az elégedettség-től, ugyanis közös eltökéltséggel vág-

Csak egy átlagos event egy átlagos napon. A gyásztáviratot meg majd küldik a családnak

Ezen a gombákon tudunk pillanatok alatt felfelé is közlekedni, miután kitanultuk használatukat a Mastery Rank rendszerében



### KONFIGURÁCIÓ

CPU: I7 4720HQ @ 2,6 GHz  
RAM: 16 GB  
GPU: GEFORCE GTX 980M  
FELBONTÁS: 1920x1080  
60 HZ  
WINDOWS 8.1

### EREDMÉNYEK

GUILD WARS 2:  
HEART OF THORNS  
LION'S ARCH

#### 32-40 FPS

Resolution: 1920x1080  
Vsync: Off  
Environment: High  
Textures: High  
Shadows: Ultra  
Character model limit: Highest  
Character model quality: Highest  
Ambient occlusion: On  
Anti-aliasing: SMAA High  
Hig-res character textures: On

#### 72-89 FPS

Resolution: 1920x1080  
Vsync: Off  
Environment: Low  
Textures: Low  
Shadows: None  
Character model limit: Lowest  
Character model quality: Lowest  
Ambient occlusion: Off  
Anti-aliasing: None  
Hig-res character textures: Off

**SZINTE ÉRZEM,  
AHOGY A LEVEGŐBEN  
SZÁLLÓ VIRÁGPORTÓL  
KIALAKUL AZ  
ALLERGIÁM**

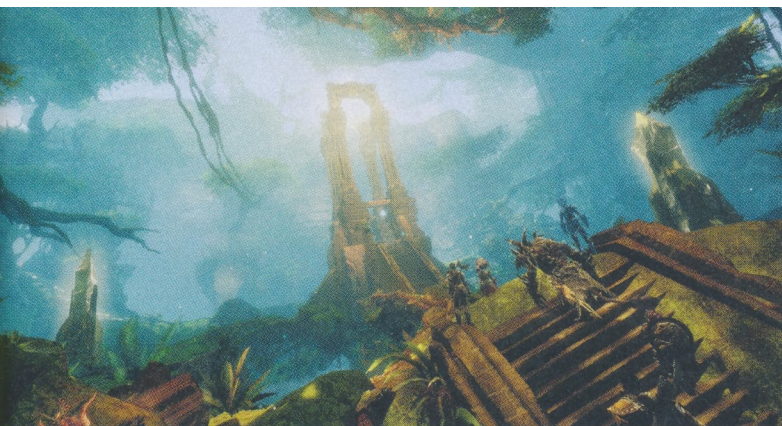


Együttműködő partnerünk

LAPTOP SZALON.HU

és ALIENWARE





Egyre mélyebbre hatolva a gyökérzet alá, ilyen gyönyörű és hatalmas barlangrendszerekkel találkozhatunk

hatnak neki egy városzerű Guild Hall felvirágoztatásának saját zászlajuk alatt, amit minden földi jóval felszerelhetnek, csinosíthatnak, ahol elhelyezhetik trófeáikat, és ahol nyilvánosan vízelhetnek – egyszerűen igazi közösségi otthon alakíthatnak ki. Természetesen ez sem pottyán csak úgy az ölkébe. Mielőtt teljesen birtokba vennék, előtte ki kell pucolni az ott meglepedett csúnyaságokat. Ez olyan komoly kihívást jelent, hogy egymagunkat be sem engedi a játék erre a területre, míg vissza nem jövünk kompániákkal, hogy jól rendet vágjunk. Remek ötletnek tartom ezt, hiszen így még inkább a sajátunknak fogjuk érezni minden egyes méterét, és legalább lesz hol jelképesen megbeszélni a következő raidroham stratégiáját. Bizony, három héttel a kiegészítő debütálása után végre megérkezett a hírhedt tízfős raid első szárnya, ami a jövőben folyamatosan bővülni fog. Nem hazugra hízalt szavakkal tápláltak minket a fejlesztők, amikor azt ígérték, hogy sokan vért fognak izzadni, mire valami eredményt fel tudnak mutatni. Igazuk volt, ugyanis hirtelenjében összeverbuválódott csapatunknak többszöri nekilödulásra sem sikerült győztesen kikerülnie, és a cikk leadásának pillanatáig ez így is maradt. Még a jövő zenéje, hogyan sikerül, de biztosak lehetek benne, hogy az utolsó karakter leütése után már rohanok is próbálkozni.

## KELLETT, MINT ROSSZCSONTNAK A POFON

Mivel a tesztidőszakban leginkább a nyílt világ örömeire és lehetőségeire koncentráltam, csak érintőlegesen nyaltam bele a Fractals- és PvP-csatákba, de minden fronton történetek változások, finomítások. A World vs. World szekciókban is történt ez-az, kaptunk gazdagon felújított területeket, amelyek valamiért annyira kihaltak, hogy lehetetlen volt érdemben valamit villantaniuk. Ez talán betudható annak, hogy mindenki leginkább most a PvE-tartalmakra koncentrált, de olvastam olyan gondolatokat is a fórumon, hogy rosszul lőtték be a balansokat, ezért hanyagolja egyelőre a felbőszült brigád. Bármilyen legyen az igazság, ez nem okozott maradandó negatív érzéseket, és most, hogy így tételesen szemügyre vettem veletek együtt a ránk zúduló élményeket, szinte pattogok a székekben. Veteránként első hörpintésre nekem kevésnek bizonyult a kiegészítővel érkező tartalom, de minél többet csatangolok benne, annál jobban élvezem és aknázom ki a lehetőségeket.

Fontos még megemlítenem, hogy én csak kisebb bugokkal és fennakadásokkal találkoztam, de hivatalosan elismertek olyan eseteket, amikor a játék nem érzékelte, hogy milyen területeket fedeztünk fel. Ezeket gyorsan javították, és minden érintettet egy kis ajándékkal kárpótlottak. Ismerve az

ArenaNet eddigi hozzáállását a dolgokhoz, biztosan érkeznek majd sorban a plusz tartalmak, és talán még új tájakkal is bővíti Tyria földjét, ahogy tovább bonyolódik a történet. Bárhogy lesz, a *Heart of Thorns* jó irányba lökte tovább a *GW2* szekerét, és ezzel minket is ismét behúzott ebbe a világba. Ugyanaz a meglátásom most is, mint az alapkiadás kapcsán: rengeteg szeretetet raktak a játékba, és ez cukormáz nélkül, magával ragadóan csapódik le monitoraink. Valahogy azt érzem, jövőre átlépek az ötezer órát, ami átszámolva... de inkább hagyjuk.

Nightwolf

### HARDVER

Intel Core 2 Duo 2 GHz, Core i3 AMD Athlon; 2 GB RAM; GeForce 7800, ATI Radeon X1800, 35 GB HDD

- + hatalmas, csodálatos új területek
- + revenant kaszt megjelenése
- + minden eddiginél élvezetesebb és drámaibb sztori
- + folyamatosan bővülő raid-kihívások
- + fejlődési rendszer
- kisebb bugok

### NIGHTWOLF

Remélem, van elég gumicukrod és söröd, Tyria népe, mert maradtunk egy darabig.

90



A játék a kor társadalmi problémáival is foglalkozik



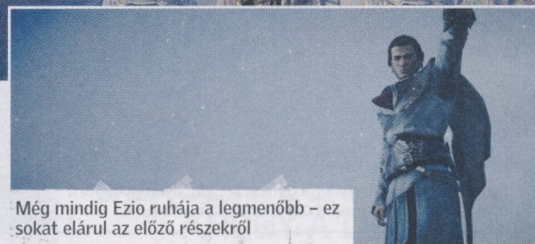
GameStar

A JÁTÉK KONZOLOS VERZIÓJÁNAK TESZTJÉT LÁSD A 2015/11-ES GAMESTARBAN

Az épületek tetejéről lélegzetelállító kilátásban gyönyörködhetünk



A szigonypuska azonnal belopta magát a szivünkbe, még ha nem is mindig működik



Még mindig Ezio ruhája a legmenőbb – ez sokat elárul az előző részekről

Párizs < London

# ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Quebec**  
Platform **PC**

Röviden Az Assassin's Creed sorozat legújabb része, amely megpróbálja jóvátenni a Unity hibáit. **PEGI 18+**

**N**AGY BAJBAN LETT VOLNA A UBISOFT, HA EGYMÁS UTÁN KÉT ASSASSIN'S CREED IS A SÜLLYESTŐBEN VÉGZI – DE EZ A VESZÉLY VALÓJÁBAN NEM FENYEGETETT.

Na nem mintha hónapokkal ezelőtt borítékolható lett volna, hogy a *Syndicate* játékmenete hibátlan, sztorija emlékezetes és megismételhetetlen élmény lesz; a szeptemberi E3-en még egy komoly problémával küzdő változatot tudott csak villantani a stúdió. Az *Assassin's Creed* franchise azonban akkorára nőtte ki magát az évek alatt, amekkora méretekről Jade Raymond valószínűleg álmodni sem mert tíz évvel ezelőtt, és a Ubisoft marketingosztálya úgy lapátolja a szentet (na meg persze a dollármilliókat) a hype-vonatot vontató mozdonnyba, hogy azt a viktoriánus London bármelyik kaszinómestere megirigyelné.

### SOKAT AKAR A SZARKA

A *Unity* minden platformon egyszerre rajtolt, de nem volt benne sok köszönet. Hogy megnyugtassák a rajongókat, idén már jó előre bejelentették, hogy a *Syndicate* PC-s portja csak egy hónappal a konzolos megjelenés után kerül fel a boltok polcaira, ami azonban sokakban épp a nyugalom ellenkezőjét váltotta ki. Nem is csoda, hiszen a *Batman: Arkham Knight* PC-s megjelenését követően több embernél jelentkeztek a

poszttraumás stressz tünetei, mint a vietnami háború veteránjai között. Ők már elkönyvelték, hogy ha októberre nem sikerült kipozni ezt a portot, akkor abban az egy hónapban már semmi nem változik. Különösen rémisztő volt a helyzet annak fényében, hogy a *Unity* óriási gépigényére még egy „hát vegyetek jobb gépet” beszólással is sikerült rátröfnölni tavaly a kiadónak. A *Syndicate*-nek nemcsak az *Assassin's Creed* sorozat, hanem en bloc a PC-s portok becsületéért kellett megküzdenie. A konzolos megjelenést követően megnyugodhattunk egy kicsit, hiszen a kihívás első felét sikerült abszolválni, már csak arra voltunk kíváncsiak, vajon szükség lesz-e egy újabb ipari forradalomra, hogy működésre bírjuk a játékot.

### MAJD AZT ÉN TUDOM

Az a fajta játékos vagyok, aki minden játékot a beállítások alapos tanulmányozásával kezd, még konzolon is. Nyilván lesz tutorial, amely megtanítja az irányítást, de én szeretek előre felkészülni; bekapcsolni a feliratot, na meg benézni a grafikai beállítások közé. A játék a hardvert felmérve azonnal mindent a legalacsonyabbra lökt be, aminek következtében úgy jött kifelé a szemem, mint a csigának. Itt valami nem oké – gondoltam, és egy gyors driverfrissítés után át is álltam high grafikai beállít-

tásokra. Biztosan ezt akarod? Nem véletlenül állítottuk be így – ugrott fel a kis ablak, de én tudtam, hogy nem lesz baj. Legalábbis reméltem.

A fejlesztők egyébként már ezen a ponton is kitétek magukért. Viszonylag sok mindenhez hozzányúlhatunk, ráadásul az egyes pontokról részletes leírást kapunk, ami kifejezetten hasznos lehet azok számára, akik nem túl járatosak még ezen a terepen. Ha nem tudod, mi az az ambient occlusion, akkor itt egyrészt elmagyarázzák, másrészt egy kis csúszkának köszönhetően azonnal látod, hogy az mennyi memóriát próbál majd lezabálni a videokártyádról – így az ember eldöntheti, mit hajlandó feláldozni azért, hogy ne akadozzon a játék. Ha valakinek erőműve van, az akár 4K-ban is megpróbálhatja felfedezni London poros utcáit, ebben az esetben érezhető lesz a különbség a konzolos változatok 900p-jéhez képest. Az előző rész már alapjáraton sem kínált túl sok képkockát, a problémát azonban főleg az fps-érték folyamatos leesése okozta, ezért kíváncsian vártam, hogy a stabilan 45-ön álló zöld szám a sarokban vajon mikor csökken 20-25 környékére. Legnagyobb meglepetésemre sem a harcok nem tudták különösebben megzavarni a gépet, sem akkor nem volt gond, amikor a legmagasabb tornyok tetejéről néztem végig a lenyűgözően részletgazdag kerületeken.

# ZENE FÜLEIMNEK

A Uplay gyakran több kárt csinál, mint hasznot, ezért nagyon sokan nem szeretik, de a Syndicate esetében sikerült megoldaniuk, hogy a kreditért feloldható háttérképeknel egy kicsit többet kapjunk. Az Austin Wintory által megálmodott dallamokról gyakorlatilag mindenki ódákat zengett, és be kell vallanom, néha én is elődöttem egy-egy háztetőn a zene miatt. A nemrég Ubisoft Club névre keresztelt rendszeren keresztül néhány, a játékban gyűjtött pontért beszerezhetünk egy zenei csomagot, amelyben öt dalt találunk a játék zenéi közül, így akkor is velünk lehet London, amikor épp a kőkemény magyar valóságban koptatjuk a macskakövet.

## KONFIGURÁCIÓ

CPU: I7 4720HQ @ 2,6 GHz  
RAM: 16 GB  
GPU: GEFORCE GTX 980M  
FELBONTÁS: 1920×1080  
60 HZ  
WINDOWS 8.1

## EREDMÉNYEK

ASSASSIN'S CREED:  
SYNDICATE  
LONDON

23-30 FPS

Resolution: 1920×1080  
Vsync: Off  
Environment quality:  
Ultra High  
Shadow quality: PCSS  
Ultra  
Texture quality: High  
Ambient Occlusion:  
HBAO+ Ultra  
Anti-aliasing: MSAA2x  
+ FXAA

49-60 FPS

Resolution: 1920×1080  
Vsync: Off  
Environment quality:  
Low  
Shadow quality: Low  
Texture quality: Low  
Ambient Occlusion: Off  
Anti-aliasing: Off



Mivel a helyszín London, viszonylag gyakran találkozunk majd esővel



## HA TE MONDOD

**François Pelland vezető producer, Ubisoft Quebec: „A korábbinál jóval brutálisabb, zsigeribb élményt szerettünk volna kihozni a harcból, ennek köszönhető, hogy a rejtett fegyverekre került a hangsúly.”**

Együttműködő partnerünk

LAPTOP SZALON.HU  
és  
ALIENWARE

Egyetlen visszatérő játékelem miatt esett jelentősen vissza az fps, a fogathajtás közben, azonban mivel a zsúfolt utcák és a picit béna irányítás, na meg a szigonypuska felsőbbrendűsége miatt nem is nagyon jártam szerkelrel, ez nem zavart különösebben.

## DE NE ODA!

Ha valakinek nem felel meg az egérbillentyűzet kombináció, nyugodtan csatlakoztathatja Xbox 360, Xbox One vagy Dualshock 4 controllerét, hiszen azok natív támogatást kaptak. Bár elsőre úgy tűnik, hogy ezeknél is megváltoztathatjuk a gombkiosztást, sajnos erre nincs lehetőség, nem úgy, mint egy billentyűzet esetében. Az agyam picit nehezen állt rá arra, hogy egyik gombbal lefelé, a másikkal fölfelé mászhatunk, így előfordult, hogy Jacob értetlenül állt a háztetőn, mert amerre én nyomtam a gombot, arra nem lehetett menni.

Az útkeresés továbbra sem hibátlan, és ha küldetést nem is buktam el emiatt, néha elég bosszantó volt, amikor teljesen érthetetlen okokból felszaladtam egy kéményen vagy átugrottam oda, ahova épeszű ember soha nem akarna. Annak ellenére, hogy a harcrendszer már nem kizárólag a sok epizódon keresztül tökéletesített „kivédem, aztán agyonszúrlak” kombóra épít, még mindig elég messze van a Rocksteady elegáns rendszerétől, úgyhogy ha valaki csak az egér gombjának eszeveszett kattogását hallja, nem feltétlen tudja megmondani, hogy a Syndicate vagy épp a Dota 2 van-e a monitoron. A korábban már említett szigonypuska szerencsére feldobja az egészét, így Batmanként ugrálhatunk fel-alá. Már amíg erre szükség van, hiszen idővel olyan tápos lesz karakterünk, hogy sunyi trükkök nélkül is simán összecsomagolja azokat, akik az életére törnek.

## AKKOR EZ MOST JÖ?

Természetesen az Assassin's Creed Syndicate sem hibátlan. Vannak apróbb bugok (a mesterséges intelligencia néha bekattan), és olykor-olykor előfordul komolyabb dolgok is (a teleportáló NPC-k például elég izgalmasak tudnak lenni), de a játék méretéhez és összetettségéhez képest ezek elenyészőek, és a Ubisoft fejlesztői minden bizonnyal hamarosan ki is javítják őket. Ha alapjaiban nem is állították a feje tetejére a játékot, az új megoldások szinte kivétel nélkül jól sülttek el. Kétség sem fér hozzá, hogy a Black Flag óta ez a legjobb Assassin's Creed epizód. Remélem, hogy ez majd nemcsak a játékosok szériába vetett hitét adja vissza, hanem a fejlesztőket is, és nem futószalagon gördülnek majd elének a további részek.

Kaci

## HARDVER

Windows 7/8.1, Windows 10 (64 bit);  
Intel Core i5 2400s @ 2,5 GHz/AMD  
FX 6350 @ 3,9 GHz; 6 GB RAM; Nvidia  
GeForce GTX; 660/AMD Radeon R9 270;  
50 GB HDD

- magával ragadó hangulat
- remek zene
- kidolgozott karakterek
- irányítási parák
- idővel ellaposodik
- kisebb bugok

## KACI

Csak így tovább!

85

Kasztin csillanó fénysugár

# THE CREW: WILD RUN



Sokat szépült a grafika

## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
 Fejlesztő **Ivory Tower**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** Autós MMO olyan megvalósítással, amilyenek már az alapjátéknak is lennie kellett volna.  
**PEGI 12+**

**MÉRHETETLEN HARAGGAL TÖLTÖTTE EL A SZÍVEM A THE CREW, DE NEM AZÉRT, MERT ROSSZ VOLT, HANEM AZÉRT, MERT A BÉTA ZÁRÁSA ELŐTT MINDÖSSZE MÁSFÉL ÓRÁVAL SIKERÜLT REGISZTRÁLNI, ÉS MIRE ÚGY IS-TENIGAZBÓL BELEJÖTTEM VOLNA, HIRTELEN VÉGE IS SZAKADT.** A helyzet ugyanakkor az, hogy ha egy buliban csak púpos nők vannak, akkor ők is elkelnek; ugyanez áll a verdás MMO-k világára is, hiszen igencsak csínján porciózzák a kiadók az ilyesfajta szórakozást. A *The Crew* ráadásul még csak nem is púpos, hanem egészen szemrevaló darab (bár hibái miatt tőlünk mindössze 75 pontot kapott). Ugyanakkor a fejlesztőknek volt egy egész évük arra, hogy fogják a lángvágót, a hegesztőt, és időt, pénzt, energiát nem kímélve elkezdjék farigcsálni a játékot úgy, hogy a *Wild Run* hozza azt, ami az alapjátékból kimaradt vagy éppen nem volt teljesen hibátlan.

megvilágító fényforrásokkal. Habár megjelenése még mindig kicsivel a *Drive Club*, illetve a *Forza* mögött van, azért elég szépen megközelíti azokét, és ne feledjük, hogy egy olyan nyílt világról van szó, amely hatalmas térképpel rendelkezik (olyannyira, hogy ha egyik partról el szeretnénk jutni a másikra, akkor egy egész tanórányi időn keresztül folyamatosan nyomnunk kell a gázt). Az pedig már csak hab a tortán, hogy a grafikus frissítés bárki számára elérhető, függetlenül attól, hogy megvásárolta-e a *Wild Run*-t, vagy csak az alapjátékkal rendelkezik. És ezzel még nincs vége a tűzijátéknak, ugyanis a fejlesztések minden ténnyen tetten érhetők, mi pedig csak örülhetünk, miközben tekergetjük a volánt.

kat kellett hozni a szimuláció oltárán a molsolygós játékosarcokért, de erről majd később, ne kezdjünk el már a cikk első felében mainstream módra fikázni. Sokkal inkább örvendezünk tovább, hiszen a mocik mellett még másik három érdekességre is futotta a DLC erejéből, ami azt jelenti, hogy kapunk monster truck, drift és dragster kategóriát, melyek teljesen eltérő élményeket nyújtanak.

### NAGY KERÉKEN SZÉP AZ ÉLET

Ragadjunk is le kicsit az újdonságoknál, hiszen viszonylag ritka dolog, hogy a vad-dísznö kinézetű, hatalmas kerekkel megáldott monster truck kategóriában indulhatunk. Azért nagy csodákat most se várjon senki, inkább csak móka, semmint a tökéletes modellezés keresése az, ami a *Wild Run*-ban vár ránk ezeknél a hatalmas járgányoknál, de erre úgyis hamar rájön mindenki, aki próbálkozik. A dragsterversejnek sem hétköznaposak, és alkalmasint okozhatnak némi nehézséget, de egyébként igen szórakoztatóak, főleg akkor, amikor csak a helyes váltásokra kell figyelni, mert amúgy a sivatagban nem jön szembe semmi a nyílegyenes pályán. A városi gyorsulás már kissé bonyolultabb, hiszen ott az apróbb kanyarok is kibabrálnak a játékosnál. A drift már sokkal kézzelfoghatóbb, ebben valóban az ügyességünkön múlik, hogy a gáz-fék-kézfék-ellenkormányzás négyesét hogyan használjuk, és mennyire tudunk jó eredményt elérni. Ahogy nemrég említettük már, a motorozás is új elemként ke-

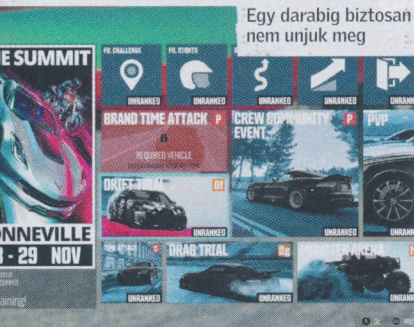
### A SIVATAG KÖZEPÉN

Aki játszott a bétával, teljes mértékben tisztában van azzal, hogy az események egyik tömegközéppontja a The Summit fesztivál, az autózást őrö és azt kiszolgáló emberek hatalmas olvasztótégelye. Ez az eszeveszett dzsembori (távol minden lakott területtől) magába gyűjti az összes versenyszámot, ami csak elérhető a játékban. Örületes fesztivál, amelyen a benzinvérű népek koncentrálnak, és tudásuk legjavát nyújtva megpróbálnak mindenkinél jobbnak lenni, legyen szó két- vagy négykerekű járművekről. Igen, kétkerekűek; végre megjelentek a motorok, melyeket oly régóta áhítottak oly sokan. Az már más kérdés, hogy a motorozáskor érődik leginkább, hogy komoly áldozato-

### ODANÉZZI!

Amint elindítjuk a DLC-t, azonnal feltűnhet, hogy jelentős változások történtek valahol szívtájékon, így a fizikai alapú rendező pipeline segítségével sokkal több objektum vesz minket körül – legyen szó épületek-ről, autókról vagy éppen gyalogosokról –, amelyek szoros kölcsönhatásban vannak az őket

Egy darabig biztosan nem unjuk meg



### MOTORCITY ONLINE

Egy olyan EA projekt-ről beszélünk, amely még két évet sem ért meg, és bármily furcsa, a *The Sims Online* szórította ki a porondról, pedig minden hibája ellenére is ígéretes próbálkozás volt.

The Summit: a legnagyobb buli



A monster truck kategória is bekerült



a megfelelő járműkezelés pedig könnyen elsajátítható, ráadásul a játék viszonylag megegyező az elkövetett hibákkal szemben; tehát nem okoz instant hason csúszást egy-két elvétett kanyar vagy rosszul felmért féktáv.

### SZÉLES TÖMEGEKNEK AJÁNLVA

Egy MMO esetében egyáltalán nem mindegy, hogy a felhasználók mely spektrumát lehet megszólítani, hiszen a hosszabb távú életben maradás elengedhetetlen feltétele, hogy a szerverek ne kongjanak az ürességtől, és a lobbyban ne várokozzanak a magányos játékosok hosszú percekig csak azért, mert egyszerűen nincs, aki játsszon. Éppen ezért a fizikát, illetve az irányíthatóságot úgy kell kalibrálni, hogy az a fakezűeknek ugyanúgy megfelelő legyen, mint a vérprofiknak – ebből pedig egyenesen következik az, hogy mindkét tábor kompromisszumokkal kell, hogy szembesüljön. De azonnal ki is emelnénk, hogy a *The Crew: Wild Run* esetében ez egyáltalán nem zavaró, hiszen az irányítás mindkét stílus (árkád és szimulátor) rajongói számára élvezetes, és ha kicsit keményebbre állítjuk a dolgokat, igencsak oda kell figyelniük, hogy a kanyarból kifelé mekkora gázt nyomunk, mert hamar pörgés lehet a vége. Amivel a szimulátorosságtól messze áll a játék, a korrigálás is könnyen megy, ez pedig azt jelenti, hogy csodás kilincsel előre kanyarodásokat tudunk bemutatni, ami mindamellett, hogy növeli az önbizalmunkat, jól is

néz ki. Jelenleg egyébként úgy tűnik, hogy a DLC által hozott újítások és apróbb-nagyobb csiszolások elnyerték a közönség tetszését, ami nem is csoda, hiszen a térkép hatalmas, korlátozások sehol sincsenek, az új időjárás effektekkel a játék egészen szép lett, a hangok, valamint a járműfelhozatal pedig eddig is rendben voltak.

### APRÓ KIS KÁTYÚK

Összességében semmi olyan nincs, amiért tőből fújni lehetne a Ubisoft által terjesztett játékra, ugyanakkor mindenképpen el kell mondanunk, hogy a motorok viselkedése a könnyebb vezethetőség érdekében olykor túlmegy azon, amit a játékosok egy része könnyen tolerálhat. Sokszor egészen hihetetlen ütközések után is talpon maradunk, míg máskor egy apróbb padkázástól már fekszünk is, miközben néha olyan a mocik mozgása, mintha nem is erről a világról származnának. Más, túlzottan zavaró dolgot azonban nem tudunk mondani, arról pedig nem a fejlesztők tehetnek, hogy a szervereken szép számmal akadnak favágók, akiket távolról sem a győzelem, sokkal inkább mások játékának a tönkretétele érdekel. Röviden összefoglalva tehát elmondható, hogy a DLC sokat dob az élményen, és bár különböző konkurenciája nincs, mégis igyekszik valódi értékeket hozni, ám egy hangyányit még mindig lehetne – és talán fognak is – csiszolni a játékelményen.

RC



### SZÖRNYETEGEK A PÁLYÁN

Az eltéveszthetetlen monstroomok jellegzetes alakját mindenki ismeri, viszont a sportág története nem nyúlik vissza túlzottan régmúltra, hiszen Bob Chandler volt az, aki hivatalosan először gázolt át szerencsétlen autókra, valamikor 1981 áprilisában. Azóta azonban számos verseny lezajlott már, melyeken egyébként eddig húsznál is több haláleset történt balesetek következtében.

#### HARDVER

Windows 7 SP1; Core 2 Quad Q9300/AMD Phenom II X4945, GTX 460/Radeon HD 5870 1 GB VRAM, 30 GB HDD

- ✦ sokat szépiült
- ✦ jobb fizikai motor
- ✦ drag, monster truck, drift, motorok
- ✦ furán viselkedő motorok
- ✦ favágó játékosok
- ✦ egy picit plusz még hiányzik

#### RG

Sokkal jobb, mint egy szétrohadt kipufogó.

80

## ÖRÜLETES FESZTIVÁL, AMELYEN A BENZINVÉRŰ NÉPEK KONCENTRÁLÓDNAK



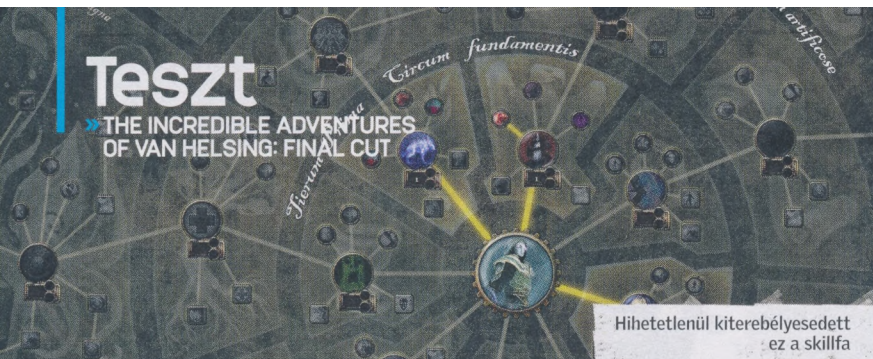
Továbbra is vonzó a hatalmas térkép

### HA TE MONDOD

Ahmed Boukhelifa COO, Ivory Tower: „Folyamatosan figyeltük, hogy mi tetszik a játékosoknak, és mi nem.”

# Teszt

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING: FINAL CUT

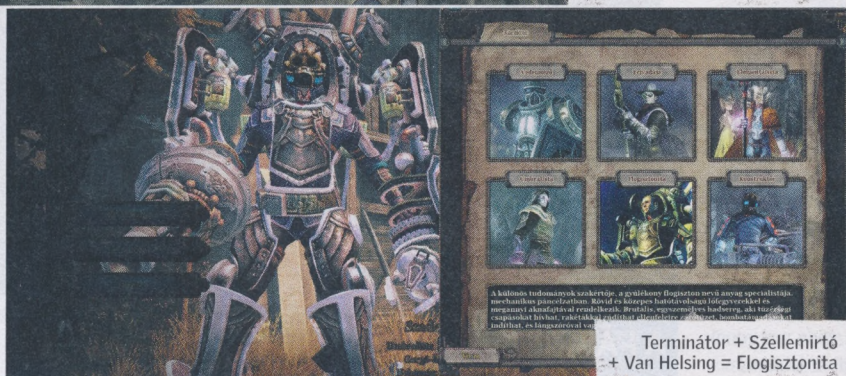


Hihetetlenül kiterjedésedett ez a skillfa

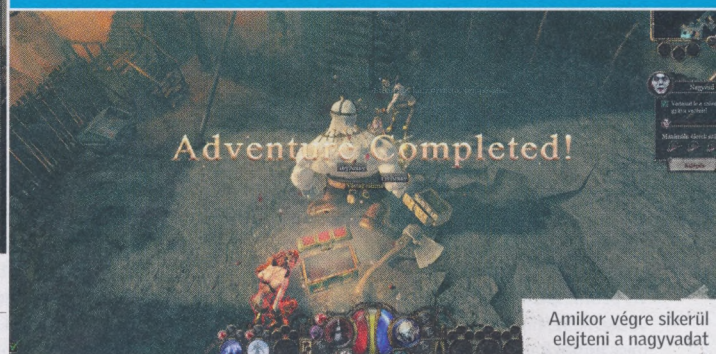


## TEXTÚRÁK

Érdeemes letölteni az ingyenes, nagy felbontású textúrák csomagját is a The Incredible Adventures of Van Helsing: Final Cut-hoz, ami garantáltan megnöveli a játékményt és a memóriahasználatot egyaránt. A játék steames adatlapján keresztül érhetitek el.



Terminátor + Szellemirtó + Van Helsing = Flogisztonita



Amikor végre sikerül elejteni a nagyvadat

Emeljük kalapunkat

# THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING: FINAL CUT

**M**UTÁN VOLT SZERENCSEM MINDHÁROM VAN HELSING JÁTÉKBAN - A DEATHTRAP MELLÉKSZÁLLAL EGÜTT NÉGYBEN - A LEGENDÁS SZÖRNYVADÁSZ BŐRÉBE BÚJNI, NAGY IZGALOMMAL VETETTEM BELE MAGAM ABBA A FŐEPIZÓDOKAT EGYBERÁNTÓ ÉS FEJLESZTÉSEKKEL VIGÉCKEDŐ KIADÁSBA,

amelyet a hazai NeocoreGames a korábbi részek tulajdonosainak teljesen ingyen elérhetővé tett. A *The Incredible Adventures of Van Helsing: Final Cut* akkor is érdemes a figyelemre, ha valaki mindegyik korábbi fejezetet maga mögött tudta már, ami pedig a játékkal újonnan ismerkedőket illeti, nekik szól csak igazán ez a kis szeretetsomag.

## A VÉGSŐ VÁGÁS

Az alapokkal nem untatnánk senkit, elvégre tudjuk, hogy mi a dolgok menete: Van Helsing jön, Katarina beszél, ellenállást menedzsel, ellenség padlót fog, Borgovia megmenekül. Nem éppen „Én vagyok az apád” jellegű meglepetésekről van itt szó, kérem szépen, és Harcosok klubja-szintű fordulatokban sem dűskálunk, viszont a *Final Cut* története olyat tud, amit elődei nem: egyben, megszakítások nélkül kipipálhatjuk, és gördülékenyen továbblibbenhetünk egyik fejezetről a másikra. Ennek köszönhetően több mint 50 órányi játékidővel számolhatunk alsó hangon, amit csak még változatosabbá és élvezetesebbé tesz, hogy már a legelső perctől kezdve választhatunk mind a hat kaszt (Protector, Bounty Hunter, Phlogistoneer, Constructor, Elementalist és Umbralist) közül – ez talán az újragondolt



## INFO

Kiadó  
NeocoreGames  
Fejlesztő  
NeocoreGames  
Platform PC  
Röviden

A NeocoreGames Van Helsing trilógiájának újracsomagolt, átdolgozott és kibővített változata, ráadásul van, aki teljesen ingyenesen hozzájuthat.  
PEGI 16+

kiadás egyik legfőbb előnye. Kiválasztott hősíneket immáron 100-as szintig fejleszthetjük egy kibővített és komplexebb skillfán keresztül, amely hatékonyan és egyszerűen használható, ráadásul, ha később kiderül, hogy mégsem jól fejlesztettük a karaktert, vannak visszavonási lehetőségek. Sajnos a számos játékmenetet és a játék egészét érintő javítások ellenére sem sikerült elérni, hogy minden kaszt egyenlően erős legyen, de nincsenek szembeötlő különbségek közöttük.

## MINDEN JÓ, HA JÓ A VÉGE

Hogy a *Final Cut* a kampány végével se füladjan unalomba, arról egy átgondolt és rengeteg tartalommal megtöltött endgame-rendszer gondoskodik; speciálisan a játék elején is elérhető, de ildomos először a sztorit letudni. Napi küldetések, új kihívások, speciális heti események és random küldetések várják, hogy időnként visszatérjünk Borgoviába üzni a mesterséget, amivel különleges erőforrást, sorspontokat gyűjthetünk: speciális ládákat nyithatunk ki, újragenerálhatjuk a Kaland-térképet, és a Pigazusnál található tárgyakat is cserélhetjük. A küldetésekben specifikus célokra kell teljesítenünk, és ha egymást követően több alkalommal is elég ügyesek vagyunk, akkor nő a mitikus tárgyak megtalálásának esélyét módosító bónusz is (viszont egyetlen elbaltázott misszió törölheti az addig elértet). Mi több, az elérhetővé tett tower defense minijátékok, a véletlenszerűen generált szcenáriók és az egyedi kooperatív, illetve PvP többjátékos módok (négyfős coop, Touchdown, Arena, Battle Royal) továbbá hosszú órákat vesznek majd el az életünkben. Persze mi mosolyogva egyezünk

bele, még ha a multi esetében elő is fordulnak szinkronizálási hibák.

## THE ONLY ONE HELSING

A *The Incredible Adventures of Van Helsing: Final Cut* minden bájja megmaradt, amivel korábban rendelkezett, viszont a NeocoreGames kijavította a legidegesítőbb hibákat (pár apróbb azért még így is benne maradt, plusz megnőtt a töltési idő), ahol kellett, kipofozta a koncepciót, és kibővítette vadonatúj, időrabló tartalmakkal. Ennek hála a veteránoknak van okuk visszatérni sokadszorra is a szörnyektől hemzsegő Borgoviába, azok pedig, akik csak most ismerkednek a Van Helsing sorozattal, egy minden eddiginél teljesebb élményt, vagyis három remek játékot kaphatnak a pénzükért cserébe.

Szada

### HARDVER

Windows XP SP3, Dual Core CPU 2.0 GHz, 2 GB RAM, GeForce 8800/Radeon HD4000/Intel HD 4000 512 MB VRAM, 40 GB HDD, DirectX 9.0c

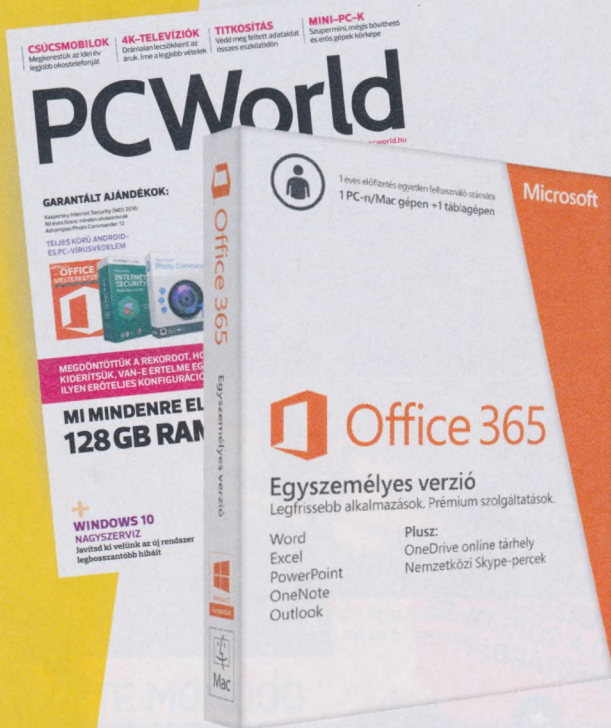
- ✦ remek sztori és hangulat
- ✦ hasznos fejlesztések, bővítések
- ✦ tartalmas endgame
- ✦ kasztok balansa
- ✦ kisebb bugok, multigondok
- ✦ nincs Deathtrap

### SZADA

A Final Cut a legjobb dolog, ami a szériával történehetett.

85

# PCWorld



## ALAPCSOMAG

12 darab PC World magazin

Office 365 Personal egy éves előfizetés 1 TB tárhellyel

Több mint 40 ezer forint értékű ajándék szoftvercsomag



**MOST CSAK  
19 980 FT**

**ELŐFIZETŐI AKCIÓ**



## PRÉMIUM CSOMAG

Az alapcsomag tartalmán felül ajándék PC World-póló

Clatronic CTC alkoholszonda

Választható ajándék



Fizess elő  
és nyerd meg  
az Xbox One  
konzolt!

**MINDÖSSZE  
25 980 FT**

MEGRENDELHETŐ

06 1 577 4301 / [terjesztes@pcworld.hu](mailto:terjesztes@pcworld.hu) / [pcworld.hu/elofizetes](http://pcworld.hu/elofizetes)

Akciós ajánlatunk a készlet erejéig, legkésőbb 2016. január 20-ig tart, és minden olyan régi és új előfizetőre vonatkozik, aki az előfizetői csomag típusától függően 19 980 vagy 25 980 forintos áron előfizet a PC World magazinnal a Project029 Media & Communications Kft.-nél. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. Az év végi előfizetési akció más akcióval nem vonható össze. Minden jog fenntartva.

Íme a legdrágább hajó, a méretes Anaconda



Már csak meg kellene találni a kifelé vezető utat



Kötélkében repülve mindenki kemény

Űrhajót vezetni nehezebb, mint egy Babettát

# ELITE: DANGEROUS

GameStar  
A TESZTET A JÁTÉK  
PC-S VERZIÓJÁRÓL  
KERESD A 2015/01-ES  
GAMESTARBAN



## INFO

Kiadó Frontier Development  
Fejlesztő Frontier Development Platform

PC, Xbox One

Röviden Az Elite: Dangerous immár konzolon is képes elrabolni az űrszimulátorok szerelmeseinek szívét, a többiek pedig rekordidő alatt kikészíti. PEGI 7+

**AZ ŰR A LEGVÉGSŐ HATÁR. ENNEK VÉGTELENJÉT JÁRJA AZ A KIS CSILLAGHAJÓ, MELYET AMINT CSAK LEHETSÉGES, EGYBŐL LECSERÉLSZ EGY HASZNÁLHATÓBB DARABRA.** Ezt az alapvetést követik az

*Elite: Dangerous* bátor űrkalandorai is, hiszen a játékban mindig létezik egy nagyobb hal (esetünkben hajó), amely a rakományunkra pályázik, és nem túl kellemes dolog pilótafülkénk szépen lassan megrepedező burkolatát figyelni, majd kis cafatokra szétrobbanni. A Frontier Development csapata egy ízig-végig szimulátorélményt nyújtó játékot kalapált össze, ehhez nem férhet kétség. Az viszont, hogy ez mennyire nyeri el a játékosok instant sikerélményre vágó felét, már egészen más kérdés.

### AMIVEL MÉG APU JÁTSZOTT

Az *Elite: Dangerous* már a sorozat negyedik felvonása. Nem kell megjedni, ha az *Elite* cím nem cseng olyan ismerősen, mint egy *Assassin's Creed* vagy *Call of Duty*, az első részt még 1984-ben álmolta meg két angol bácsi, David Braben és Ian Bell. Az általuk létrehozott korszakalkotó csoda első körben BBC Micro és Acorn Electron masinákon mutatta meg a világnak, hogyan kell nyomot hagyni a történelemkönyvekben. A zseniális *Elite* több platformot is megjárt; ha leszaladtok a nappaliba,

és megkérdezitek apát, a válasz valószínűleg az lesz, hogy ő Commodore 64-en próbálta ki. A játékban bejárható nyolc galaxis mindegyike 256 planetát kínál, ettől pedig mindenki az állat keresgélte akkoriban.

A '90-es években érkezett egy tűrhető, majd egy siralmas folytatás, ezek után viszont egészen 2012-ig síri csend honolt az *Elite* háza táján. Ekkor a Kickstarter ismét bizonyította, hogy nosztalgiával lehet a legjobban pénztárcánkra hatni, és összekalaptak több mint másfél millió fontot. Két év fejlesztés után, 2014-ben indult útjára az *Elite: Dangerous* PC-n, és a zsáner rajongói azon nyomban rá is vetették magukat. A kedvező fogadtatás után csak idő kérdése volt, mikor jönnek a konzolos portok, 2015. június 15-én, az Xbox One Preview programjának köszönhetően pedig már a nappali kényelmében is be lehetett járni a végtelen űrt. A teljes játék végül idén októberben foglalta el megérdemelt helyét az Xbox piactérén, és alátámasztotta, hogy konzolon is van helye a minőségi űrhajós szimulátoroknak.

### MI LESZ BELŐLED, FIAM?

Minden kezdet nehéz. Ezt érzi az összes űrhajóparancsnok, mikor kézhez kapja a semmirekellő kis Sidewinder hajót és azt a pófátlanul kevés 1000 kreditet, amivel nekifoghat a kalandnak. A kiképzőtréning végigpörge-

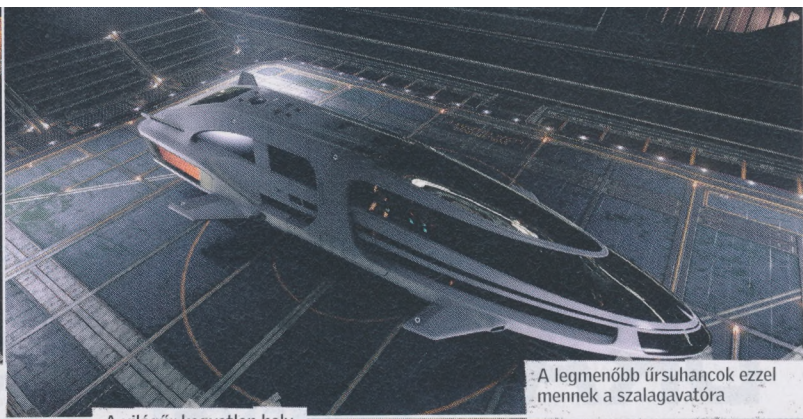
tése nélkül nem is érdemes elindulni, csúnya vége lesz a dolognak, higgyetek nekem. Már az űrállomásokra bedokkolás mechanikájának megtanulása sem egy párperces folyamat: minden kis részlet elsajátítható, ha hagyunk rá elegendő időt, és akkor nem kell néhány sikertelen próbálkozás után venni a kabátot, és indulni a legközelebbi plázába új televízióért, mivel az előzőbe sikeresen beleépítettük a kontrollert.

Mivel a játékban nincs konkrét végső cél, feladatunk a folyamatos fejlődés lesz. Az egyre jobb felszerelések és impozánsabb hajók súlyos összegekbe kerülnek, így első dolgunk az, hogy nagyjából belőjük, milyen úton-módon szeretnénk előteremteni a kreditet ezekre a beruházásokra. Mint a legtöbb esetben, most is létezik békés és erőszakos módszer. Nem hangzik túlzottan mókásnak az a vonal, ha kereskedőnek állunk, de így is rengeteg izgalmat sodorhat utunkba a hipertér. A huncut kalóznak valószínűleg pont az a pár rekesz jóféle bor kell majd, amit mi szállítunk, így könnyörtelenül lecsapnak ránk. Eleinte még ezek a kósza szíványok is komoly fenyegetést jelentenek, de a legtöbb esetben ilyenkor számíthatunk a helyi rendfenntartó erők segítségére. Egy fokkal kockázatosabb szakma a csempészeké. A lopott és illegális áru szállítása jövedelmező, de bármikor kopogtathatnak a biztosurak, és amennyiben hajónk





Ezekbe a nagy sárga golyókba nem érdemes belerepülni



A legmenőbb űrsuhancok ezzel mennek a szalagavatóra



Az űrkalózok élete mindig csupamóka és kacagás



A világűr kegyetlen hely



## HA TE MONDOD

**Gary Richards senior producer, Frontier Development:**  
**„Valójában eddig semmi, az Elite Dangeroushoz hasonló nem jelent meg konzolra, pedig a játékosok visszajelzései alapján lenne rá igény.”**

letapogatása során valami turpisságra bukkannak a raktérben, vastagon fog majd a bírság megírásakor a toll. Boba Fett óta közismert tény, hogy a fejjavadások az univerzum legmenőbb srácai, nem csoda, hogy a körözött űrhajók hajkurászása tetszett nekem is a legjobban. Itt kedvünkre vadulhatunk, de még mindig a jó oldalon állunk, a legnagyobb nyugalom mellett mászkálhatunk egyik rendszerből a másikba. A legelvetemültebbek választhatják a törvényen kívüli életet is űrkalózként, ebben az esetben azonban minden rosszasság után emelkedik a fejükért járó summa.

### KAMIONOS ÉLETFORMA AZ ŰRBEN

Hajónk pilótafülkéjét sosem fogjuk elhagyni, így nem mindegy, milyen futurisztikus gépszörnyetegben tengetjük mindennapjainkat. Innen elérhető a csillagterkép és az elfogadott küldetések listája is. Jelen pillanatban 23 különböző űrhajófajta van a játékban, de később a frissítésekkel még több érkezik. Ezek méretük és tulajdonságaik mellett természetesen árukban is eltérnek egymástól. Míg kezdőhajónk egy balul végződő küldetés után ingyenesen pótolható, a legdrágább monst-

rumért közel 150 millió kreditet kell kicsengetnünk. A hajók közötti különbség érezhető: értelemszerűen a szállítóhajók lomhábbak és masszívabban, a kis vadászok pedig fürgén, gyors irányváltásokkal képesek meglepni az ellenfelet, de könnyebben változtathatók sodródó űrszemétté. A világűr nem egy barátságos kőbányai játszótér, csak alaposan felfegyverkezve érdemes kimerészkedni a csillagok közé. Arzenálunkat több különböző löveggel is bővíthetjük; akadnak itt rakéta- és torpedóvetők, lézerek, bombák, sőt még railgun is. Alapvető eltérés közöttük, hogy bár a legtöbb fegyverrel magunknak kell céloznunk, bizonyos változatok kaptak egy kis rásegítést, így elég nagyjából a célpont felé húzunk az irányzékot, és már be is fogtuk ellenfelünket. Az energiafegyverek további sajátossága, hogy nem igényelnek lőszer. Űrhajónkat nem csak harci téren kell fejlesztenünk, a raktér és az üzemanyagtank bővítése is ugyanilyen fontos. Ezekon felül is számtalan lehetőségünk van a hajó csinosítására, könnyen elveszhetünk a részletekben.

### EGY KIS EXTRA

A Frontier Development érezte, a konzolos felhasználóknak nem biztos,

hogy teljesen elegendő lesz a cél nélküli nyílt világban történő ténykedés. Bekerült a játékba egy teljesen különálló harci mód, a CQC (Close Quarters Combat), ezt az elszeparált játékrészt a főmenüből érhetjük el. Itt csak és kizárólag a harcon van a hangsúly, melyhez a megszokott Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the flag hármas képezi a repertoárt. A meccseken összegyűjtött pontok után rangot lépünk, bizonyos szintek elérésével pedig új, erősebb űrhajó üti a markunkat. A CQC egyelőre Xbox One-exkluzív móka, PC-re csak az év végén érkezik a tervek szerint.

### CÉLTALAN ÉLVEZET

Nehéz megmondani, miért hat üresnek az *Elite: Dangerous*, elvégre 400 milliárd csillagot bejárni nem kis vállalkozás, és útközben is akad bőven tennivaló. Igazi, megfogható célkitűzés nélkül azonban egy idő után unalomba fullad a hasonló feladatok ismételtetése. Biztosan remek érzés egy 150 milliós csillaghajóval lazulni az űrdokkban, de én jóval hamarabb leteszem a játékot, mint hogy meglegyen a keretem egy ilyen járgányra.

Csirke



## ELITE DANGEROUS: HORIZONS

Már készül a játék kiegészítője, amelyben végre nem csak távolról szemlélhetjük a hívogató planétákat. Leszállhatunk majd a bolygók felszínére, hogy ott keressünk új kihívásokat. Ráadásul űrhajónkat is elhagyhatjuk, és landolás után lehetőségünk lesz a Scarab elnevezésű járművel végiggurulni az új területeken.

- ✦ hatalmas játéktér
- ✦ külön harci mód
- ✦ vérbeli szimulátor
- ✦ hiányzó kerettörténet
- ✦ könnyen monotonná válik
- ✦ nehéz beletanulni

**CSIRKE**  
 Szégyentelen mennyiségű játékidőt bele lehet pakolni, ha van elég türelmed az alapokhoz.

78

Mi lesz a Final Fantasy és a Dynasty Warriors frigyéből?

# DRAGON QUEST HEROES: THE WORLD TREE'S WOE AND THE BLIGHT BELOW



**INFO**  
Kiadó Square Enix  
Fejlesztő Omega Force  
Platform  
PC, PlayStation 4  
Röviden Akcióorientált hack 'n slash némi JRPG-beütéssel.  
PEGI 12+

## ÉRDEKES TENDENCIÁKAT FEDEZHETÜNK FEL MANAPSÁG A JAPÁN KIADÓKNÁL.

Szinte mindegyik megpróbál a nyugati piacra koncentrálni, hiszen az azért jóval nagyobb, mint a viszonylag szűk otthoni porond. Ennek eredményeképpen néha egészen elborult ötletekkel operálnak az ottani fejesek. Lát-szik, hogy mennyire máshogyan látjuk egymás kultúráját, életvitelét. A végeredmény pedig általában senkinek sem tetszik. Aki errefelé JRPG játékkal játszik, pont azért teszi, mert valami másra vágyik, mint az itt megszokott alkotások, a messziről érkezett, nyugatiasított japán hősök pedig igazából sosem tudnak mondjuk egy Shepard parancsnokkal versenyre kelni. Mások az értékeink, mások az elvárások. Mégis, nagy az erőlködés kiadói szinten, hiszen a pénz nagy úr, és pár százezer pluszban eladott példány miatt képesek egész franchise-okat átalakítani a kiadók, több-kevesebb sikerrel. Vegyük például jelen tesztünk alanyát: A *Dragon Quest* sorozat 1986-ban indult. Teljesen szokványos JRPG a drá-

ga, annak minden csodájával, nyűgjével egyetemben. Akkoriban ugyebár még nem a grafika miatt játszottunk, ezért az alkotók a jól megírt sztorival próbálták minket elvarázsolni néhány száz órára. A bizonyult, mindig körökre osztott harcrendszer sem hiányozhat, hiszen a *Final Fantasy* sorozat is hordozza e keresztet

már régóta (eddig legalábbis, de ez már egy másik történet). Az elmúlt évtizedek alatt tíz fő részt sikerült a Square Enix kiadónak produkálnia különféle platformokon, a legutolsó már amolyan MMO is lett. Sikerét jól mutatja, hogy a játékok mellé animesorozat is készült, és jó pár mellékágot hajtott a sorozat. Ezzel el is érkeztünk az éppen aktuális játékhoz, az igen hangzatos címet viselő *Dragon Quest Heroes: The World Tree's Woe and the Blight Below*-hoz. Mivel mellékágról beszélünk – a hivatalos *Dragon Quest XI* jövőre érkezik PS4-re –, mert kísérletezni a kiadó, így teljesen meglepő módon a *Dynasty Warriors*-szal elhíresült Omega Force kezébe adta a fejlesztést. Vajon érdemes volt?

## PÖRÖGJÜNK FEL

Két ennyire markánsan különböző stílus vegyítése elsülhet-e jól? Ez itt a nagy kérdés. Kissé félve helyeztem be a lemezt kedvenc konzolomba – PC-n nem játszik ilyesmit az ember –, és már előre láttam magam előtt egy újabb patinás sorozat sárba taposását. Szerencsére nem ez történt. Igaz, a tradicionális *Dragon Quest*-re vágyók jobban teszik, ha megvárják a következő részt, de a *Dragon Quest Heroes* nagyszerű szórakozást nyújt, és nem csak az akciójátékok kedvelőinek. A történet amolyan igazi JRPG műsorszám, amit nagyszerűen kivitelezett átvezetővel mesél el a játék. Mint az kiderül, Arba világa igazán kellemes hely: emberek és szörnyek harmóniában élnek együtt, mindenki boldog, a fővá-

rosban éppen valami karnevál zajlik, két főhősünk is békésen csatangol a bazárban. Sajnos azonban ez a felütés nem kedvez egy játéknak, ezért nagyon gyorsan elromlanak a dolgok, és itt már bemutatkozik a *Dynasty Warriors*-ból ismerős harcrendszer. Két összecsapás közt azonban megint jönnek a csodaszép átvezetők, és igen, a klisék is. Bejárván a világot még egy léghajó is szert teszünk, de szerintem ez annyira alap, hogy nem is akadunk fenn rajta. Rajongók számára biztosan plusz pont, hogy két főhősünk mellé hamarosan begyűjthetünk még néhányat, akik mind-mind ismerősek lesznek, csapatunk tagjai ugyanis az eddigi *Dragon Quest* főhősei. Nemcsak a sztori folytatódik két küldetés között, de ide rejtették el az Omega Force-os emberek a szerepjátékos részeket. Táborunkban statisztikákat böngészgetünk, skilleket tápolhatunk, felszerelést vásárolhatunk, és beszélgethetünk kicsiny csapatunk tagjaival; nem mondanám, hogy ettől RPG lesz a játék, inkább csak amolyan bólintás ez a nagy előd felé. Embereink persze rendelkeznek a szokványos RPG-tulajdonságokkal, ahogy felszerelésünk is mindenféle pópec statokkal büszkélkedik, de igazából az akción lesz a hangsúly, ezt kár is tagadni.

## CSAPJUNK A LECSÓBA

Csapjunk bizony, mert a *Dragon Quest Heroes* nagy része a harcmezőn játszódik. Itt már nyoma sincs a szerepjátékos elemeknek, igazi Omega Force él-



A szupertámadások... szuperek



Csoportkép morcosan

Őt nem okos dolog szemből támadni

mény vár az egyszeri játékosra, azaz ellenfelek tömkelege, tempós kaszabolás némi kombóbrilliózással vegyítve. Mégis egy kicsit más ez, mint egy szimpla *Dynasty Warriors*-klón. Nem tudom pontosan megnevezni, miért, de attól a tény tény marad: míg egy átlag *Dynasty Warriors* játék maximum öt percig tud lekötni, ezt a kis csodát simán nyüstöltem több mint harminc órán át, míg elértem a végére. Pedig a harcrendszer még egyszerűbb is, mint a szokásos. A kombókat nagyjából tíz perc alatt be lehet tanulni, ráadásul ugyanazokat használja mindegyik karakter, csak persze más lesz a végeredmény. Talán a *Dragon Quest* igazán gazdag világa az, ami segít. Ebben nem arctalan ellenfelek százait mészároljuk, hanem az összes eddig megjelent játék minden szörnye felbukkan valamilyen formában. Emiatt érezzük változatosnak a mókát, pedig a mechanizmus egyszerű, mint a lejtő. Vannak keményebb ellenfelek, mint a pajzsos lovagok, akiket hiába is püfölünk szemből, vagy a hatalmas trollok, akiket a pályán található ágyúkkal le kell gyengíteni, mielőtt földre vihetnénk őket. Érdekes kis adalék, hogy néha találunk talizmánokat, melyek segítségével szörnyeket is segítségül hívhatunk. Erre szükség is lesz, mert nagyon sokszor védelmező feladatkört kapunk, nem lesz elég kaszabolni. Ilyenkor jól jön, ha le tudjuk zárni a hátunk mögötti hidat egy méretesebb dőggel, amíg mi elintézzük a szemből ro-

hamozó brigádokat. A pályák egyre nagyobbak és bonyolultabbak lesznek, és hála a jó érzékkel alkalmazott tökösebb szörnyeknek, sokszor nem elegendő az ész nélküli vagdalkozás. Kis csapatunk egyszerre négy főből áll, lehet kísérletezni, melyik harchoz melyik összeállítás a legmegfelelőbb. Kis galerink minden tagja felett átvehetjük az irányítást bármikor, szóval az a veszély sem fenyeget, hogy félúton belefásulunk az egészbe – mert azért kicsit unalmassá válik ugyanazt a pár kombót nyomkodni 30-50 órán keresztül. Eleinte féltem ettől a rendszertől, de azt kell mondanom, igazán jól sikerült, talán ez a legjobb Omega Force játék, amivel játszottam.

### A TECHNIKA ÖRDÖGE

Érdekes néhány szóban megemlékezni a technikai körítésről is, hiszen next-gen címről beszélünk. Nos, e téren igazából semmi különlegeset nem mutat a játék – sajnos. A grafika persze hangulatos, sőt hőseink kifejezetten szépen megrajzoltak, de az például már érdekes, ahogy a cel-shaded karakterek a realisztikusan ábrázolt hátterek előtt verekednek. A szörnyek kinézetére szintén nem lehet panasz, de itt inkább a cukiságfaktorra mentek rá; az első sárkányt alig volt szívem leverni, a nejem pedig szimplán közölte, hogy gonosz dög vagyok, amiért ilyen tündibünci lényt lemészárolok ahelyett, hogy szeretgetném. A hangulatot azonban nagyon jól megteremti a stílus, mindehhez pedig nagy-

## EGYEDÜL?

Igazából nem nagyon találtam hibát a játékban, de azt azért meg kell említenem, hogy a DQH ordít a lokális coop-ért. Egyszerűen nem is értem, hogyan maradhatott ki a multiplayer. Valami online részt ugyan be lehet kapcsolni, de az csak hírekkel szolgál. Orbitális kapufa!

ban hozzájárul a zene. Itt is az ősrajok lesznek előnyben, ők szinte minden dallamot ismerősnek találnak majd, de az újoncnak is tetszeni fog az akusztikai alafestés: a fülbemászó kis melódiák nagyszerű háttérként szolgálnak mind a harchoz, mind a nyugisabb, beszélgetős részekhez. JRPG-kben a leggyengébb pont általában a szinkron. Szerencsére ez most nem igaz, a brit színészek nagyszerűek, a hangok paszszolnak a karakterekhez, hihetetlenül profi a kivitelezés.

Gulius

### HARDVER

Windows 7/8/8.1/10 (64 bit); Core i7 870 2,8 GHz; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GTS 450/AMD Radeon HD 5770; DirectX 11; 20 GB HDD

- ✦ nagyszerű hangulat
- ✦ változatos karakterek
- ✦ élvezetes pófozkodás
- ✖ nincs coop
- ✖ a végére kissé monotonná válik

### GULIUS

Ez a kis gyöngyszem mindenkinek ajánlott, legyen akár JRPG-, akár akciójátékfan.

# 82



**NEM ARCTALAN ELLENFELEK SZÁZÉZREIT MÉSZÁROLJUK, HANEM AZ ÖSSZES, EDDIG MEGJELENT JÁTÉK MINDEN SZÖRNYE FELBUKKAN VALAMILYEN FORMÁBAN**



Főhőstünk igazi tüzes kis menyecske



Vérszomjas szörnyeteg

# Teszt

» PROJECT ZERO: MAIDEN OF THE BLACK WATER



Egyetlen fegyverünk a Camera Obscura, amivel szellemekre vadászunk



Azért akadnak rémisztő pillanatok



## MEGÁZTÁL?

A játékban fontos szerepet kapott a víz, ugyanis ha megázunk, egyszerre válunk sebezhetőbbé és erősödnek a mi képeink is. Meg tudunk ugyan szárítani, de rövid időn belül úgys jön egy újabb tócsa.



Sokat tartjuk majd az arcunk előtt a kontrollert

Érdeklődés hiányában a rettegés elmarad

# PROJECT ZERO: MAIDEN OF THE BLACK WATER

**M**ENNYBE MEHETETT VOLNA A PROJECT ZERO SOROZAT A WII U KONTROLLERÉVEL, DE A KÉSZÍTŐK KEZE TÚLSÁGOSAN REMEGETT AHHOZ, HOGY A VÉG-EREDMÉNY ÉRTÉKELHETŐ LEGYEN.

Tizennégy évvel ezelőtt indult világhódító útjára a tőlünk nyugatabbra *Fatal Frame* néven emlegetett széria; játémenetét egy speciális fényképezőgép köré építették, amellyel a játék során a ránk támadó szellemeket kell megörökíteni, hogy megszabaduljunk tőlük. A hülye is láthatja, hogy a Wii U kontrollert gyakorlatilag ehhez a címhez tervezték, úgyhogy jogosan várták a rajongók, hogy a Koei Tecmo egy olyan játékot tesz majd le az asztalra, amire rögtön rácsaphatjuk az „Ezért megéri Wii U-t venni!” pecsétet.

## ZÖLD ERDŐBEN JÁRTAM

A helyszín, a Mount Hikami arról várt híressé, hogy rengetegen követtek el itt öngyilkosságot, szellemük pedig azóta is a hegyekben kísért. Az itt található helyszíneket járjuk majd be három különböző karakterrel, akik valamilyen megmagyarázhatatlan okból újra és újra fel akarnak jönni a hegyre, hogy kiderítsenek ezt-azt. Bár remekül megteremtik a hátborzongató hangulatot, annyiszor kell újra és újra bejárnunk ugyanazokat az épületeket és erdei ösvényeket, hogy egyszerűen monotonná válik a dolog.



## INFO

Kiadó  
Nintendo  
Fejlesztő  
Koei Tecmo  
Platform  
Wii U

Röviden Nagy múltú túlélő-horror, amelyben fegyver helyett egy speciális kamerával harcolunk a szellemek ellen.  
PEGI 18+

## KAMERA A KÉZBEN

Annyi potenciál volt az egyedi irányításban, hogy évek múlva is ezt a játékot emlegettük volna, ha sikerül tökéletesíteni. De nem sikerült. A fényképezés még fel sem merült, már bele kellett nyúlnom a beállításokba, mert a szívdobogást imitáló rezgés inkább olyan volt, mintha egy rezgőre állított telefont szorongatnánk. A közel 15 órás kaland során rengeteg szűk folyosót járunk be (vagy inkább ugyanazokat sokszor), és az irányítás sem itt, sem a harcok közben nem elég precíz, ami ki tudja zökkenteni az embert. A fényképekhez magunk elé kell rántanunk a kontrollert, majd mintha egy rendes kameránk lenne, célozni és villantani a vakut. A gyorsan mozgó szellemek után bizony forgolódnunk kell majd a kanapén (vigyázzunk, orrba ne vágjuk a mellettünk ülőt!), de a giroszkóp néha bemozdítja az unalmast, ilyenkor pedig le kell tennünk a gépet, majd újra felvenni, ami megtöri a harcot. A képeket visszanezhetjük, de miután egyszer lefagyott a játék, inkább nem próbálkoztam ezzel. Egyébként eleinte még változatos, de a folyamatosan ismétlődő ellenfelek miatt rövid időn belül repetitív válik. A kamerát a pályákon gyűjtött pontjainkból fejleszhetjük, sőt, speciális lencsékkel is elláthatjuk (gyógyító, sorozatlövő), de ez sem elég ahhoz, hogy változatosabbá tegye a harcot. A már korábban említett szűk folyosók csak ron-

tanak a helyzetben, mert bár elsőre jó ötletnek tűnik, hogy a szellemek a falak mögül törnek ránk, a helyzet az, hogy ez inkább csak frusztrációt okoz, mintsem hogy felállítaná a szőrt a hátunkon. Mivel két-három percenként biztosan lesz egy harc, a játék egyszerűen nem hagy időt a feszültség megteremtésére.

## KICSIT SZELLEMKÉPES

Könnyen lehetett volna a széria legjobbja, de a *Maiden of the Black Water* végül a középszerűség csimboraszója lett. Bár a hangulat magával ragadó, és a controllerhasználat is nagyon egyedi, a lagymatag történet, a repetitív harcok és az irányítás bosszantó hibái miatt sajnos egyáltalán nem sikerült kiaknázni a benne rejlő potenciált.

Kaci

+	egyesdi controllerhasználat
+	remek hangulat
-	repetitív
-	problémás irányítás
-	gyenge sztori

**KACI**  
Hátborzongató, de nem úgy, ahogy vártuk.

# 65

12  
www.pegi.info

Nintendo

DECEMBER 4  
-TŐL KAPHATÓ\_

# Xenoblade Chronicles X

| ITT ÉPÍTJÜK A JÖVŐNKET\_



**FELFEDEZÉS:** Járd be a Mira bolygó hatalmas tájait



**HARC:** Vesd be Arts névre hallgató különleges technikáidat harc közben



**SKELLS:** Hasznosítsd az anti-űrleány hadigépezetek félelmetes erejét

LIMITÁLT KIADÁSŰ  
PREMIUM GÉPCSOMAG



+



Játékszoftvert,  
művészeti könyvet, térképet  
és Wii U konzolt tartalmaz.

ALAPKIADÁS



Wii U™

www.nintendo.hu CONQUEST ENTERTAINMENT

# Teszt

» MINECRAFT: STORY MODE  
- EPISODE 1: THE ORDER OF THE STONE



Ma már nincs játék zombi nélkül



Maga a világ nagyon részletes és kidolgozott



A játék hangulata még a borongós történet ellenére is végig vidám



## SIRIUS MÁS VÉLEMÉNYE

Egyelőre nem tudom hova tenni a Minecraft: Story Mode-ot. Egy általam nagyon szeretett játékot dolgoz fel egy általam nagyon szeretett stúdió, de a végeredményt mégsem tudom elhelyezni. Számomra a Minecraft a kreativitás szabadságáról szól, a Telltale Games játéka a drámáról, ezek összegyúrásával pedig egy olyan játékot kaptunk, amelyben nem lehet építeni, de dráma sincs, köszönhetően a családbarát történetnek. Természetesen kíváncsian várom a következő részt, hátha felpörögnek az események, de az első epizód nem győzött meg a koncepció zsenialitásáról.

Két szék közt a pad alá?

# MINECRAFT: STORY MODE - EPISODE 1: THE ORDER OF THE STONE

**ÉRTETLENÜL ÁLLTAK A LEGTÖBBEN, AMIKOR A TELLTALE BEJELENTETTE, HOGY A MINECRAFTBÓL KÉSZÍTENEK KALANDJÁTÉKOT, ÉS A KÉTELYEKET A MEGJELENÉS SEM OSZLATTÁ EL MARADÉKTALANUL.**

A *Minecraft* kétségkívül a világ egyik legnépszerűbb játéka. Megtippelni is lehetetlen, mennyien játszanak vele világszerte, és bár első-sorban a fiatalabb generáció rajong érte, bőven vannak a felnőttek között is, akik élnek-halnak a pixeles világért. Mivel itt bármi megvalósítható, korábban is voltak, akik megpróbálták elmesélni egy-egy történetet játékon belül, a Telltale azonban csavart egyet a dolgon.

### JÁTÉK AZ EGÉSZ CSALÁDNAK

Mivel a játék célközönségét elsősorban a fiatalabb *Minecraft*-rajongók alkotják, ez bizony egy teljes mértékben családbarát játék: nem fröcsög a vér, és senki nem káromkodik, egyetlen elrontott QTE-be sem lehet belehalni, legfeljebb csak megbotlunk valamiben. Bár maga a történet elég komor, a megvalósításnak köszönhetően közel sincs olyan drámai, mint egy *The Walking Dead* epizód. Sajnos az események meglehetősen lassú mederben folynak, így bár a végére eldurvul a helyzet, a felvezető epizód inkább tekinthető prólognak.



## INFO

Kiadó **Telltale Games**  
Fejlesztő **Telltale Games**  
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, PS Vita, Xbox 360, Xbox One, Wii U**  
Röviden A Telltale Games szokásos kalandjáték-elemeiből összeállított játék a *Minecraft* világában. **PEGI 12+**

A *Minecraft: Story Mode* a nagybetűs „Fanservice”, vagyis egyetlen célja, hogy a *Minecraft*-rajongókat kiszolgálja, azonban ebben sem tökéletes. Maga a világ remekül felépített és hihetetlenül részletes, épp olyan, mintha csak valaki a Mojang játékában alkotta volna meg, azonban nem kapjuk meg azt a szabadságot, amire a *Minecraft* igazán épít. Szerencsére elhangzottak olyan utalások és játékelemek (gondolok itt mondjuk a Crafting Table-re), amelyek még számomra is érthetőek voltak, de amikor azt kellett eldöntennem néhány másodperc alatt, hogy a zombit, a creepert vagy a bevégzőt ábrázoló épület lesz-e a félelmetesebb, akkor meg voltam löve. Miközben a *Tales from the Borderlands* szériával sikerült tökéletesen bevonni azokat is, akik sosem játszottak *Borderlands* játékokkal, az *MSM*-mel játszva nem éreztem, hogy minden határt elmostak volna.

### ISMERJÜK MI EGYMÁST?

A korábban már említett családbarát megoldások számomra súlytalanná tették a történetet, komolytalanná varázsolták az egyébként izgalmas eseményeket. Nem hiszem, hogy a *Minecraft* világában ne lehetne elmesélni valamit úgy, hogy az nyomot hagyjon az emberben, de az első epizódnak ezt nem sikerült abszolválnia. Csak tovább rontott a helyzeten, hogy az egyik felbukkanó karakter (aki egész véletlenül egy sötét

tét bőrű, körszakállas férfi) szinkronhangja ugyanaz a Dave Fennoy, aki a *The Walking Dead* Lee-jének is kölcsönözte a hangját, és bár imádom a színészt, egyszerűen nem tudtam elvonatkoztatni korábbi szerepétől, és ez minden megszólalásánál mosolyt csalt az arcomra.

Mindent egybevéve a *Minecraft: Story Mode* első epizódja sajnos csak erős közepes érdemel, de a jelek szerint a Telltale ezt a szériát nagyon megpörgeti, az egyes epizódok között csak néhány hét telik majd el, így remélhetőleg rövid időn belül sikerül megszabadulni ezektől a gyermekbetegségetől.

Kac

### HARDVER

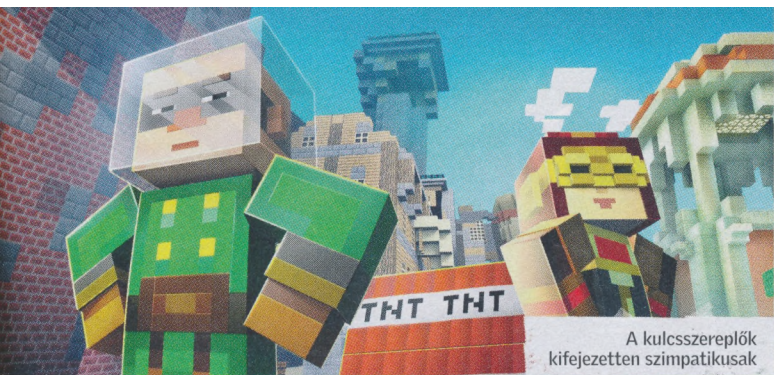
Windows XP SP3; Core 2 Duo 2 GHz; 3 GB RAM; 3 GB HDD; 512 MB VRAM

- + vérbeli *Minecraft*-világ
- + izgalmas befejezés
- gyenge karakterek
- súlytalan
- nincs elég szabadság

### KACI

Ettől nem jön meg a kedved *minecraft*-tozni.

70



A kulcsszereplők kifejezetten szimpatikusak



Együtt az egész csapat

## NEM HAJT A TATÁR

Mire ezt olvassátok, már a Minecraft: Story Mode harmadik epizódja is megjelent, melynek tesztjét természetesen olvashatók majd a következő GameStar magazinban. Ha ebben az évben már nem is sikerül befejezni a szériát, a negyedik részt még biztosan megkapjuk a téli szünetre.



Ennél található neve nem is lehetne egy ilyen robbanékony városnak

## Minőség kontra mennyiség

# MINECRAFT: STORY MODE

## - EPISODE 2: ASSEMBLY REQUIRED

**ALIG PÁR HÉT CSÚSZTATÁSAL JÖNNEK A RÉSZEK, EZ CSAK KÉT DOLGOT JELENTHET: A FEJLESZTŐK VAGY NAGYON KOMOLYAN VESZIK EZT A SZÉRIÁT, VAGY EGYÁLTALÁN NEM.** Jó pár ismerősöm nem kezd bele sem epizodikus játékba, sem sorozatba addig, amíg az be nem fejeződött, mert egyszerűen utálnak várni. A Telltale-rajongók már megszokhatták, hogy az egyes epizódok közt simán eltelik két-három hónap is, így amikor először hallottam, el sem hittem, hogy a Minecraft: Story Mode második része alig két héttel az első után már landolt is a virtuális polcokon. A széria első részével kapcsolatban azt éreztem, hogy a srácok még nem érzik teljesen magukénak ezt a világot. Persze a bevezető résznek nagyon nehéz dolga van, hiszen fel kell építeni egy biztos alapot, bemutatni a karaktereket, és közben nem szabad hagyni, hogy unalmassá váljon a cselekmény – ezért általában a második résztől pörögnek fel az események. Nagyon úgy tűnik, hogy a Telltale még az év vége előtt pontot akar tenni a történet végére, de ha csak az a cél, hogy túl legyünk rajta, annak nem lesz jó vége.



## INFO

Kiadó **Telltale Games**  
Fejlesztő **Telltale Games**  
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, PS Vita, Xbox 360, Xbox One, Wii U**  
Röviden A Telltale Games szokásos kalandjáték-elemeiből összeállított sorozat második epizódja a Minecraft világában. **PEGI 12+**

dik epizód jelentős részében. Szeretném azt mondani, hogy ennek köszönhetően máris van másfél órányi újrajátszható kalandunk, de ha egy kicsit megerőltetjük magunkat, ezt a részt simán ledaráljuk egy óra alatt, úgyhogy annyira azért mégsem rózsás a helyzet. Ettől függetlenül a két szál tényleg különbözik, és a maga módján mindkettő szórakoztató, így érdemes őket megnézni. Ha Magnust választjuk, akkor kifejezetten pörgős, akciódús 40 perc vár ránk, telle villámgyors QTE-próbákkal és egy csomó robbanással. Akárcsak a Minecraftban, a gonosz TNT-dobálók itt is megkerítik az életünket, de Magnus karaktere mosolyt csal majd az arcunkra, köszönhetően a remek szinkronnak. Ugyanez elmondható Ellegardról is, a színészek prima munkát végeztek az egész epizódban. Ez a szál inkább magukra a karakterekre és az egyszerűbb fejtörőkre fókuszál, azonban ne gondoljuk, hogy unalmas: bőven akadnak poékok. Az epizód végére aztán megint összeáll a nagy csapat, és újra felpörögnek az események. A befejező cliffhanger valószínűleg nem nagyon lepi majd meg a tapasztaltabb kalandjátékosokat; egy kicsit csalódott is voltam, mert egy erős befejezést követően biztos nagyobb előlann vártam volna a folytatást.

csárdás: jobbra is megyünk, balra is, még is egy helyben toporgunk. A történet halad ugyan, de továbbra sem kifejezetten érdekes; poékok vannak, de azért nem estem ki a székből, és a dráma is inkább csak olyan meh... Csak azért, mert a célközönség inkább fiatalokból áll, még nem kell alacsonyabban tenni a léceket. Igazi érzelmekre, szerethető karakterekre és elgondolkodtató, létszerű eseményekre van szükség. A második epizód már beindította a fogaskerekeket, így a harmadiknak minden esélye megvan rá, hogy végre átessen a holtpontra, mert a játék eddig még nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Talán ha egy kicsit több időt hagyott volna magának a Telltale Games.

Kacsi

### HARDVER

Windows XP SP3; Core 2 Duo 2 GHz; 3 GB RAM; 3 GB HDD; 512 MB VRAM

- + remek szinkron
- + megéri újrajátszani
- rövid
- középszerű sztori
- gyenge befejezés

### KACSI

Már csak egy kicsi hiányzik, és jó lesz.

73

### BELE A KÖZEPÉBE

Az első rész végén válaszütt elé állítanak minket, döntésünktől függően pedig teljesen más szálon fut a történet a máso-

### DE MÉG MINDIG NEM AZ IGAZI

Valami hiányzik. Vagy inkább: mindenképp hiányzik valami. Az egész rész olyan, mint egy

# Teszt

» STAR WARS: THE OLD REPUBLIC  
- KNIGHTS OF THE FALLEN EMPIRE



A trónon ülő öreget jobban ismeritek, mint szeretnétek...



Birodalom és Köztársaság együtt harcol a fenmaradásért

## KEZDJÜK AZ ELEJÉN

Ha befizeted a kiegészítő végigjártásához szükséges előfizetési díjat (egyszer elég kifizetni, és utána tiéd a tartalom), akkor kapsz egy darab teljesen új 60-as karaktert, akivel azonnal neki is vágatsz a Knights of the Fallen Empire-nek.



Az új kalandban új románc vár majd

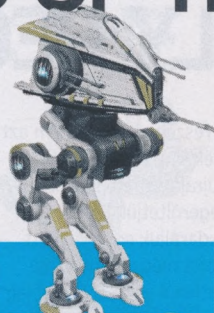
Örökké él a bukott birodalom

# STAR WARS: THE OLD REPUBLIC - KNIGHTS OF THE FALLEN EMPIRE

**M**EGLEHETŐSEN SZÜRREÁLIS ÉLMÉNY ARRÁ ÉBREDNI, HOGY A GALAXIS KÉT LEGNAGYOBB FRAKCIÓJA KÉZ A KÉZBEN MENEKÜL AZ ÉLETBEN MARADÁSÉRT. Több ezer éves bosszúvagy tűnt el a Sith Birodalom lelkéből, és a jedik békevágya is semmivé lett, amikor Zakuul urai lecsaptak. A *Knights of the Fallen Empire* így indul, és az Eternal Empire aranyszínű csillogása mögött egy annyira elemi Star Wars-történet lapul, amihez fogható utólagra a *New Hope* megjelenésekor láttunk.

## AZ ÖSÖREG GONOSZ

A *Knights of the Fallen Empire* az alapjátéktól eltérően minden kasztnak és frakciónak ugyanazokat a küldetéseket kínálja fel, így az élmény egyforma, bármelyik karakterünkkel vágunk is neki. A történet elején felkeres minket, a nagy háború vezető figuráját a sith lord, Darth Marr, akivel a játék előző kiegészítőjében a sith nagyról két kergettük. Ismét ezért látogat meg, de meglepetésünkre nem Lord Vitiatét, hanem az Eternal Empire flottáját találjuk meg, ami természetesen szétlövi az összes hajónkat, elszakít minket társainktól, és lerohanja a környező rendszereket. Ezt követően mi fogságba, majd karbonitba kerülünk nagyjából öt évre. Ez az új Birodalom vezetőségének éppen elég idő volt ahhoz, hogy mind a Sith Birodalmat, mind a Köztársaságot szétzilálják. A jedi rend tagjai szétzóródtak a galaxisban, és még maga a



## INFO

Kiadó **Electronic Arts**

Fejlesztő **BioWare**

Platform **PC**

**Röviden** A BioWare legfrissebb kiegészítője, amely átalakítja az Old Republic univerzumban játszódó online szerepjátékot. **PEGI 16+**

rendet vezető Satele Shan is jobbnak látta száműzetésbe vonulni addig, amíg meg nem jön a megmentő. Ebben a káoszban ébredünk fel mi, amikor egy kis lázadó csapat kiszabadít a fogságból azzal a céllal, hogy leromboljuk az új Birodalmat, és visszaállítsuk a rendet a galaxisban.

## A LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

Annyira szeretnék oldalakat írni a történetről, mert ennél sokkal több van benne. Rengeteg izgalmas csavar és nagyon jól kidolgozott karakter vár titeket a sztori során, de ha többet írok róla, akkor lelövöm az összes meglepetést. Annyit azért talán el szabad mondanom, hogy a companion-karakterek sokkal több szerepet kapnak a mesében és a játékmenetben is. Utóbbi főleg azért hangsúlyos, mert végre nem kell majd praktikus karaktert vinnünk mindenhová, hanem mehetünk azzal, akivel jónak szeretnénk lenni. Ezt annak köszönhetjük, hogy a BioWare a kezünkbe adta a választás lehetőségét: minden karakternek mi mondhatjuk meg, hogy gyógyítson, sebezzen vagy tankoljon. Ez hatalmas segítség a szólójátékosoknak, akik azt is értékelik majd, hogy a karakterek szintezéséhez nem lesz szükség számtalan futrinkaveseg-újtógetős küldetés elvégzésére. Mind az alapjáték területein, mind a kiegészítő bolygón bőven elég, ha csak a sztorival foglalkozunk, és így is elérhetjük a maximális, 65-ös szintet. Még kellően jó felszerelésünk is lesz a fejlődés végeztével ahhoz, hogy azonnal a magas szintű tartalomba ugorhas-

sunk, amiből pedig bőven akad a *Knights of the Fallen Empire*-ben.

## A KIVÜLÁLLÓ

A *KotFE* egy epizodikus formában érkező kiegészítő, aminek jelenleg az első kilenc fejezete nyílt meg. A továbbiakban pedig havonta egy-egy új fejezetre számíthatunk a BioWare-től. Addig is lesz mit tenni, mert az outlander címmel büszkélkedő hősüneknek kell majd felépítenie az ellenállást, toboroznia a katonákat, és kiépítenie a főhadiszállást. Ehhez rengeteg küldetés, instance és raid teljesítésére lesz szükség, ami pedig bőven elég tartalommal szolgál a következő adag érkeztéig.

Hunter

## HARDVER

Windows XP; Core 2 Duo 2.13 GHz;  
GeForce 7900GT; 2 GB RAM; 15 GB HDD

- 10 órás történet
- rengeteg end-game tartalom
- sok életminőség-javító újítás
- kasztközti egyensúlyproblémák
- a zenei aláfestés gyengére sikerült
- lassan jönnek az új fejezetek

## HUNTER

Nincs hajód, társaid eltűntek, frakciód már nem létezik. Sok sikert, haver!

91





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 elérni
- Ajándékba is vásárolható

[WWW.DIGITALSTAND.HU/GAMESTAR\\_PLUSZ\\_DVD](http://WWW.DIGITALSTAND.HU/GAMESTAR_PLUSZ_DVD)

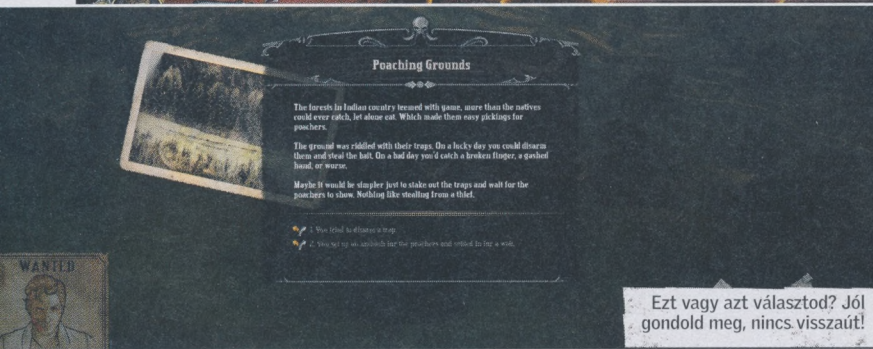


COMBAT  
**Teszt**  
HARD WEST

Ismerős a harcrendszer, ugye?



Apránként meghódítjuk a térképet



Ezt vagy azt választod? Jól gondold meg, nincs visszaút!



XCOM westernkötösben

# HARD WEST

## LEGYÉL GYŰJTŐ!

Ha valakinek felkeltette érdeklődését a játék, érdemes egyből a Digital Collector's Edition kiadást megfontolnia, az ugyanis tartalmaz egy minőségi digitális artbookot és képregényt, valamint a zenei albumot, amit a *The Witcher 3: Wild Hunt* komponistája, Marcin Przybyłowicz szerzett.

## A KICKSTARTER EGY ÁLDÁS.

Ha valaki mást állít, az nem hallott még a *Wasteland 2*-ről, a *Divinity: Original Sin*-ről, a *Pillars of Eternity*-ről vagy tucatnyi hasonló gigasikerről, ahogyan valószínűleg a legújabb slágerről, a *Hard West*-ről sem. Pedig ahogyan a felsorolt címek mindegyike, úgy a CreativeForge Games különlegessége is megérdemli a stratégák figyelmét. Olyan műfaji vegyülettel van dolgunk, amely egyaránt markol a körökre osztott stratégiákból, a szerepjátékokból, a taktikai címekből és a westernekből, csak hogy a legfőbbeket említsük, és még ekkor is csak a Stetson kalap felszínét kapargatjuk.

## VADIÚJ VADNYUGAT

A bosszú a világ legrosszabb menedzserre. Ezt Warren a saját bőrén tapasztalja meg, mikor egy sor tragikus eseményt követően eladja a lelkét az ördögnek. Vadnyugati pisztolyhősünk a túlvilági paktnak köszönhető természetfeletti képességeit leginkább fegyverpárbajok közepette, alkoholgözös haramiák és beteg elméjű gyilkosok társaságában, a vidéket végigfosztogatva kamatoztatja. Vagy talán mégsem?

A *Hard West* egy olyan, történetorientált cím, amelynek narratívája megengedi, hogy sokféleképpen döntsünk, viszont bárhogy is válasszunk, a következmények beláthatatlanok, a befejezés sokféle, és csak egy újabb végigjátszással változtathatuk meg a jövőt. Összesen nyolc, sztorira kiélezett, több nehézségi szinten is végigtolható szcenárió várja, hogy Warrennel, édesapjával vagy



## INFO

Kiadó **Gambitious Digital Entertainment**  
Fejlesztő **CreativeForge Games**  
Platform **PC**

Röviden Vadnyugati stratégia az XCOM körökre osztott harcrendszerével, megspékelve a természetfeletti és a nehéz döntések még nehezebb következményeivel.  
PEGI **N/A**

esetleg mással a középpontban belevessük magunkat az izgalmas és fordulatos történetekbe. A negyven, körökre osztott missziót a *Jagged Alliance* és *XCOM* címekre emlékeztető, akciópontokat használó harcrendszerrel teljesíthetjük, legfeljebb négyfős csapatot irányítva és egy továbbfejlesztett fedezékrendszert használva. A program ez esetben nemcsak azt veszi figyelembe, hogy milyen magas objektum mögött rejtőzünk, hanem a terep is (mondjuk ha a tetőn vagyunk), valamint egyes tárgyakkal akár interakcióba is léphetünk egy jobb fedezék érdekében (például felfordíthatjuk az asztalt). A megfelelő taktikázásnak és a harctéren meghozott döntéseinknek életbevágó fontossága van, ugyanis a képletet alaposan megbolondította az ún. „szerencserendszer” is: ennek lényege, hogy minél nagyobb a szerencsepontjaink összege, annál nagyobb eséllyel találunk telibe, illetve lő az ellenség mellénk.

A harcrendszert nagyban befolyásolják még bandánk tagjainak különleges képességei (Warrennel akár démonná is változhatunk), továbbá a karakterek tulajdonságait és teljesítményét módosító kártyaplink is. Merthogy amikor éppen nem ólommergézt okozunk ellenfeleinknek, akkor az adott szcenárió térképén ugrálunk a helyszínek között: ekkor megváltozik a játékmenet, és a harcról átkerül a hangsúly a szövegekkel való interakcióra. A „szimpatikus mondatra rábökünk” stílusú irányítás talán elsőre furcsának tűnhet, de a szerepjátékos veteránoknak tetsteni fog, és a többiek is gyorsan megkedvelik (a mellékelt képek adnak ízelítőt belőle).

## LEGENDA VAGYOK

Az igazság az, hogy annyi lelkesedéssel töltöttünk fel a műfajokat ilyen vagányan keverő *Hard West* tesztelése közben, hogy oldalak tölthetnének meg az élmények és az erények taglalásával, elvégre nem mindennap kapunk kézhez egy, az *XCOM* harcrendszerét továbbgondoló, innovatív, természetfeletti western ilyen átható atmoszférával. Felvillanyozódásunkat még az sem törheti le, hogy szentünk egy cseppceskét optimalizálatlan, és pár apróbb hiányosság kijavítása mellett tehetek volna bele egy épkezláb mentési rendszert is, de ezt a pár csekélységet leszámítva a *Hard West* olyan, akár bordák közt a hatlövetű: csontig hatoló, és még jó ideig emlékezni fogunk rá.

Scada

**HARDVER**  
Windows Vista, AMD Athlon 64 X2 2,6 GHz/Intel Core 2 Quad 2,6 GHz, 4 GB RAM, Radeon HD 4670 512 MB/GeForce GT 430 1 GB VGA, 6 GB HDD, DirectX 10

- + ütős atmoszféra, pofás látvány
- + remek sztori, sokszínű kampány
- + nagyszerű újítások
- + harcrendszer
- kissé optimalizálatlan
- hiányos mentési rendszer
- nincs reflexlövés

**SZADA**  
Csak még egy kört, csak még egy találatot!

**85**

Garantáltan találunk a stílusunkhoz és taktikánkhoz illő fegyvert

Amikor már a ló is kevés

GameStar

TESZTÜNKET AZ ELSŐ  
KIADÁSRÓL KERESD  
A 2012/09-ES  
GAMESTARBAN

Legközelebb segítsen  
neked a halál!

## ALL INCLUSIVE

Az újakevert játékok iratlan szabályait betartva minden egyes DLC (Maker Armor Set, The Abyssal Forge, The Demon Lord Belial, Death Rides, Angel of Death, Deadly Despair, Shadow of Death, Mortis Pack, Rusanov's Axe, Vand Der Schmath Hammer, Fletcher's Crow Hammer, Mace Maximus és Argul's Tomb) utat talált magának a csomagba.

Ismétlés a halál anyja

# DARKSIDERS II DEATHINITIVE EDITION

**MÉG A HALÁL SEM KERÜL-  
HETTE EL SORSÁT, AZ  
URALKODÓ DIVATIRÁNY-  
ZATNAK MEGFELELŐEN CSINOSABB  
GÚNYÁBA ÖLTÖZTETTÉK, ZSEBEIT  
MEGTÖLTÖTTÉK MINDEN JÓVAL,  
AZTÁN OLYAN PLATFORMOK KÖZÖN-  
SÉGE ELÉ PENDERÍTETTÉK, AMELYEK-  
KEN MÉG SOSEM JÁRT.** Sejthető volt,

hogy a Nordic Games előbb vagy utóbb fialtatni szeretné a dollármilliókat, amelyeket az utóbbi néhány évben bajba jutott, elhanyagolt, netán méltatlanul elfeledett franchise-ok megvásárlására költött. Zsákmányszerző körútja legértékesebb leletei közé sorolhatjuk az apokaliptikus lovasainak emléket állító *Darksiders* sorozatot, amely a kiadó szándéka szerint belátható időn belül trilógiává bővül. A második rész jelenlegi generációs változatától konkrétan azt várjuk, hogy felrzza a rajongói tábor, esetleg továbbgyarapítsa azt. Utóbbi célkitűzést könnyebben teljesíthetné, ha az első részt is magában foglalná, én pedig mindjárt nyugodt szívvel kerekíteném feljebb a lap alján található számszerűsített értékelést.

## MI A HALÁL?

Most azonban be kell érünk Halállal, aki szeretné tisztára mosni fivére, Háború nevét, aki óvatlanul belekeveredett Menny és Pokol háborújába, majd tejes száju amatőrként elvitte a balhét az emberiség pusztulása miatt. Felkötjük az ikerkaszákat, „cuki” hátságunk nyergébe pattanunk, és meg sem állunk, míg ki nem ontunk egy halastónyi hemoglobint a jó ügy érdekében. A cikket olvasó aggódó szülők megnyugtatósa érdekében viszont leszögez-



## INFO

Kiadó **Nordic Games**  
Fejlesztő **Gunfire Games**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** Többé-kevesbé nyitott világú kaszabolós akciójáték, amely számos műfaj jellegzetes vonásait hordozza magán.  
**PEGI 16+**

ném, hogy jelen írás tárgya negyedannyira sem brutális, mint a *God of War*, amirehét uton-útfélen hasonlítják. Teszem hozzá, tévesen. Ha már mindenképpen párhuzamot vonnánk, akkor inkább a *Zeldára* érdemes gondolni. Cirka 25-30 órát barangolunk, lovagolunk és „griffgelünk” stíli- zált, enyhén rajzfilmes hatású környezetben kincsesládák után kutatva, gondosan megtervezett platformrészekkel súlyosbí- tott fejtörőket megoldva, fő- és mellékkül- detéseket teljesítve, lépésről lépésre fejlőd- ve (közéharcos és nekromanta ág közül vá- laszthatunk).

## JÓL ÁLL NEKI A HALÁL?

A *Darksiders II Deathinitive Edition*ről megállapíthatjuk, hogy találkozunk már ambiciózusabb újakevert játékkal az el- múlt két évben. A full HD felbontás dicsé- retes (bár ez inkább a konzolos vásárlók- nak lehet szempont), ahogy az is örömteli, hogy nem akarják újfent megvásároltatni velünk az összes DLC-t. Nagyobb felbontá- sú textúrák, javított bevilágítás és lágyabb, dinamikus árnyékok hirdetik, hogy immá- ron 2015-öt írunk, ugyanakkor nem tud- dom mire vélni a 30 fps-re korlátozott kép- frissítést, amin az sem segít, hogy bizony olykor-olykor még ezt sem tudja tartani. Mindazonáltal a képtörések gyakorisá- ga érzékelhetően csökkent, amikor össze- vetettük az Xbox 360-as és a PlayStation 4-es változatokat. Némi csalódásra ad okot a DualShock 4 extra funkcióinak kihaszná- latlansága; sem egy lila fénysugár (ha már ez a DII uralkodó színe), sem egy érintés- re előcsalagatható térkép vagy bármilyen kreatív megoldás. Mintha minden puska- port elvitt volna a címadás, de azt el kell

ismernem, hogy a szójáték valóban szelle- mes. Az eredeti kiadás fejlesztőiből verbu- váldótt Gunfire Games a már említett op- tikai tuningoláson kívül finomhangolta a looteloszlást, valamint néhány probléma- sabb helyszínen megváltoztatta a nehézsé- get annak érdekében, hogy a *Deathinitive Edition* fogyaszthatóbbá váljon; bár a köny- nyítésből az új játékosok értelemserű- len semmit sem érzékelnek. Nem is feltét- lenül baj, hiszen meglátásunk szerint ez a kiadás leginkább nekik érheti meg. Egy új játék árának feléért tartalmas szórakozás- ban lehet részük, a kitarító rajongók pe- dig most már okkal reménykedhetnek ab- ban, hogy egy harmadik lovas is megkapja a maga játékát.

Chavalier

## HARDVER

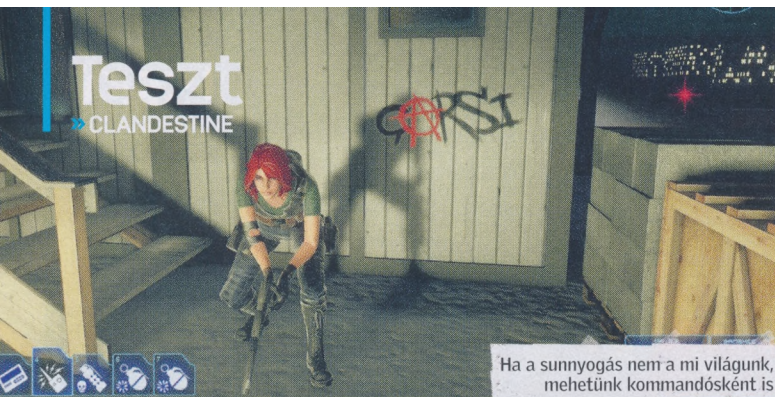
Windows XP/Vista SP1/7/8/10 (64 bit);  
2 GHz Intel Core2 Duo/hasonló AMD  
CPU; 4 GB RAM; Nvidia 9800 GT 512  
MB/hasonló AMD VGA; DirectX 9.0c;  
13 GB HDD

- ✦ szórakoztató harcrendszer
- ✦ változatos játékmenet
- ✦ stílusos képi világ
- ✖ a sztori lehetett volna jobb
- ✖ kevésbé szembeötlő fejlesztések
- ✖ fejlesztőménybeli problémák minden platformon

## CHAVALIER

Mindenkinek, aki még nem találkozott a kaszással.

79



Ha a sunnyogás nem a mi világunk, mehetünk kommandósként is



A hackernek bizony nincs könnyű dolga, többfelé is figyelnie kell



## FOREVER ALONE

Ha egyedül vágsz neki a kalandnak, akkor gombnyomással kérheted az MI irányította hackert, hogy kapcsolja ki a kamerákat, vagy törje fel az ajtókat. Ilyenkor csak egy közepes lopakodós TPS a játék, pedig ennél sokkal többre hívatott.



A készítő nem kevés easter egg-et csempésztek a játékba

Párosan szép az élet

# CLANDESTINE

**M**EGÉRDEMLETTE VOLNA A CLANDESTINE, HOGY AAA JÁTÉK LEGYEN. Hogy egy nagy kiadó a szárnyai alá vegye, és Mission Impossible néven erre az alapötletre felhúzzák az utóbbi évek legjobb kooperatív játékát. Sajnos nem így lett, és ezt a megvalósítás sínylette meg a leginkább. Essünk túl a nehezén. A Clandestine nem szép. A grafika jobb esetben is közepes, az animációk esetenként, az átvezetők egy részénél pedig egyáltalán nincsenek is, így a karakterek jellemzően hasbeszélők. Ezen is tovább ront, hogy a dialógusokat sokszor bármilyen artikuláció nélkül olvassák fel. Ebből adódóan egyszerűen érdektelenné válik a történet, és ha mind ezen egyedül kell átvégődnöd magad, az fizikai fájdalmat okoz. Ha viszont van egy barátod, akivel képesek vagytok nem túl komolyan venni, akkor egy idő után kifejezetten szórakoztatóvá válnak ezek a részek, és a feszült küldetések közt itt kiengedhetitek a fáradt gőzt. Nem lehet máshogy mondani: a Clandestine néhol annyira rossz, hogy az már jó.

## KETTEN A VILÁG ELLEN

Az egyik játékos a terepen dolgozó Katya bőrébe bújhat, míg másikuk a számítógép előtt ülő hackert, Martint irányítja. A két oldalt össze sem lehet hasonlítani, és bár azt gondolná az ember, hogy utóbbi kifejezetten unalmas lesz, bizony vannak helye-



## INFO

Kiadó Logic Artists  
Fejlesztő Logic Artists  
Platform PC  
Röviden Egy kooperatív játékményre kihagyozott TPS, amelyben egy besurranó kém és az őt segítő hackert alakítjuk.  
PEGI 16+

tek, amikor teljesen megfordul a dolog, sőt. A küldetések előtt összeállíthatjuk felszerelésünket, eldönthetjük, hogy milyen kutyúket viszünk magunkkal, éles vagy altatólövedéket használunk-e, de mivel a részleteket csak akkor tudjuk meg, mikor már végeztünk ezzel, nem nagyon tudunk alkalmazkodni, előre kell dönteni. A Katyát irányító játékos természetesen határozhat úgy, hogy végiglövi a pályákat, és csak akkor kéri a hacker segítségét, amikor bezárt ajtókat kell feltörni, mi azonban ennek az ellenkezőjét csináltuk. A lehető legkevesebb nyomot hagyva, észrevétlenül próbáltuk teljesíteni a küldetéseket, és ilyenkor jön ki igazán a játék zsenialitása.

A hacker képernyője négy részre osztott: az egyikben az aktuális feladatot és a feltört kódokat látja, a másikban az ügynök szemszögéből vagy a kamerába bújva követheti az eseményeket, a harmadik egy taktikai térkép, rajta a szobák alaprajza és a katonák helyzete, a negyedik pedig egy hackelés minijáték, ahol az ajtókat törö fel. Nálunk tökéletes kivitelezésre volt szükség, ezért nem egyszer előfordult, hogy ügynökként percekig lapítottam egy sarokban, amíg a társam feltörte az ajtókat (közben neki is menekülnie kell az admin elől a rendszerben), kifigyelte a katonák útvonalát, és megtervezte a tökéletes akciósort. A kulcs a kommunikáció, ezért muszáj, hogy halljátok egymást, különben hamar lekapcsolnak a biztonságiak. Ügynökként fo-

galmad sincs, mi vár majd a következő szobában, ezért meg kell biznod a társadban, és pontosan követni az utasításokat, közben pedig figyelni, nehogy mégis elcsúszsatok valamin, amit ő nem vett észre.

## ÉN, A KÉM

Az alapok nagyon szilárdak, az aszimmetrikus játékmélet hihetetlenül szórakoztató, magasabb nehézségi fokozaton pedig olyan élményt kínál a játék, amilyennel még nem találkoztam. Sajnos ezt beárnyékolják az alacsony költségvetésből adódó technikai problémák, de ha ezen sikerül átlendülni, akkor a Clandestine kétségkívül maradandó élményt nyújt majd.

Kaci

## HARDVER

Windows 7 (64 bit); Core 2 Duo E8400; 4 GB RAM; GeForce 280 GTX / Radeon HD 4870

- + zseniális játékmélet
- + szórakoztató hackelés
- béna animációk
- kriminális dialógusok

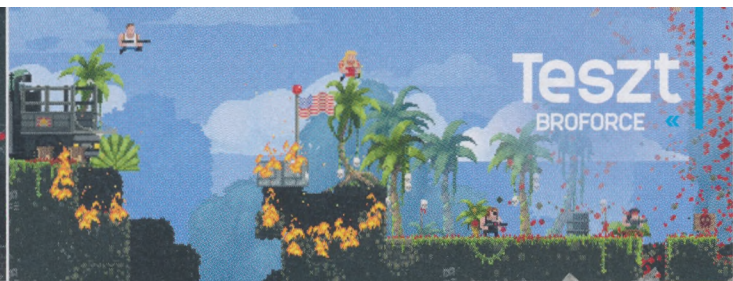
## KACI

Csak kettesben érdemes nekivágni, de úgy akár többször is.

80



Amikor arról beszéltem, hogy többjátékos módban néha azt sem tudom, merre van a karakterem, erre gondoltam



Az amerikai zászló és a vérről áztatott táj kéz a kézben jár



Bruce Willis aka John McClane rendet és csendet hagy maga után



The Expendables a négyzetben, majd megszorozva kettővel

# BROFORCE

## FELÁLDOZHATÓK INGYEN

Ebből a tömény akciósztár-felhozatalból a The Expendables szereplőgárdája sem maradhatott ki, így DLC formájában őket is megkapjuk, ráadásul teljesen ingyen. Kész csoda!

**E**GY IGAZI, HALHATATLAN FÉRFI SOHA SEM FÉSÜLKÖDIK. ÚGY JÓ A FRIZURÁJA, AHOGY REGGEL KIDOBJA MAGÁBÓL AZ ÁGY, NEM BABRÁLJA, NEM MÓDOSÍGTATJA, TÜKÖRBE SE NÉZ. Egyedül arra használja a fésűjét, hogy ha kell és nincs éppen más kéznél, akkor ezzel védje meg saját, illetve családja életét. Én pont ilyennek láttam a 80-as, 90-es évek mozi superhőseit, akik fittyet hányva a fenyegető veszélyre, bevetettek mindent, és tették, amit a haza megkövetelt. Igaz, a *Broforce*-ban nem fogjuk a piperecuccok sünipárnáját gyilkolásra használni, de annyira örült ez a játék, hogy simán elférne a sok sistersgő mordály mellett.

**AGGRRR, DÖGÖLJETEK MEG!** Mintha egy tesztoszteronbomba robbanna fel a monitorunkon, mikor dühöngő morajlással elindul a játék, és felvisít egy bicepszt megfeszítő acélsas. Már is érzi az ember, hogy jó helyen jár, de eddig sem turkáltunk macskáért a zsákban, ugyanis a készítők jóval a hivatalos megjelenés előtt elérhetővé tették ezt a kavalkádót a kíváncsi szemek számára. Már a cím is nagyon beszédes, itt bizony a filmvilág mindenkorai akciósztárjai fognak össze, hogy a világot fenyegető terrorra agresszív odacsapásokkal válaszoljanak. És mindez olyan egyszerű köntösben történik, hogy az már kész minimalista művészet. Az „oldalról nézzük őket” 2D stílusba remekül beleillenek a magunk mögött hagyott évezred titánjai, olyan nevek, mint Rambo, RoboCop, Arnold Schwarzenegger



## INFO

Kiadó **Devolver Digital**  
Fejlesztő **Free Lives Platform**  
Platform **PC, PlayStation 4**  
Röviden Régi stílusú, 2D-s lövöldözős játék, csupa moziból szabadult legendás akcióhőssel.  
PEGI 16+

negger (aki több szerepben, például Terminátorként és a Commandóban megformált figurájával is feltűnik) Wesley Snipes Pengeként vagy az A Teamből a legtöbb arany nyakláncot viselő B.A. Baracus. Nyugi, maga az Örökkévalóság, a halál Halála, az ősrobbanás Robbantója, Chuck Norris sem hiányozhat ebből a színes kompániából. Annyi ikonikus figura fordul meg kezünk alatt, hogy a cikk végéig folytathatnám a felsorolást.

Adott tehát egy raklapnyi róka, már csak helyzet kell, ami beindítja náluk ravaszhozogató reflexüket. Történetet ne nagyon várjatok, csak főlöleges körítés lenne – itt most a totális rombolás az előétel, a főfogás és a desszert is. Csapatunkkal mindig a Földnek arra a részére repülünk, ahol szükség van ránk, majd leszállás után befarol egy teherautó, és már mehet is a kaszabolás. A pályák rövidek, de tartalmasak. Tele vannak gonosz zsoldosokkal, akik bugyuták kicsit; elég egyszer meglőniük vagy öngyilkos módjára felrobbantaniuk magukat a közelünkben, és már kezdetjük is előlről az egészet. Itt jönnek a képbe a bajtársak, akik ketrecekben fonyadnak, és felszabadításuk pillanatában derül ki, hogy éppen melyikük sínylódott benne. Ilyenkor átvesszük felette az irányítást, és kapunk egy plusz életet. A cél mindig az, hogy összes társunkról levegyük a rabiga láncát, kiirtsuk a sok különféle sutyerákat és a néha felbukkanó főllenségeket, majd a szakasz végén vagy tetején jelezzük a helikopternek, ami egy kötélletrát kilógatva felvesz minket. Ekkor jön egy metálos szóló, mi pedig akaratlanul elkezdünk léggitározni, miközben úszunk a gyönyörűségtől.

## GET TO THE CHOPPA!

Amennyire klasszikus, letisztult a játék, annyira feltartóztathatatlanul tol az örömfaktor pozitív irányába. Egyszerűen szórakoztat. Mindegyik bajnok különböző stílusban és fegyvernemmel harcol, de csak vízszintesen tudnak lőni. Ez nem okoz majd kellemetlenséget, mert a teljes pályaszerkezet rombolható, így akár a saját szájizunk szerint alakíthatjuk az eseményeket. Egyedül a többjátékos módban éreztem magam kellemetlenül, mert ha egyszerre négyen dühöngünk, akkor olyan mértékű a rombolás és a rohanás, hogy gyakran még a saját obszitosomat sem látom az effektek mögött. Jó társasággal viszont ez is áthidalható, mert bármikor képes a tyutyerka két perc alatt behúzni a vérgőzös szaunába.

Nightwolf

### HARDVER

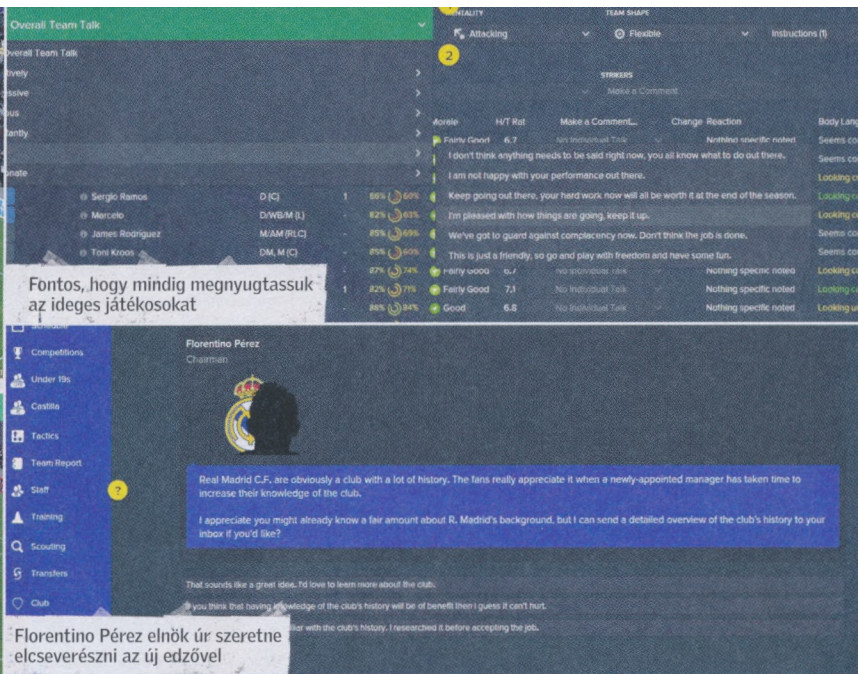
Windows Vista; Intel Core Duo CPU; 4 GB RAM; 1300 MB HDD

- ✦ rengeteg ismert hős
- ✦ gyors játékmenet
- ✦ totális káosz, rombolás, vér- és puskaporszag a levegőben
- ✖ multiban túl nagy a kavalkád
- ✖ hiányoznak az izmosabb kihívások

### NIGHTWOLF

Egyszerű, de nagyszerűen pusztító, mint Chuck Norris pörgőrúgása.

84



## A KEZDETEK

A szimulátort egy testvérpár, Paul és Oliver Collyer álmolta meg, először még teljesen más néven. A Football Manager széria ugyanis Championship Managerként kezdte pályafutását. Az első rész 1992-ben jelent meg, és akkor még csak az angol bajnokságok szerepeltek a játékban.

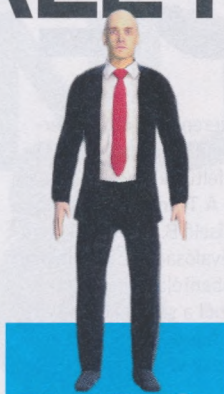
Játsszuk le a pályán!

# FOOTBALL MANAGER 2016

**AKI EDDIG SZERETTE A FOOTBALL MANAGER JÁTÉKOKAT, AZ BIZTOSAN NEM A 2016-OS RÉSZ MIATT NÉZ ÚJ SZÁNER UTÁN, ERRŐL GONDOSKODOTT A SPORTS INTERACTIVE.** A fejlesztők már 1992 óta kiszolgálják a rajongói igényeket, munkájuknak köszönhetően pedig évről évre csiszolódik a *Football Manager*ként ismert labdarúgásmenedzsment-szimulátor. Természetesen az idei rész sem reformálta meg a régóta népszerű receptet, de apróbb változtatásokkal sikerült feldobniuk a képernyők mögött gubbasztó, önjelölt trénerek játékélményét.

### A FOCIHOZ MINDENKI ÉRT

A visszatérő játékosoknak egyből kézre áll a kezelőfelület, de az újoncoknak sem érdemes sok időt vesztegetniük azzal, hogy felfedezzék az eléjük ömlesztett, végtelennek tűnő opcióhalmazt. Jobb menet közben beletanulni az egészbbe, garantom, hogy nem lesz nehéz. A fő csapásvonal, mint mindig, most is a karriermód, melyben a temérdek bajnokságból kiválasztott csapat útját egyengethetjük tetszőleges számú bajnoki évadon át. Mi döntünk a pályára lépő játékosokról, a bevetendő taktikákról, az eladásokról és az új igazolásokról, sőt még pompás új standiont is igényelhetünk, ha a klub tulajdonosa minket rábólint. A meccseket végig fogjuk nézni (akármilyen ronda is a 3D engine), de itt repertoárunk kimerül a különféle utasítások bekiabálásában és a meccs előtti, illetve szünet közbeni eligazításokban. Játékosaink a különféle statisztikáik alapján kiszámolt módon teljesítenek, de mindezt maguktól teszik, az irányítást nem vehet-



## INFO

Kiadó **Sega**  
Fejlesztő **Sports Interactive**  
Platform **PC, OS X, Linux**  
Röviden **Ahogy** hosszú ideje minden évben, idén is megérkezett a Sports Interactive futballmenedzsment-sorozatának legújabb epizódja. **PEGI 3+**

jük át felettük. Immáron az általunk megismerhetett menedzser külsejét is kiválaszthatjuk. *Fallout 4* szintű karakterkreatortra senki se számítson, az viszont már a kellemetlenség határát súrolja, hogy még arcszörzetet sem pakolhatunk a jövődöbéli mesterre. Újdonság, hogy nemcsak a stábtagnokkal és a focistáinkkal, hanem a sajtótagjaival is kommunikálnunk kell a mérkőzések között.

### KIS PÉNZ, KIS FOCI, NAGY PÉNZ, NAGY FOCI

Az eddig is remekül működő karriermód mellett idén két érdekes újdonsággal bővült a játék. Az egyik ilyen a Fantasy Draft Mode, melyben egy előre beállított költségkerettel kell gazdálkodnunk, és ebből a lehető legjobb csapatot összevásárolnunk. Ez a mód a nagy veteránok kedvence lesz, mivel alaposan ismerni kell az egyes focistákat annak érdekében, hogy elkerüljük az össze nem illő csapattársak garantáltan azonnali bukást. A játékosoknak illeszkedniük kell a kitárlt felállásba, és a nagy tervet már egyetlen, rossz helyre pakolt hátvéd is felboríthatja. Álmaink összeállítását különféle online bajnokságokban és kupasorozatokban küldhetjük az internet népeinek csapatai ellen. A Create-a-club nevet viselő másik újítás is igazán szórakoztató. Itt először rá kell bök-nünk egy csapatra, ők képezik majd az alapot, amiből később építhetünk. Innen indul a móka, indulás előtt ugyanis – amíg a büdzsénk engedi – szabadon bepakolhatjuk a keretbe kedvenc labdarúgóinkat. Így jött létre nálam az a furcsa felállítás, hogy a Real Madridot Zlatan Ibrahimović mellett például Dzsudzszák Balázs is erősítette (aki meglepően jól teljesített a madridi csapatban).

### CSODABOGARAK JÁTÉKA

A gamerszubkultúrán belül a menedzserjátékok rajongói igazán különleges helyet foglalnak el. Ez nem csoda, hiszen egy kivülálló számára sokkal egyszerűbb elmagyarázni azt, hogy miért szeretünk megmérkőzni a virtuális gyepen olyan játékokban, mint a *FIFA* és a *PES*, mint felvázolni neki, milyen varázslatos dolog a taktikai részletek legmélyére leásva győzelemre vezetőni csapatunkat valamelyik *Football Manager*ben. A menedzsercímek kedvelői végtelen időt képesek belepakolni ezekbe a játékokba, és a *Football Manager 2016* ki-próbálása után talán már én is megértem őket egy kicsit.

Csirke

### HARDVER

Windows Vista/7/8/10; Intel Pentium 4/ Intel Core/AMD Athlon 2,2 GHz+; 2 GB RAM; Nvidia GeForce FX 5900 Ultra/ATI Radeon 9800 Pro/Intel GMA X3100 256 MB VRAM

- + részletgazdag szimuláció
- + két remek, új játékmód
- + egyszerű kezelőfelület
- továbbra is rétegjáték
- rengeteget töl
- ronda 3D engine

### CSIRKE

Ha eddig ódzkodtál a műfajtól, akkor is érdemes tenned egy próbát a játékkal.

**84**

889.



**MAGYARORSZÁG  
ÉSZAK-ÍRORSZÁG**



2014. SZEPTEMBER 7., VASÁRNAP, 18.00  
GROUPAMA ARÉNA

EURÓPA-BAJNOKI SELEJTEZŐ LABDARÚGÓ-MÉRKŐZÉS

892.



**MAGYARORSZÁG  
FINNORSZÁG**



2014. NOVEMBER 14., PÉNTEK, 20.45  
BUDAPEST, GROUPAMA ARÉNA

EURÓPA-BAJNOKI SELEJTEZŐ LABDARÚGÓ-MÉRKŐZÉS

893



**MAGYARORSZÁG  
GÖRÖGORSZÁG**



2015. MÁRCIUS

**Gratulálunk az Eb-résztvevő  
magyar válogatottnak!**

**A HAZAI SELEJTEZŐK HIVATALOS MŰSORFÜZETEIT  
KÉSZÍTŐ FOURFOURTWO-STÁB**



**MAGYARORSZÁG  
ROMANIA**



2015. SZEPTEMBER 4., PÉNTEK, 20.45  
GROUPAMA ARÉNA

EURÓPA-BAJNOKI SELEJTEZŐ LABDARÚGÓ-MÉRKŐZÉS



**MAGYARORSZÁG  
FERÖER-SZIGETEK**



2015. OKTÓBER 8., CSÜTÖRTÖK, 20.45  
GROUPAMA ARÉNA

EURÓPA-BAJNOKI SELEJTEZŐ LABDARÚGÓ-MÉRKŐZÉS



**MAGYARORSZÁG  
NORVÉGIA**



2015. NOVEMBER 15., VASÁRNAP, 20.45  
GROUPAMA ARÉNA

EURÓPA-BAJNOKI PÓTSELEJTEZŐ LABDARÚGÓ-MÉRKŐZÉS, VISSZAVÁGÓ

HIVATALOS  
MŰSORFÜZET

Le Rendez-Vous

HIVATALOS  
MŰSORFÜZET

Le Rendez-Vous

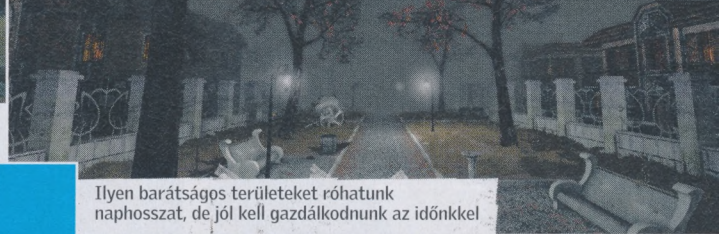
HIVATALOS  
MŰSORFÜZET

Le Rendez-Vous

**FourFourTwo**



Minden sarkon veszély leselkedhet ránk, teljesen random, honnan jön támadás



Ilyen barátságos területeket róhatunk naphosszat, de jól kell gazdálkodnunk az időnkkel

## VAN REMÉNY

A fejlesztők 2016-ra ígértek nekünk egy remake változatot, amely már az új generációs konzolokon is teljes pompájában futhat. Alig várjuk, hogy ez a történet magára ölthesse a hozzá méltó vizuális megjelenést.



A kisváros térképe, rajta a fontosabb szereplők házával; sokszor fogjuk használni



A három főszereplő épp kupaktanácsot tart, melyikük módszere válhatna be

Ilyen az igazi orosz rulett

# PATHOLOGIC CLASSIC HD

**A PATHOLOGIC CLASSIC HD NEM TÚL FANTÁZIADÚS ELNEVEZÉSE A 2005-ÖS ALKOTÁS FELJAVÍTOTT, ÚJRA-SZINKRONIZÁLT ÉS FELIRATOZOTT, VALAMINT ITT-OTT MEGTOLDOTT KIADÁSÁNAK, DE BENNE VAN A VELEJE, ÉS NEM IS NAGYON AKAR ENNÉL TÖBB LENNI.**

A moszkvai fejlesztőcsapat nem hagyta veszni első üdvöskéjét, és úgy döntött, hogy „megszépíti”, vagy legalábbis megpróbálja kiegyengetni korábbi, hiányosságokkal teli bárdolatlanságát. Az eredményre – végül is – mondhatjuk, hogy falura jó, mert legalább működik. A rajongók biztos örülnek, hogy így kedveskedtek nekik a készítők, engem meg ne féltsetek, majd boldogulok valahogy.

### HOL AZ UBORKA?

Az eredeti változathoz nem volt szerencsém, de hazai berkekben sok díjat bezsebelt, úgyhogy ilyen elvárásokkal is ültem neki ennek az igencsak vegyes műfajú túlélő-FPS-pszichohorror-akció-RPG-nek. Első blikkre azt gondoltam, hogy ez nem lehet a 2015-ös kiadás; a szereplők szögletesek, egyformák, ahogy az utcák, terek és épületek is. Muszáj volt nekiülnöm és kiderítenem, hogy mit esznek annyira ezen a nyomasztó hangulatú és silány kivitelezésű tyutyerkán. Szerencsére idővel háttérbe szorultak a küllemmel kapcsolatos rossz érzéseim, és koncentrálnom kezdtem a belbecsre. Ez annak is köszönhető, hogy anno adtak az angol szöveggel kapcsolatos negatív visszajelzésekre, és igyekeztek a narratívát és a dialógusokat is sokkal érthetőbbé tenni, ami elengedhetetlen egy olyan játéknál, melyben központi szerepet kap a történetmesélés. Emellett azért is



## INFO

Kiadó **Gambitious Digital Entertainment**  
Fejlesztő **Ice-Pick Lodge**

Platform **PC**  
Röviden Egy orosz indie fejlesztőcég érdekes, elgondolkodtató, de annál kevésbé impozáns munkája.

PEGI 18+

lényeges a stabil nyelvtudás, mert ha nem tudjuk követni az eseményeket, hamar elveszíthetjük a fonalat, és egy perc alatt irányt válthat a sztori. Aprópó sztori...

### A SZTYEPPE KÖZEPÉN

A cselekmény egy roppantul kietlen tájba beékelődött, szürke városkában zajlik, ahol pestis üti fel a fejét. Ennek részleteit homály fedi, ahogy azt is, milyen évet írunk egyáltalán. Feladatunk, hogy tizenkét nap alatt fényt derítsünk a településre rátelepedett halál okára, és ha lehet, minél több embert megmentünk a kaszás karmaiból. Ehhez három főszereplő irányítását vehetjük a kezünkbe, akik hogy, hogy nem, mindannyian konyítanak a gyógyításhoz a maguk módján. Bachelor képzett orvos, Haruspex szintén doki, de kicsit nyersebbek a módszerei, és nem fél bepiszkolni a kezét, míg Changeling egy gyévcoska, aki igazi reikiző, vagyis a kézrátét erejében hisz. Először csak a két úriember közül választgatunk, hogy egyikükkel azonnal beleássuk magunkat a karanténba zárt közösség közéletébe, mely különös titkokat őriz. Persze egyáltalán nem vagyunk egyedül. Néhány furábbnál furább NPC azonnal felvilágosít minket a veszélyekről, és hogy nem csupán az életben maradásunkra lényeges odafigyelnünk, hanem hírnevünkre is. Tehát ennünk, innunk, szunyókálnunk kell, ami nem is olyan könnyű egy olyan területen, ahol napról napra nehezednek a körülmények, így mindennek durván emelkedik az ára, és később arra is rákényszerülhetünk, hogy a legalapvetőbb létfenntartó cikkekért cseccseljünk rafkós utcakölykökkel – nem beszélve arról, hogy magától a betegségtől és gyarapodó ellenségeinktől is óvakodnunk kell. Szóval gyakorta megfeküdhetünk, és

ha egyszer lemaradunk egy küldetésről, akkor kezdetünk mindent előlről. Kockázatos az is, mire hogyan reagálunk, és számít, milyen információkat húzunk ki az emberekből, ugyanis így segíthetünk a fontosabb karaktereknek.

### A MEDVE NEM JÁTÉK

A *Pathologic* rendkívül realisztikus, és kimondottan nehéz. Soha nem áll meg benne az élet, nem várja meg, míg végzünk egy küldetéssel, hogy belevághassunk a következőbe. A karakterek végzik ügyes-bajos dolgaikat, akkor is, ha mi nem látjuk őket. Ez egy zseniális megoldás. Talán még nem is találkoztam eddig ilyenekkel. Ha belemerülünk a kalandba, idővel komplex társadalomkritikát fedezhetünk fel benne, ami kiemeli ezt az alkotást a hagyományos horror-akció kategóriából (még ha ronda is).

**Eprespuszedlee**

### HARDVER

Windows XP; AMD Athlon 64 2,3 GHz / Intel Pentium 2,2 GHz; 2 GB RAM; Radeon HD 4890 1024 MB / GeForce 210 512 MB; Direct X 9.0; 2 GB HDD

- rendkívül összetett játékmélet
- igazi kihívást jelentő küldetések
- fokozatosan kibontakozó, sokféle szerteágazó sztori
- technikailag és vizuálisan elmaradott
- kissé bogaras

### EPRESPUSZEDLEE

Olyan hiteles társadalmi körtant kaptunk, hogy ránézni is rossz.

70





A játék során egyre erősebb varázslatokat nyithatunk meg



Heroes III-játékosoknak ismerős lesz a harcrendszer



## ÉRDEMÉRMEK HARCOSOKNAK

Mivel a játékot a kiadó a Steamen forgalmazza, nem maradhatott ki az achievementrendszer sem, ami ezúttal 28 érdeméremmel tüntet ki, amennyiben képes vagy legalább 10 percet eltölteni a programmal instant elalvás nélkül.



A grafika egészen addig vállalhatóan tűnik, amíg egy nagyobb effekt fel nem tűnik

Valaki mentse meg a világot ettől a játéktól!

# DEVILS & DEMONS

**M**IKOR MEGKAPTAM A JÁTÉKOT, MÁR A CÍMÉNÉL KERÜLGETETT AZ UNALOM INDUKÁLTA MÉLYÁLOM, DE AZÉRT KITARTOTTAM A KÖZEL 200 MB-OS LETÖLTÉS VÉGÉIG, HOGY AZTÁN RÁJÖJJEK, TELJESEN FELESLEGSEN PRÓBÁLTAM OPTIMIZMUST ERŐSZAKOLNI MAGAMRA. Mielőtt belekezdenék a mézédés ütlegelésbe, kezdjük ott, hogy a játék alapjai egészen tűrhetőek. Adott egy körökre osztott stratégia-szerepjáték hibrid, amelyben rengeteg karakterrel játszhatunk.

### A ROSSZ, A ROSSZABB ÉS A CSÚF

A *Devils & Demons* világában egyszer csak megnyílt a pokol kapuja, és azon keresztül betódult rengeteg szörnyeteg, akik levadásztak egy csomó embert, és átvették az uralmat a világ felett. Ekkor indul a bevezető küldetés, amelynek láttán már megkérdőjeleztem a történet hitelességét. Nehezen veszem komolyan a túlvilági pusztítást, amikor a pokol tornácán három, az ékszer-technősöm taktikai érzékével felszerelt démon jön szembe. Mondanom sem kell, hogy a lakótelepi Gandalf, Lancelot gimis padtársa és a szende szívű papnó hármassal pillanatok alatt levertem mindenkit, hogy aztán a bevezető misszió után kinyíljon előttem egy megmentésre váró ronda és kicsi világ.

### A DÉMONOK IS HAZAMENNÉNEK

Tényleg próbálkoztak a fejlesztők, hogy egy kis lelket verjenek a borzasztóan kli-



## INFO

Kiadó **Headup Games**  
Fejlesztő **HandyGames**  
Platform **PC**  
Röviden **Körökre osztott stratégia-szerepjáték hibrid, ami közepesen sikeres mobilos múltjával akarja meghódítani a PC-t. PEGI 7+**

ses látványvilágba, és adjanak valami karaktert a hősöknek, de amikor a mágusom nagy elánnal üvölti, hogy „Abomination!”, miközben a legközelebbi ellenfél valószínűleg a térkép túlfelén próbál kiutat keresni a játékból, akkor nem tudok együtt érezni a szereplőkkel. Hősökből egyébként jó néhány akad, őket folyamatosan oldhatjuk majd fel kalandjaink során. Embereink a sztori adott térképén, körökre osztva mozoghatnak. Mindenkinek két lépése van, amit okosan kell beosztania (illetve kellenek, ha az ellenfelek bármilyen kihívást is jelenítenek) egy hatszögre osztott pályán: általában meg kell oldani egy borzasztóan unalmas feladatot, miközben varázslatokkal le kell küzdeni mindenkit, aki szembejön, felmarkolni az aranyat, aztán menni a következő küldetésre. Ebből áll a játék, ami ráadásul nemcsak, hogy a sértően buta játékmenete miatt iszonyatosan unalmas, de még elképesztően ronda is. A rajzolt képi világ biztosan megállja a helyét egy 4 colos képernyőn, de mivel a grafikát egy az egyben emelték át nagyobb felbontásra, így borzasztóan pixeles, és egy picit sem varázsol el.

### NEM AKAROK MÉG EGY KÖRT

A Handy Games azt állította a játékról, hogy az egy alkalmazáson belüli vásárlásoktól mentes, prémium port. Csakhogy ez a játék akkor számíthatott volna prémiumnak, amikor a *Heroes I* még csak papíron létezett, a játékbeli vásárlások lehetőségét pedig úgy irtották ki a programból, hogy

közben a játékbeli gazdaságot nem dolgozták át. Ezzel borzasztóan megnehezítették a fejlődést és egyes hősök feloldását. El tudom képzelni, hogy mobilon, kis adagokban (nagyon kis adagokban) talán szórakoztató lehet, de a PC-n olyan hirtelen hasal el a jobbnál jobb, 10 eurós indie címek előtt, hogy észre sem vesszük. Amennyiben a nyugdíjkorhatárnál fiatalabb géped van, találsz ennél jobb szórakozást is, vagy ha mindenképpen ki akarnád próbálni, akkor még mindig ott az ingyenes androidos megoldás. Igaz, hogy az tele van reklámokkal és fizetésre sarkalló megoldásokkal, de legalább nem fogod a falba verni a fejed azért, mert kiadtál 3500 forintot egy játékra, amit ingyen is megunhattál volna három perc alatt.

Hunter

### HARDVER

Windows 7; 2 GHz CPU; 512 MB RAM; DX9-kompatibilis VGA; 1 GB HDD

- + a játékmenet alapötlete nem borzalmas
- + baromii gyorsan ki lehet lépni belőle
- + viszonylag hamar végez az install
- ennél rondább rajzolt játék nincs
- hihetetlenül unalmas

### HUNTER

Apró méretének köszönhetően olyan gyorsan törlődik, hogy fel sem tűnik.

49

# Teszt

OVERLORD: FELLOWSHIP OF EVIL

## TÁRSTALANUL

Nem elég, hogy a szingli kampány iszonyat elbaltázott, a nagy hangon hirdett coop sem sikerült valami jól. A tesztelés során egyetlen egyszer találtam társat, aki mintegy tíz percet ugrott be, kétszer meghalt, majd szakadt a kapcsolat. Mindezt 14 nap alatt.

A birkák most sem ússzák meg.

A lootot szemfülesen lootnak hívják

Ez egy bonyolult puzzle

Gnarl, hozd ide a barna gatyámat!

# OVERLORD: FELLOWSHIP OF EVIL

## NEHÉZ EGY JÓL BEJÁRATOTT FRANCHISE-T KEZELNI - A CODEMASTERS MEGMUTATTA, HOGYAN NEM SZABAD.

Van még, aki felsóhajt, mikor eszébe jut minden idők egyik legjobb „gonoszszimulátora”, az *Overlord*? Ők ne is nagyon olvassanak tovább, mert ennek az alkotásnak semmi köze a nagy elődökhöz. Kár, hogy nem lehet egyszavas tesztet írni, mert éppen eszembe jutott egy frappáns kifejezés az *Overlord: Fellowship of Evil* kapcsán. Mivel azonban e nagyszerű újítást még nem engedélyezte Chava, mesélek egy kicsit a címben foglalt csodáról. Szomorú mese lesz, előre közlöm.

## GIBLET SEM A RÉGI MÁR

Pedig olyan jól indult minden. Nem is olyan régen, egy leárazás során megvettem az első két részt, és sebtében végig is játszottam őket. Leestem a székről a röhögéstől néha, és még az igencsak bosszantó hibákat is simán megbocsátottam, mert a hangulat és az egyedi játékmenet mindenért kárpótolt. Aztán kitalálta a Codemasters, hogy csinálnak ám folytatást, mert elfogyott a pénzük, és az ünnepi időszakban mindent el lehet adni... vagyis nem ezért, hanem mert egy ilyen pompás franchise megérdemli. A végeredményről nagyjából annyit mondanék: ezt biztosan nem érdemelte szegény *Overlord*. Annak ellenére, hogy az eredeti játékkért felelős fejlesztők hozták össze a *Fellowship of Evil*-t, olyan, mintha egy teljesen kezdő brigád első szánypróbálgatásának lennének szenvedő alanyai. Igazából még jól is elsülhetett volna a játék, ami kifejezetten nem a harmadik rész – ezt nagyon hangsúlyozták a srácok. A manapság divatos címek szinte minden népszerű aspektusa visszaköszön,



## INFO

Kiadó Codemasters  
Fejlesztő Codemasters  
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden A nagyszerű Overlord széria legújabb tagja, immár coopra kihegyezve, de sajnos sok sebből vérezve.  
PEGI 16+

úgy mint: teste szabható, fejleszthető főhős (immár négy is akad belőle), coop játékménet, PvP, pörgős akció stb. Kiderült azonban – sajnos – hogy az ötleteket nem elég kölcsönvenni, kell még valami egyedi is a megvalósítás során, mert különben a végeredmény csapnivaló lesz. Hiába fejleszthetjük például Overlordunkat, ha semmi értelme: alapból annyira erősek vagyunk, hogy nincs motiváció a gyűjtögetésre, tápolásra, mert kezdő hacukánkkal felvértezve is végigverhetünk a játékon. Sajnos azonban érthető a durva főhős alkalmazása, mert az eddigi részekben megismert, ikonikus kis rosszaságok, a minionok teljesen haszontalanná váltak. Nem elég, hogy MI-t nem programoztak nekik, de irányítani sem tudjuk őket immár, csak lézengenek körülötünk amolyan idétlen golyófogókként. Juhé!

## AGYATLAN KÁOSZ

Emlékeztek még, milyen jó volt megfejteni a logikai feladványokat az előző részekben? (Melyik fajta kis tökit küldjük ide-oda, áldozzuk fel, vagy hogyan trükközzük meg velük a buta ellenséget?) Az ilyesfajta megoldások teljesen hiányoznak. A fantasztikusan bonyolult fejtörőket nagyjából három másodperc alatt abszolválhatjuk, de akinek esetleg gondot okozna a továbbjutás, annak hatalmas nyilak jelölik a kapcsolók vagy platformok helyét, ahová egy-egy miniont kell küldeni. Mivel minionjaink pár perc esztelen rohángálás után eltűnnek a pusztába, ránk marad az ellenfelek likvidálásának szörnyen unalmas feladata. Mintha egy kicsit *Diablo*-klónná szeretne válni a játék, ám a nagy kaszabolás közben óhatatlanul észlelni fogjuk a nüansznyi különbséget e csoda és a *Diablo III* között: ez egy unalmas, fantáziátlan, agyatlan klikkfeszt, amaz pedig egy jó játék, átgondolt alapokra fel-

építve, nagyszerű skillrendszerrel, ezernyi pópec loottal. Hét órányi vergődés után annyi pozitívumot tudok erről a „játékról” elmondani, hogy Gnarl poénjai még mindig jók. Csak hát ez sajnos eddeskevés. Az ilyen agyatlan játékok pedig általában legalább arra figyelnek, hogy a szép grafika elterelje figyelmünket az egyéb hiányosságokról. Codemastersék erre sem vették a fáradságot, az utolsó pályát nem számítva egységesen ronda helyszíneken ölünek agyatlanul. Az ellenfelek is rettenetesen egysíkúak: van elfcsávó bicskával, aztán elfcsóka karddal, meg még elfarc bazi nagy karddal. Ez a cím jó eséllyel romba dönti az egész franchise hírnevét, pedig az alapötlettel nem is lenne gond, csak az a fránya megvalósítás... azon csúszik el az egész projekt. Inkább játsszátok újra a régebbi részeket.

Gulius

## HARDVER

Windows Vista/7/8; Intel Core 2 Duo E4600/AMD Athlon x2 5400+; 2 GB RAM; AMD Radeon HD 4870/Nvidia GeForce GTX 280; 4 GB HDD

## Gnarl vicces

- ronda
- ostoba
- unalmas
- idegesítő
- értelmetlen

## GULIUS

Inkább koncentrálnak a fejlesztők a rendes harmadik részre.

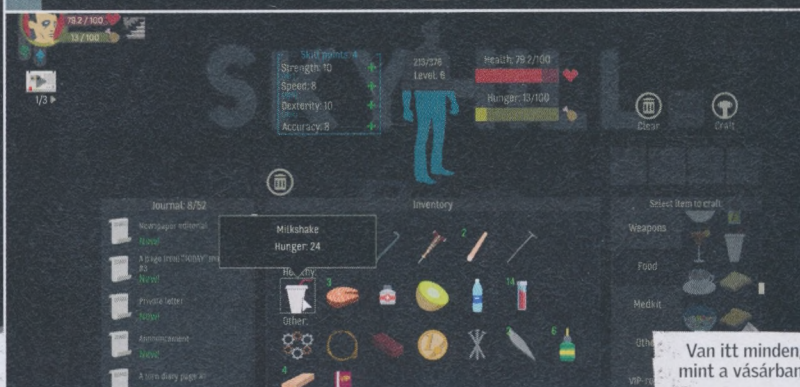
# 22

# You are dead.

Újabb hálál,  
cserébe új képességek



Bizalomgerjesztő  
a látvány



Van itt minden,  
mint a vásárban

Töltsön el mindenki pár napot a Skyhill Hotelben!  
Luxus, éhezés és mutánsok

# SKYHILL

## KÉTARCÚ VÉGZET

Aki van olyan türelmes és ügyes, hogy végigjátssza a Skyhillt, annak mondom, hogy a játéknak két vége van, és mindkettőnél padlót fogtok. Ne feledjétek, ez egy kalandjáték, mindent nézzetek meg, nyissatok ki!

**I**GAZI LUXUSINTÉZMÉNY A SKYHILL HOTEL, VIP-LAK-OSZTÁLYUNKBAN EGYARÁNT ÉLVEZHETJÜK A CSODÁS KILÁTÁS ÉS A LEGJOBB BIOLÓGIAI VÉDELMI RENDSZERT. KI MONDTA, HOGY A III. VILÁGHÁBORÚ ALATT NEM LEHET FÉNYŰZŐ ÉLETERET ÉLNI?

Alig találni manapság olyan videojátékot, amiben nem zombik vagy mutánsok ellen kell harcolni. A Skyhill folytatja ezt a sémát, a harmadik világháború vége felé járunk, és atomkatasztrófa helyett biológiai fegyverek bevetése miatt sodródunk a vég felé – miközben épp a tévé híradását nézzük abban reménykedve, hogy véget ér a háború, egy bombát dobnak a városra, ami biológiai katasztrófát okoz. A hotel személynézet szól, hogy maradjunk a szobánkban, napok múlva azonban, mikor fogy az élelem, és a telefon még mindig nem működik, kimerészkedünk a VIP-szobából, hogy ennivalót találjunk, és kijussunk a hotelből, de ez nem lesz egyszerű.

### A KAMRA ÜRES

Itt vesszük fel a fonalat játékosként. A Skyhill legfelső emeletén vagyunk, innen kell elindulnunk lefelé, hogy élelmet és egyéb tárgyakat találjunk a túléléshez. Szintenként tudunk haladni, eleinte csak a lépcsőt használva, később, ha meglegeljük a lifthez szükséges VIP-kártyát – érthetetlen, hogy karakterünk miért nem rendelkezik ilyenekkel, amikor a VIP-szoba lakója, ahova szintén nyílik a lifttajtó –, akkor nem kell gyalogolni olyan sokat. Az előrejutásnak megvan az ára: 100 életponttal indulunk, viszont az energia/éhség-értékünk csupán ötven a százból, és akárhányszor belépünk egy szobába, vagy



## INFO

Kiadó Daedalic Entertainment  
Fejlesztő Mandragora  
Platform PC  
Röviden A Skyhill egy túlélő-kaland-szerepjáték, point and click mechanikával, szörnyekkel és rengeteg újrarájátszhatósági lehetőséggel.  
PEGI 16+

fel/le mászunk a lépcsőn, egy energiapontot veszítünk. Utána már az életünkben veszi el a játék ezt az értéket, tehát okosan kell jönni-menni, mert hamar megbánhatjuk. A lift egyszerű használata csak két pontot vesz el, függetlenül attól, hogy hány emeletet megyünk vele, de vigyázat, vannak emeletek, ahol a lift ajtaja nem nyílik, tehát kénytelenek vagyunk lépcsőzni. Az „empty” felirat lesz a legnagyobb ellenség egy idő után, nem a szörnyek. Mert míg a mutánsokat le lehet ütni, nincs garancia arra, hogy a szekrényekben, dobozokban találunk ételt vagy kötszert. Ha a játék úgy generálja a pályát, előfordulhat, hogy több szint átkutatása után sem lesz nálunk semmi. Szörnyek viszont jelentkeznek dögi-vel, és pusztá kézzel nehéz őket kiiktatni, így mind életünk, mind energiánk hamar apadni kezd, amiért vagy erőszak általi vagy éhhalál lesz a vége.

### MEGHALTÁL

A második leggyakoribb kifejezés a „you died”. Ettől éppen el is mehetett volna a kedvem a játéktól, de épp az ellenkezője történt, és csak pár olyan kivétel akad, amikor mérgebem inkább kiléptem. A játék ugyanis jutalmaz, ha meghalsz. Ez így furán hangzik, de ha sikerült tovább jutnod, mint ahol előzőleg elhaláloztál, akkor megnyílik egy passzív és egy aktív képesség, ami ugyan jól hangzik, de mindnek van hátulütője, főleg a passzív képességeknek. A lépcsőfóbia – igen van ilyen – például 25 százalékkal több sebességet jelent a számunkra, ha egy szobában kell harcolnunk, de 50 százalékkal kevesebbet, ha a lépcsőházban kerül sor az összecsapásra. Az aktiválható képességek pedig egyszerű használatosak, csak hogy ne legyen olyan egyszerű a dolgunk.

### NEM ROSSZ

A fent említett pozitívumokra szüksége is van a Skyhillnek, mert bár változatos és kihívásokkal teli a program, de sokkal többet lehetett volna kihozni belőle. A játékmenet-beli ötletek jók, és nagyrészt működnek, de hiányzott az atmoszféra, ami a legtöbb kalandjáték szíve-lelke, ez tapaszt oda a gép elé. A grafika noir stílusú szeretne lenni, de ahhoz kidolgozatlan és csúnyácska. A zene semmitmondó, még csak nem is borzongató, amit elvárna az ember lánya, ha egy túlélő-horrornak titulált játékkal van dolga. Nem fogott meg, pedig még a történet is érdekes és csavaros lehetne, ha picivel több energiát fordítanak kidolgozására. Azt mondom, a Skyhill egy jó próbálkozás a Mandragora csapatától, és ha követik ezt az utat, pótolva a hiányosságokat, van jövőjük a szakmában.

### HARDVER

Windows XP; Dual Core CPU 2,2 GHz;  
4 GB RAM; ATI Radeon HD 3400 Series,  
GeForce 205; 1300 MB HDD

- + random generált pálya
- + craftolás minden mennyiségben
- gyenge grafika
- unalmas zenei aláfestés
- hiányzik belőle a szírtusz

### SOMI

Szórakoztató és változatos, de kellene az a plusz, amittől igazán maradandó lehetne.

# 73

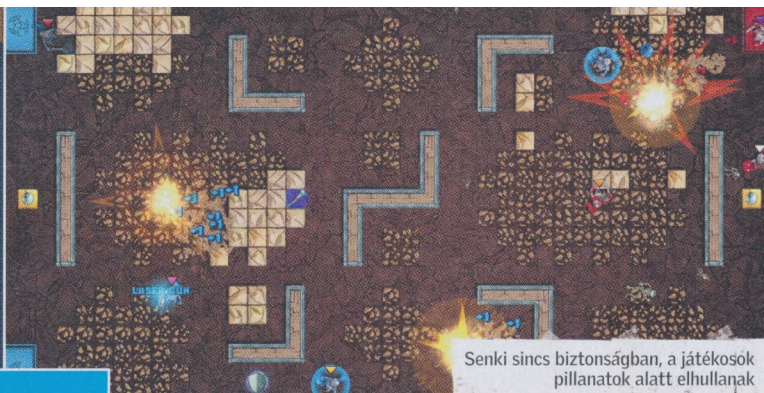
# Teszt

» KNIGHT SQUAD



## CAPTURE THE GRAIL

FREE FOR ALL  
DEFEAT YOUR  
OPPONENTS AND  
BRING BACK THE  
GRAIL TO YOUR  
BASE



Senki sincs biztonságban, a játékosok pillanatok alatt elhullanak



A Capture the Flag egy örök klasszikus, ez a Knight Squad egyik legnépszerűbb játékmódja

## ELSŐ NAPOS DLC

A megjelenés napjától kezdve elérhető az Extra Chivalrous nevű DLC. A csomag tartalmaz három, egyedi kinézetű lovagot, ami alapvetően nem is lenne gond. Viszont lapul benne négy darab új játékmód is, melyek csak a pakkt megvásárlása után érhetőek el – pedig bőven elfértek volna az alapjátékban.



A nyolc alapkiadásos lovagot nagyrészt csak színük különbözteti meg egymástól

Bombákkal a Szent Grál nyomában

# KNIGHT SQUAD

**M**IKOR MÁR A FEJLESZTŐK IS ÚGY JELLEMZIK JÁTÉKUKAT, MINT A KLASSZIKUS BOMBERMAN ÉS A SZINTÉN LEGENDÁS GAUNTLET SZERELEMGYEREKÉT, AKKOR AZ ARCADE GYÖNGYSZEMEK KEDVELŐI BŐSZEN DÖRZSÖLNI KEZDIK A TENYERÜKET. És jól is teszik, mert a *Knight Squad* pontosan azt nyújtja, amit ígér. Akár a nappaliban kucorodik melléd pár jó barát, akár az internet világában keresünk alkalmi játszópajtásokat, a móka garantált. Persze csak akkor, ha totálisan le tudunk menni zenbe, és nem hajfjtkuk keresztül kontrollereinket a képernyőn.

### LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA

A *Knight Squad* nagyszerűsége abban rejlik, hogy pofonegyszerű receptre épül. Ha a korábban a kezetek ügyébe keveredett bármelyik *Bomberman* játék vagy hasonló felső nézetes arcade cím, akkor kapásból egy értelmű lesz minden. Az irányokon kívül csupán egyetlen gombot kell vadul püfölni az egész játék során. Ennek segítségével alapvetően kardunkkal csapkodjuk az ellent, aki egy ütéstől is azonnal kimúlik, ez azonban ránk is igaz, ezért tökéletes időzítés kell egy frontális találkozás esetében. A huncutság ott bújik meg, hogy a különféle játékmódok során rengeteg új fegyver és képesség szedhető fel, melyek rövid időre vagy a következő haláláig a segítségünkre lesznek. megszereshető gépágyú, bomba, varázspálca, számszerű, lézerpisztoly, védőpajzs, fúró és még számtalan mókás eszköz, illetve képesség. A legtöbb fegyver funkciója kime-



## INFO

Kiadó  
**Chainsawesome Games**  
Fejlesztő  
**Chainsawesome Games**  
Platform  
**PC, Xbox One**  
Röviden A *Knight Squad* két klasszikus játék, a *Bomberman* és a *Gauntlet* kereszteléséből született, és maximum nyolc játékos részére kínál felsőnézetes arcade szórakozást.  
**PEGI 12+**

rül a pusztításban, a fúró és a bomba viszont nemcsak az ellenséges lovagokat, de a falakat is darabokra bontja, így a játéktér is szabadon manipulálható. Nincs lehetőség pillanatnyi unalomra sem, erről a kilenc játékmód gondoskodik (a játék megjelenésével együtt érkezett DLC felében két négyfős csapat méri össze az erejét, a többi módban pedig mind a nyolc színes kis lovag saját magáért és a minél magasabb pontszámért harcol. A megszokottak mondható Team Deathmatch, Capture the Flag, Domination és Last Man Standing módokon túl akad pár igazán érdekes darab. Az egyik ilyen különlegesség a Capture the Grail névre hallgat. Itt a játékosoknak a pálya nyolc különböző pontjáról indulva kell megszerezniük a középen megjelenő Szent Grált, majd azt épségben el is kell szállítaniuk a kezdőhelyre. Az aktuális hordozót lelassul, ezért nem könnyű feladat a kelyhet biztonságba juttatni. A Soccer mód tartogatja a legnagyobb adrenalinnövelő dózist, ezt játszva ordibáltam a legtöbbet védetlen televíziómmal. Itt egy focimeccs zajlik a két csapat között, a labdát szimbolizáló óriási kőgolyót kardcsapásokkal igazíthatjuk útba. El lehet képzelni, hogy ez az egész hogyan fest kétszer négy fel-alá rohangáló és egymást gyilkoló apró lovaggal a pályán.

### NE HÚZD FEL MAGADI

A játék kapott egy külön Challenge módot, amelyben a pofátlanság határát súroló nehézségi fokozat mellett kell teljesítenünk különféle feladatokat. A kukacos pá-

lya például másfél órát vett el az életemből, és ezt sosem fogom megbocsájtani. Kimondottan frusztráló az is, hogy az ilyen kihívások alatt elszenvedett halálok után viszonylag hosszú (körülbelül 10 másodperces) töltőképernyőt kell végigszenvednünk, így gyakran többet várakozunk, mint amennyit ténylegesen játszunk két elbukott próbálkozás között. Dühkezelési problémákkal küszködők számára kiváló terápiás anyag lehet a *Knight Squad*. Ha pár óra játék után nem kezdnek el vadul földhöz vágni minden, a környezetükben fellelhető tárgyat, akkor biztosan gyógyulnak tekinthető. Ha már unod, hogy a haverok mindig csak FIFA-mecceket akarnak tolni nálad, mikor átjönnek sörözni, akkor megtaláltad az új partijátékokat.

Csirke

### HARDVER

Windows XP/Vista/7/8; Intel Core 2 Duo 2, 8 GHz processzor; 1 GB RAM; 512 MB VRAM; 300 MB HDD

- + sok játékmód
- + klasszikus Bomberman hangulat
- + barátokkal igazi partijáték
- könnyen felhúzza az embert
- a Challenge mód sokáig tölt a halálok után

### Csirke

Gépfegyveres és lézerpisztolyos lovagok aprítják egymás. Kell ennél több?

82

Változó időjárási  
körülmények

## A FRUSZTRÁCIÓ ESETE A KALAPÁCCSAL

A játékban olykor keresgelnünk kell, és nem biztos, hogy könnyedén megleljük azt, amire szükségünk van, ez pedig ahhoz vezethet, hogy idejekorán feladjuk a játékot. Pedig van értelme meglelni a cuccokat; ha mégis nagyon elakadunk, akkor irány a YouTube, ott biztos útmutatásra lelünk.

A grafika egész tűrhető

A fizikával kapcsolatban  
akadnak furcsaságok

Becsület, tisztelet, szolgálat

# COAST GUARD

**ÖRÖMÜNNEP EZ A TENGERTI-BETEGEKNEK, HISZEN VÉGRE ITT EGY CSÓNAKOS JÁTÉK.**

**EZENTÚL A NYÍLT VÍZEN IS PRÓBÁRA TEHETJÜK MAGUNKAT ANNAK VESZÉLYE NÉLKÜL, HOGY SUGÁRBAN HÁNYNÁNK LE BÁRKIT, AKI A SZÍNÜNK ELÉ KERÜL.**

Csakhogy nem így van, mert a *Coast Guard* egyrészt sokkal több egy sima csónakázásnál, másrészt pedig olyan mértékű elbaltázása egy érdekes ötletnek, hogy a falatfelkerési folyamatok néha mégis ránk törhetnek.

### ÉN, A HŐS

Kezdjük ott, van sztori, ami úgy ugrál az idősíkok között, hogy Emmett Brown professzor tüzes vastrónon ülve szakítaná milliónyi darabra a diplomáját, amiért csak a vadnyugatra és a jövőbe jutott el. A mi hősünk, aki a Finn Asdair nevet viseli (keresztzüleli vélhetően fantasy-tuladagolásban szenvedtek), ugyanis hol itt, hol ott találja magát az időben, mi pedig megpróbáljuk összefércelni a szétfeszített folytonosságot, hogy legalább valami apró részletet megértsünk a történetből. Éppen ezért meghagyjuk minden kedves játékosnak a lehetőséget, hogy bogozgasson kedvére, és mi csupán annyit árulunk el, hogy aki azt hiszi, valamiféle csónakázós szimulátort kap, az hatalmasat téved: kalandjaink során FPS-módban is lesz alkalmunk tevékenykedni, sőt, mindehhez még csak egyedül sem leszünk, hiszen itt van nekünk Fatima, a mérnök, Colman, a nyomozó és Larry, aki törvényszéki szakértőként keresi a betevőre válót.



## INFO

Kiadó **Astragon Entertainment**  
Fejlesztő **Reality Twist**  
Platform **PC**  
Röviden **Stílusokat vegyítő játékmenet, vizes élményekkel.**  
**PEGI 12+**

### VEGYES VÁGOTT

Ahogy említettük az előbb, nem csupán békes csónakázatásról van szó, hanem a parti őrség tagjaként bizony keményen kell melózni, és a hivatástudat is úgy hajt, mint egy tál vörös bab. Kénytelenek leszünk nyomozgatni, kihalt hajókon kószálni és kalapácsokat meg karokat keresni, hogy egy kicsit előrébb jussunk. Ám ha éppen nem a lábunkat használjuk, akkor a parti őr (ilyen nincs is) legjellemzőbb kellékét, a rohamladikot kell igénybe vennünk, hogy égő olajfoltokat kerüljünk, lángoló hajókat oltunk, vagy éppen tornyosuló hullámok között fuldokoló embertársunkat kimentsük a tenger mélyének halálos öleléséből.

### JÓL HANGZIK, DE NE DÖLJÜNK BE!

A tizenöttnél is több küldetés, illetve a szimulátor/FPS stílus egyesítése mindenképpen jó pont, ellenben a fejlesztők sajnos nem tudták kiaknázni a lehetőségeket, amit a céltalan mászkálások, az elvileg egymással beszélgető, de mégis totál más témákat felhozó karakterek, illetve az egyértelmű hibák is jeleznek. Azon még csak-csak túl lehet lépni, hogy néha egészen vicces dolgokat produkál a fizika, és a vízszimuláció sem sikerült hibátlanul, de a szinkron végleg agyoncsapja a szórakozást. Nem saját gondolatunk, de nagyon szépen kifejezi, amit a Steam véleményrovatában írt valaki, miszerint: a beszéd olyan, mintha a fejlesztők otthon vették volna fel esténként, de úgy, hogy nem akartak nagyon nagy zajt csapni, mert a szomszéd szobában már aludtak a gyerekek. Nem szabad megfeledkeznünk a rádióról sem, mely elég sű-

rűn elmondja, hogy „az első számú rádióadó hallgatód”, de nem nagy kunszt, ha azt vesszük, hogy több nincs is, és ez az egy is csupán két zenét játszik folyamatosan. Mindig szomorú dolog egy érdekes kezdeményezést negatív kritikákkal illetni, de sajnos a *Coast Guard* elvétette a célt, és bár vitathatatlanul vannak benne biztató kezdeményezések, az amatőrség sajnos lép-telen-nyomon tetten érhető, ám ennek nem feltétlenül kellene a játék rovására mennie. Jelenleg valahol 15 euró környékén kapható a gőzboltban, ami nem vesztes, de határesetnek nevezhető, hogy ér-e ennyit. Mindenesre aki így, karácsony előtt nem ajándékokra vagy nyugtatókra akarja költeni a pénzét, az talán tehet egy próbát, de ne feledje, mi szoltunk előre!

### HARDVER

Windows Vista/7/8/10 (64 bit); AMD Phenom II X3 2,8 GHz; 4 GB RAM; GF GTX 550Ti; 4 GB HDD

- ★ ritka téma
- ★ időnként érdekes
- ★ lehetőségeket tartogató stílusalegy
- amit nem sikerült kihasználni
- botrányos szinkronhangok
- időtlen karakterek

### RG

Már csak Mitch Buchannon hiányzik.

65

TESZTÜNKET AZ ELŐZŐ  
EPIZÓDOKRÓL LÁSD  
A 2015/01-ES, 03-AS,  
04-ES, 06-OS ÉS 08-AS  
GAMESTARBAN



Hőseink helyzete egyre kilátástalanabb, de ki van ezen meglepődve?



Lehet, hogy éppen arról közeleg a tél?

A mocsok Whitehill család, teljes pompájában.

## HA TE MONDOD

Kevin Bruner ügyvezető, Telltale: „Mikor 2013-ban bejelentettük a sorozatot, elmondtuk, hogy megállapodásunk az HBO-val több címre és évre szól. A finálé után örömmel erősíthetem meg, hogy a Telltale Game of Thrones sorozatának lesz második évada, sőt, már fejlesztés alatt áll.”

## Családi perpatvar

# GAME OF THRONES: ICE DRAGON

## NEHÉZ EGY EPIKUS JÁTÉK MINDEN EGYES RÉSZÉNÉL ELMONDANI, HOGY MOST ÉPPEN MI VOLT JÓ VAGY NEM JÓ.

Mintha egy regényt a fejezetei vagy egy filmet a jelenetei összeadott értékelése határozná meg, egyszerűen csak átlagolva a részeket. A Telltale szériák alapvetően egy kaptafára épülve honosítottak meg egy stílust (mint interaktív dráma), amelyet szigorú paraméterek mentén követnek, több-kevesebb sikerrel. A Trónok harca vonal szerencsére nagyon fekszik ennek a stílusnak, ebben nyilván benne van az is, hogy az írók remekül tudnak az adott világhoz illeszkedő hangulatot teremteni (gondoljunk csak a *The Walking Dead*re vagy az egyszerűen zseniális *Tales from the Borderlands*re), és ezzel most sincs különösebb probléma. Maga a játékmenet élménye persze továbbra is bőven hagy kívánnivalót maga után (főleg korábbi generációkon és mobilon), de erről annyit hisztiztem már nektek, hogy felesleges tovább rágódní rajta. Viszont egy utolsó fejezet esetében óhatatlanul is számot kell vetni az egész évadról, hiszen saját döntéseink most érnek be, most láthatjuk a drámai végkifejletet. Illetve annak sajnálatos hiányát. Mert hát közbeszólt a folytatás.

## NINCS ELÉG TÉTEL

A Boltonokhoz hasonlatos (értsd szadista rohadékokkal teli) Whitehill családdal viaskodás épp elért arra a pontra, hogy már jó lett volna valahogy véget vetni neki, de jött a hír, hogy az HBO második évadot is akar, a Telltale meg ugye szereti a pénzt, hülyék is lennének nem folytatni a széri-



## INFO

Kiadó **Telltale Games**  
Fejlesztő **Telltale Games**  
Platform  
**PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**  
Röviden A *The Walking Dead* csapata által megálmodott Trónok harca kalandjáték fináléja, melyben lezárul az első évad sztorija, és minden döntésünk drámai végkifejlet felé sorjázta azt.  
**PEGI 18+**

át. Biztos vagyok benne, hogy végig tervben volt a folytatás lehetősége, de mégis olyan érzésem támadt a játék végén, mint ha valahol itt kapták volna meg a zöld lámpát, és mindent úgy kellett forgatni, hogy új szálak és lehetőségek maradjanak nyitva a nagy dráma közepette. Így hát nem volt gigászi küzdelem, sem katarzis, csak egy véres és sötét felvezetés a második évadhoz. Az előző epizód végén rettenetesen nehéz döntést kellett hozni (két kulcsfontosságú karakter élete között választani ugyebár), ennek hatása szinte az egész befejezést belengi. A *The Walking Dead* második évadának végén nagyon eltérő befejezéseket láthattunk, itt már viszont azt is kipróbálhatjuk, hogy egy végleges döntés hogyan viszi tovább a sztorit. Szerencsére nem pont ugyanaz a jelenetsor vár minket mindkét esetben, Ash és Rodrick egészen eltérő helyzetekbe kerülhetnek, persze a nagy finálé mindkét esetben szinte ugyanaz lesz. Viszont így már érdemes kétésszer végigvinni a játékot (legalábbis ezt a részt mindenképpen), mert nagyon érdekes szálakon juthatunk el a végkifejletig. Még ennél is érdekesebb Mira helyzete, aki saját magára nézve hozhat egészen szerteágazó döntéseket, amelyek jelentősen megcsavarhatják a majdani második évadot. Egyedül Gared Tuttle Falon túl történő szerencsétlenkedését nem nagyon tudom hova tenni, ott már olyan elemeket is bevontak, amit a Bran-szál csak kapargatott. Kíváncsi vagyok, kikerekedik-e még ebből valami érdekes a nagy egészre vetítve, és persze hogy mennyiben lehetnek az itteni történetek hatással a regény és a sorozat világára (mert idővel nagyon furcsa lesz, ha semmire).

## HOGYAN TOVÁBB?

Nehéz úgy beszélni valamiről, hogy az ember nem akar semmi poént leléni, nézzetek ezt el nekem. A *Game of Thrones* szériát nagyon is érdemes végigjátszani és úgy elmerengeni az általam felvetett kérdéseken. Minden hibájával és kötött játékmennével együtt nagyon érdekes, izgalmas, drámai és brutális, kár, hogy a folytatás híre elvette a játékos lehetőséget a katarzistól. Ráadásul több szalon erősen kérdéses, hogy mi is történhet majd a második évadban, tehát egyelőre csak várom a fejleményeket. De azért titkon remélem, hogy valahol értelme is lesz az egésznek, és nem merül ki annyiban George R. R. Martin univerzuma, hogy mindenki éveken át panaszkodik, hogy közeleg a tél, majd a nagy poén az lesz, hogy mire végre ideér, már mindenki kibelezte egymást.

HP

## HARDVER

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

- + többször is érdemes végigjátszani
- + brutális, mint a sorozat
- + az ember várja a folytatást
- a szokásos bugok
- alig van interaktív rész
- nem volt katarzis

## HP

Minden csak arról szól, hogy lesz második évad. Kár.

80



Számos munkagépet a kezünk közé kaphatunk

## NE AKADJ EL, DE HA MÉGIS...

A játékban a kérdőjelesen történő egyetlen egérgyomás segítségével előhívható, hogy melyik teherautó vagy munkagép milyen funkciókkal rendelkezik, és ezeket milyen gombbal vagy gombokkal lehet életre bírni. Hasznos tud álm lenni!



Nem csak kutyaólakat kell barkácsolnunk



Elmör Simulator 2015

Építési terület, idegeneknek belépni tilos!

# CONSTRUCTION SIMULATOR GOLD EDITION

## A MÉLY- ÉS MAGASÉPÍTÉS KOMOLY DOLOG, KÖKEMÉNY ANYAGI FELELŐSÉGVÁLLÁSSAL, ÉS NEM ELHANYAGOLHATÓ BALESETVÉDELMI HÁTTÉRREL.

Légkábelektől kezdve a földben húzódo gázvezetékekig rengeteg dolog várja, hogy eltépjük, felhasítsuk, szétszakítsuk, és ez bizony nem játék. Ám isten, a szerencse és még valaki segítségével a digitális technológia lehetővé teszi, hogy anélkül gyakorolhassuk építésvezetői tevékenységünket, hogy egy-egy rosszul rögzített szállítmány vagy járdára sodródó teherautó miatt jó pár évet vendégszerető cellatársak között töltsünk valamelyik büntetés-végrehajtási intézményben.

## SEGÉDMUNKÁSBÓL MŰSZAKI IGAZGATÓ

A *Construction Simulator* nem új játék a piacon, hiszen immár bő egy éve elérhető, és a *Gold Edition* csak annyiban különbözik, hogy egybegyűrja az alapjátékot, valamint a megjelent DLC-eket, tehát aki mindezeket már ismeri, az lapozzon is tovább (mondjuk a *The Crew: Wild Run* tesztjéhez), ám ha valaki számára még újdonság a targoncák, teherautók és kisebb-nagyobb munkagépek világa, akkor maradjon velünk. A játékban ugyanis egyszerű mezei prostréből válunk a szakma igazi tudójává, aki kezdetben még annak is örül, hogy egyáltalán beülhet a teherautóba, a végén pedig hidakat és toronyházakat épít, miközben a Szent Efrém Férfikar és Lackfi János a játékost dicsőítő zsolnákat énekel. Hát mi ez, ha nem csodálatos karrier? Egyébként való-



## INFO

Kiadó Astragon Entertainment  
Fejlesztő Weitenbauer.  
Software Entwicklung  
Platform PC  
Röviden Aki felelős műszaki vezetőnek képzelet magát, most megtalálja a számítását.  
PEGI 3+

ban ez történik, ugyanis az első küldetésben elsajátítjuk az alapokat, és megismerkedünk az olyan egzotikus és buja helyekkel, mint a homokbánya vagy a házépítők áruháza, illetve néhány egyszerűbb feladaton keresztül elsajátítjuk a munkagépek, a vásárlás és az építési folyamatok jellegzetességeit.

## CÉGET NEKEMI CÉGET, HA MONDOM!

Amennyiben viszonylag hatékonyan teljesítjük a feladatokat, hamarost kinőhetjük kezdeti lehetőségeinket, így a „Vidd el a sittes konténert a vasútról!” és az „Építs fel egy családi házat!” feladatok után cégünk bővítésével komolyabb kihívások után nézhetünk. Ez természetesen azt jelenti, hogy már nem lesz elég a kis platós teherautó és a kilencvenkilós felnőttet éppen csak agyonnyomni képes aprócska kotrógép, hanem a nagyfiúknak szóló, súlyosabb masinákat kell vásárolnunk. Mindezt egyébként egészen szórakoztató tud lenni, amennyiben beletanulunk a munkafolyamatokba, és készségi szinten tudjuk végrehajtani az egyes fázisokat, ráadásul magunk dönthetünk arról, hogy mely munkákat vállaljuk el, és melyeket hagyunk meg más cégeknek. Sőt, ha nem szeretnénk magunkat egyedül érezni, akár még kooperatív munkavégzést is alkalmazhatunk, de ehhez azért kell némi perverzítés. Jópofa a nyílt, de gyorsan kiismerhető térkép, viszonylag könnyű az irányítás, és ha éppen olyanunk van, akár kormányal is játszhatjuk a cuccot, de ez több megszakást igényel, és a munkagépek esetében jobban járunk gamepad használatával.

## MINŐSÉGI LEVONÁS

Mint minden olyan játékban, amelyben egyszerűen próbálják megmutatni a tömegeknek, hogy milyen is egy sokak által rétegjátéknak titulált cím, itt is vannak apróbb-nagyobb problémák, így például rögvést az, hogy hajlamosak lehetünk megenni az eleinte szórakoztató, de később repetitív munkavégzést. Érdekes lehet továbbá, hogy kicsit nehezen lehet kiismerni az egymásra épülő folyamatok működését, illetve azok időtartamait, valamint akadnak olyan apróságok is, hogy a gyalogosok simán átsétálnak negyventonnás járművünkön; bár ez még mindig jobb, mintha széttrancsírozódnának a kerekek alatt. Egy próbát tehát mindenképpen megér, de alapvetően senki ne számítson hatalmas tűzijátékra.

RG

## HARDVER

Windows Vista/7/8; dual core 2,4 GHz processzor; 4 GB RAM; GeForce 400/ Radeon HD 57xx; 1 GB VRAM; 3 GB HDD

- + érdekes lehet a téma
- + fokozatos fejlődés
- + kidolgozott munkagépek
- idővel unalmassá válhat
- nem egyértelműek a folyamatok
- apróbb hibák

## RG

Ebből az építkezésből nincs kilopva semmi.

74

# Teszt

» DRAGON AGE: INQUISITION – THE DESCENT  
DRAGON AGE: INQUISITION – TRESPASSER



GameStar

TESZTÜNKET AZ  
ALAPJÁTÉKRÓL  
LÁSD A 2014/12-ES  
GAMESTARBAN



## Utazás a Föld középpontja felé DRAGON AGE: INQUISITION – THE DESCENT

**INFO** Kiadó Electronic Arts Fejlesztő BioWare Platformok PC, PlayStation 4, Xbox One Röviden A második kiegészítő az alapjátékban kevés szerephez jutott földalatti tárnákat helyezi előtérbe. PEGI 18+

**L**ÁTSZÓLAG MINDEN OK NÉLKÜL MEGJELENÉK FÖLDRENGÉSEK KESERÍTIK MEG A TÖRPÉK ÉLETÉT, AKIK AHELYETT, HOGY MAGUK JÁRNÁNAK A DOLGOK VÉGÉRE, INKÁBB AZ INKVIZÍCIÓHOZ FORDULNAK.

Igaz, ha nem így tennének, mi szegényebbek lennénk egy DLC-vel és megközelítőleg 6-7 órányi kalandozással mélyen a földfelszín alatt. Az egyre mélyebbre hatoló járatok szédítően tágas barlangokba futnak, ahol tábort verhetünk, hogy később ezeket az előretolt állásokat használhassuk a gyors utazás állomásaként. Még egy dedikált terepszalt is kapunk opcionális feladatokkal ügynőink számára, melyeket teljesítve például korábban megközelíthetetlen területek válnak elérhetővé. Azaz minden éppúgy zajlik, mint a felszíni régiókban.

Aki kevesellte a *Dragon Age: Origins* óta háttérbe szorított darspawnek jelenlétét az alapjátékban, most elégedetten dörzsölheti a tenyerét. Nem árt viszont jó alaposan felkötni a gatyát, mert a nehézséget rosszul lőtte be a BioWare. Készséggel elismerem, hogy nem minden helyzetben hoztam taktikai szempontból kifogástalan döntést, de még ez sem lehet ok arra, hogy egy kősa ogre kiporolja a hátsómat, holott korábban egy kézzel lebirkóztam kifejtett sárkányokat. Csak az vigasztalt, hogy korábban nem látott ellenfelekkel

kezdeményezhettem kapcsolatfelvételt, továbbá érdekes titkok derültek ki a szakállas népről. Reményeimmel ellentétben a BioWare helyesnek vélte érintetlenül hagyni a szintkorlátot, tehát azt követően, hogy az alapjáték és a *Jaws of Hakkon* legjelentékesebb mellékküldetését is megcsináltam, ebben a DLC-ben már nem volt hová fejlődöm. Még szomorúbb, hogy sem a *The Descent* cselekményének, sem pedig az ideiglenesen hozzánk csapódó két törpe sorsának alakulásába nincs beleszólásunk, ezért a kíváncsiságon kívül semmi egyéb nem maradt, ami a történet végének megismerésére ösztönzött volna.

Chavalier

### HARDVER

Windows 7/8.1 (64 bit); AMD négymagos CPU 2,5 GHz/Intel négymagos CPU 2 GHz; 4 GB RAM; DirectX 10; AMD Radeon 4870/Nvidia GeForce 8800 GT 512 MB; 2,5 GB HDD

- odafigyelést igénylő harcok
- néhol lenyűgöző látvány
- hullámzó nehézség
- nem dönthetünk semmiről
- változatlan szintkorlát

### CHAVALIER

Csak a szerepjáték hiányzik belőle.

66



## Folytatása következik? DRAGON AGE: INQUISITION – TRESPASSER

**INFO** Kiadó Electronic Arts Fejlesztő BioWare Platformok PC, PlayStation 4, Xbox One Röviden Szemben a korábbi kiegészítővel, az utolsó már epilógus, amely két évvel az alapjáték fináléja után játszódik. PEGI 18+

**A**CORYPHEUSSAL VÍVOTT HÁBORÚNK VÉGET ÉRTÉVEL AZT GONDOLNÁ AZ EMBER, HOGY SZÖGRE AKASZTHATJUK A KARDOT/ÍJAT/VARÁZSBOTOT, ÖLÜNKBE KAPJUK KITARTÓ SZERELMÜNKKEL SZÁZ ÓRÁN KERESZTÜL OSTROMOLT PÁRUNKAT, AKIVEL NÉPES CSALÁDUNK KÖRÉBEN VÁRJUK, HOGY ŐSZBE CSAVARODJON A HAJUNK. Ehelyett a ránk köszönő békeidőben minden erőnkkel azon fáradozunk, hogy valamiképp egyben tartuk az általunk létrehozott szervezetet, és megakadályozzuk az ingatag szövetségi rendszer felbomlását, miközben keressük a helyünket az új világrendben.

Egyesek úgy vélik, mindenre fenyegetést jelent egy olyan hadsereg, amelyik egyetlen trónhoz sem hí, ezért feloszlataknak az inkvizíciót. Mások viszont a hatalmuk megszilárdításának eszközeként tekintenek ránk és embereinkre. Összeülnek hát a koronás fők képviselői, hogy megvitassák sorsunkat, amihez persze nekünk is lesz néhány szavunk. Ám mielőtt szóra nyithatnánk szánkat, beüt a ménkü. Hogy választ kapjunk kérdéseinkre, az eluvianhálózat révén távoli vidékekre vezető, egyszerűbb fejtörőket is magába foglaló nyomozásba kezdünk, melynek során nemcsak az elfek és Fer'harel kapcsolatának valódi természetéről, valamint az évszázadok óta elnyomásban sínylő népi elhallgatott történelméről hullik le a lepel, hanem szembe kell még néznünk azzal a nagyon is valós félelemmel, hogy dédelgetett inkvizitorunk talán

nem éri meg a következő részt. Játékmenet tekintetében a *Trespasser* visszanyúl a széria korábbi részeihez, azaz teljesen kiiktatta az inkvizíció menedzselését, az erőforrások gyűjtögetését, sőt ha belevágunk, akkor már nem is térhetünk vissza sem az alapjáték, sem a többi DLC területeire, valamint a félbehagyott küldetések is búcsút inthetnek. Ez persze érthető is, elvégre jóval előrébb járunk már az időben. A változtatások eredményeként egy kevés kitérőt engedélyez, nagyjából hétórás kalandot kapunk, amelybe sajnos további szintlépési lehetőség már nem fért bele, de egy új, miránk is veszélyes képesség igen. Legnagyobb erőnye pedig a nosztalgiazás mellett, hogy előkészíti a talajt a folytatás számára.

Chavalier

### HARDVER

Windows 7/8.1 (64 bit); AMD négymagos CPU 2,5 GHz/Intel négymagos CPU 2 GHz; 4 GB RAM; DirectX 10; AMD Radeon 4870/Nvidia GeForce 8800 GT 512 MB; 2,5 GB HDD

- újra együtt a csapat
- megágyaz a folytatásnak
- túlzottan lineáris
- nincs fejlődési lehetőség

### CHAVALIER

Viszlát pár év múlva.

80



VIGYÁZZ, KÉSZ, RAJT! / NAPIRENDI PONTOK / NEM SZÉGYEN  
A SÉTA / CIPŐ KÉRDÉSE / KELL A JÓ FUTÓCUCC / 48 OK, HOGY  
BELESZERESS A FUTÁSBA / AZ EDZÉS 12 ALAPSZABÁLYA /  
HOSSZÚ FUTÁSODRA SZÁMÍTHATUNK / MEGY EZ GYORSAB-  
BAN IS / GYORSASÁGI EDZÉSEK / EMELKEDETT TEREPEEN /  
EDZÉS FUTÓSZALAGON / ERŐSÍTÉS FUTÁSHOZ / TÖKÉLETES  
FORMÁBAN / VEGYES TEREPEEN / MINŐSÉGI ÜZEMANYAG  
/ NEDVES EGÉSZSÉGEDEK / SPORTOS FOGÁSOK / KEDVE-  
ZŐ KOMBINÁCIÓ / ÉLETMÓD / 10 JÓ TANÁCS SÉRÜ-  
LÉS ELLEN / ÉRTELMI FÁJDALOM / ITT FÁJ,  
OTT FÁJ / ÉRTELMI EGYSZÜLY /  
MÓDSZER



MINDEN,  
AMIT TUDNI  
AKARTÁL  
A FUTÁSRÓL

# FUTNI A HIDEGBEN?

KELL VALAMI, AMI SEGÍT, HOGY MÉGIS NEKIVÁGJ.  
A RUNNER'S WORLD VADONATÚJ KÖNYVE NEM  
CSAK EBBEN SEGÍT. MEGTALÁLSZ BENNE MINDENT,  
AMIRE A FUTÓCIPŐN KÍVÜL SZÜKSÉGED LESZ.

**RUNNER'S WORLD**®

**A FUTÓMAGAZIN**  
WWW.RUNNERSWORLD.HU

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

**576** KByte

# JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## GAMERPERIFÉRIÁK A FA ALÁ



**Asus ROG Sica egér**  
Ár: 8990 Ft

Az Asus gameregerei közül a Sica a belépőszintet képviseli, de ez az árán kívül nem sok mindenben mutatkozik meg. Az ergonomikus, kétkezes kialakítás mellett az 5000 dpi-s felbontásig állítható szenornak és a különböző profilok tárolására alkalmas belső memóriának köszönhetően minden gameregér kötelező tulajdonságait hozza. Ezenfelül két rendkívül reszponzív egérgombot kapunk, mivel ezek elkülönülnek az egér alapjától, ráadásul az ellenállásukat is testre szabhatjuk egy könnyen cserélhető kapcsolókészlettel.



**Asus ROG Gladius egér**  
Ár: 21 990 Ft

A Gladius a prémium kategóriát erősíti, ennek megfelelően nagyobb mérettel és a minőségi anyagoknak köszönhetően nagyobb súllyal is bír. A nagyobb méret legfőbb előnye, hogy mind a teljes tenyeres, mind az ujjvégekkel történő fogási stílusokkal kényelmes a használata. A különálló egérgombok Omron kapcsolói ebben a modellben is cserélhetők, de a szenzor és a két kábel rendkívüli érzékenységgel. A hordtáskának és a két különböző (egy rövidebb és egy hosszabb) kábelnek köszönhetően pedig a Gladius rendkívül mobilis.



**Turtle Beach Ear Force Recon 100**  
Ár: 13 999 Ft

A Recon 100 az otthoni felhasználás – legyen az akár játék vagy beszélgetés – mellett a mobiliszközöket is maximálisan támogatja, ugyanis az ezekhez használható kábelen a beépített mikrofon mellett mobilunk zenelejátszóját is vezérelhetjük, és a bejövő hívásokat is fogadhatjuk egy gombnyomással. Ha pedig megunnánk a fejhallgató kinézetét, a hangszórók külső borításán lévő betéteket lecserélhetjük egy másik dizájnrá. A hosszú távú kényelem érdekében pedig a fejhallgató jól szellőzik annak ellenére, hogy a külső hangokat kizárja.



**Razer Hammerhead**  
Ár 18 990 Ft

A Razer Hammerheadet azoknak találták ki, akik útközben vagy laptopon játszva sem szeretnék beérni egy átlagos fülhallgató teljesítményével, de nem akarnak magukkal cipelni egy, a fülre illeszkedő headsetet. A Hammerhead rendkívül jól kizárja a külvilág hangjait még alacsonyabb hangerőn is, így ez garantáltan nem okoz problémát. A hangminőséget a gazdag basszusok uralják, de nem nyomják el a magasabb hangokat sem. A különböző méretű füldugóknak köszönhetően hosszabb ideig is kényelmes hordani a fülhallgatót, ami annak ellenére sem túl nehéz, hogy műanyag helyett alumíniumból készültek a hangszórókat tartalmazó részek.



**Skullcandy SLYR**  
Ár 27 990 Ft

Hasonlóan más gyártóhoz, a Skullcandy is gondolt arra az eshetőségre, hogy gamerheadsetünket nem csak a gép előtt ülve használnánk, így a SLYR mikrofonját is egészen jól elrejtjük felhajtott állapotában. A hangrögzítő tervezésekor persze nemcsak a kinézetre gondolt a gyártó, hanem arra is ügyeltek, hogy a háttérzajokat ne vegye fel. A konzolokkal, PC-vel és mobilokkal is kompatibilis headseten nemcsak három, előre beállított hangkeverési opció között váltogathatunk, hanem játékunk és beszélgetéseink egymáshoz viszonyított hangerejét is igényeinkhez igazíthatjuk.

## SZILVESZTERI BULIAJÁNLAT



**GUITAR HERO LIVE**  
Ár 27 999 FT

A Guitar Hero Live-val megújulva tért vissza a ritmusjátékok egyik legnépszerűbb sorozata. Ezt egyrészt egy egészen új controller megépítésével érte el a FreeStyleGames, amin több kombinációt foghatunk le, mint az öt színes gombot használó gitárokon, mégis egészen könnyen megtanulható a kétszer három gomb használata. A rajzfilmszerű közönséget is élőszerelőkre és bandatagokra cserélte a Guitar Hero, a koncertek és a videoklipek pedig minden korábbi résznél több zenei stílust felelnek meg.



**JUST DANCE 2016**  
Ár 13 999 Ft (PS3/XB360/Wii), 15 999 Ft (Wii U), 19 999 Ft (PS4/XO)

Idén egy új Just Dance-ben táncolhatunk a legújabb slágerekre és az igazi klasszikusokra, de nem a dalkínálat az egyetlen újdonság. Ha szeretnénk, a különleges kamerarendszereket több platformon is helyettesíthetjük egy okostelefonnal, ha pedig úgy tartja úri kedvünk, fel is vehetjük tánc teljesítményünket, ezt barátainknak elküldve pedig kihívhatjuk őket, próbálják megdönteni rekordunkat. Az újabb konzolokon megtalálhatjuk a Showtime módot is, amelyben különböző effektek segítségével még saját más videoklipeket is készíthetünk.

## PC / dobozos



### FOOTBALL MANAGER 2016

GS 2016 - 84%  
ÁR: 11 999 FT

Akik a labda kergetését játékmódban is a partvonalról követik, ilyen realiztikusan még sosem szimulálhatták az edzők munkáját.

## XBOX 360



### KUNG-FU PANDA: SHOWDOWN OF LEGENDARY LEGENDS

GS N/A  
ÁR: 12 999 FT

Az új filmre várva a hűsz ismert karakter közül akár egyszerre négygel is egymásnak eshetünk a bohókás verekedős játékban.

## PLAYSTATION 3



### GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

GS N/A  
ÁR: 8999 FT

Minden idők legjobban fogyó PS2-es játéka megjelent PlayStation 3-ra is, így modernebb platformon is végigjátszhatjuk ezt a klasszikust.



### TOTAL WAR: ROME II SPARTAN EDITION

GS N/A  
ÁR: 7499 FT

Már nemcsak az ókori Rómát és a barbár népeket, hanem a görög államokat is dicsőségre vezetheted az új Total War-kiadásban.



### ADVENTURE TIME: FINN & JAKE INVESTIGATIONS

GS N/A  
ÁR: 12 999 FT

Hasonlóan a tévésorozathoz rengeteg poén, bohókás szereplő és persze kalandok tömege vár Ooo földjén.



### CALL OF DUTY: BLACK OPS III

GS 2015. NOVEMBER - 85%  
ÁR: 14 999 FT

Bár a kampány kimaradt ebből a verzióból, a többjátékos és a Zombies módok a sorozat csúcspontját jelentik.



### DYING LIGHT

GS 2015. FEBRUÁR - 82%  
ÁR: 5999 FT

Egy egyszerű zombis szerepjátékot sokkal szórakoztatóbbá tesz a parkour és az éjszaka százszor veszélyesebb fertőzöttek.



### GRAND THEFT AUTO V

GS 2013. OKTÓBER - 99%  
ÁR: 11 999 FT

Három főszereplővel, zseniális bűnözői küldetésekkel és egy hatalmas bejárható világgal tette magasra a léceket Rockstar.



### DISNEY INFINITY 3.0

GS 2015. SZEPTEMBER - 83%  
ÁR: 19 999 FT

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

## PC / digitális



### OUTLAST+ WHISTLEBLOWER DLC

GS 2013.09. - 84%/GS 2014.05. - 78%  
ÁR: 2999 FT

Az utóbbi évek egyik legféltettebb játéka, amelyben fegyverek nélkül kell - az előtörténetet is - túlélned.

## XBOX ONE



### HALO 5: GUARDIANS

GS 2015. NOVEMBER - 87%  
ÁR: 20 999 FT

A kampány rajongóira négyfős kooperatív mód, míg a multi szerelmeseire a lazább Warzone és a versenyszerű Arena vár az új Halóban.

## PLAYSTATION 4



### STAR WARS BATTLEFRONT

GS 2015. DECEMBER - 76%  
ÁR: 20 999 FT

A filmekhez hű látványvilágnak és hangoknak köszönhetően tényleg a vásznon megismert, legendás csaták résztvevőinek érezhetjük magunkat.



### STEAM AJÁNDÉKKÁRTYA - 10 EURO

ÁR: 4299 FT

Már bankkártya nélkül is beszerezheted kedvenc indie játékaidat, és válogathatsz a folyamatos akciók kínálatából.



### FORZA MOTORSPORT 6

GS 2015. SZEPTEMBER - 91%  
ÁR: 20 999 FT

Nem csupán a drívatárokkal, az elemekkel és a sötétséggel is meg kell küzdenünk, aminél izgalmasabb versenyek ritkán akadnak.



### THE TALOS PRINCIPLE DELUXE

GS 2015. OKTÓBER - 89%  
ÁR: 17 999 FT

Ritkán kapunk olyan FPS-t, amely ilyen jó fejtorókkal vár minket, ráadásul egy elgondolkodtató történetbe ágyazva.



### STEAM AJÁNDÉKKÁRTYA - 20 EURO

ÁR: 7999 FT

Ezzel a kártyával minden gamernek olyan ajándékot adhatsz, aminek örülni fog, legyen szó Dota 2-es tárgyakról vagy a legújabb játékokról.



### RISE OF THE TOMB RAIDER

GS 2015. NOVEMBER - 90%  
ÁR: 20 999 FT

A kincs vadászat továbbra sem könnyű munka, az ifjú Larának pedig a környezet és a vadon mellett egy titkos szervezet is az útjában áll.



### JOURNEY COLLECTOR'S EDITION

GS 2013. JÚLIUS - N/A  
ÁR: 8999 FT

A Thatgamecompany három játéka található a csomagban; szokatlan, de maradandó élményt garantálnak.

## VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Resident Evil Origins Collection  
Life is Strange Complete Season  
LEGO Marvel's The Avengers  
This War of Mine - The Little Ones  
XCOM 2

január 19.  
január 22.  
január 26.  
január 29.  
február 5.



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

# HARDVER

## Lemaradásban a konzolok Hamarabb érkezik a PlayStation 5 és az Xbox Two

Még el sem érték aranykorukat a jelenlegi játékkonzolok, máris egyre több olyan játék jelenik meg, amely sokkal szebb egy középkategóriás PC-n. Sokasodnak hát a pletykák is arról, hogy a konzolóriások ezúttal nem várják meg a nyolc évet a frissítéssel, hanem a szokást felrúgva akár már a megjelenéstől számított negyedik évben leváltják gépeiket.

Az egyértelműen megcélzott fejlesztési irány mi más is lehetne, mint a 4K felbontás, amelyre ma még csak a leg-erősebb gamer-PC-k képesek, viszont tévéből és monitorból már 150 ezer forintért kapunk ultra HD modellt. A másik buzzword a VR, amelyhez szintén komoly számítási teljesítményre van szükség, és már azt is lehet tudni, hogy a Sony és a Microsoft is nagyon



szeretné kivenni a részét a virtuális valóságból. Érdekes lenne hallani valamit az optikai meghajtóról is, mert egyre inkább háttérbe szorul a tartalmak fizikai adathordozón történő kiadása. Iparági források szerint az AMD már is bejelentkezett a Sony-nál és a Microsoft-nál, hogy a következő generációs konzolok alapjait is szívesen szállítaná, ráadásul a játékkészítők is támo-

gatják ezt, mert így a visszafelé kompatibilitás garantált. Az AMD a következő generációnál watonként ötször erősebb chipet ígér, ami már elegendő a folyamatos, 4K-s játékhöz. Sokan rebesgetik a HBM 2.0 memóriarendszert (High Bandwidth Memory) megjelenését is, melynek 1.0-s verziója a Radeon Fury kártyákon debütált idén nyáron.



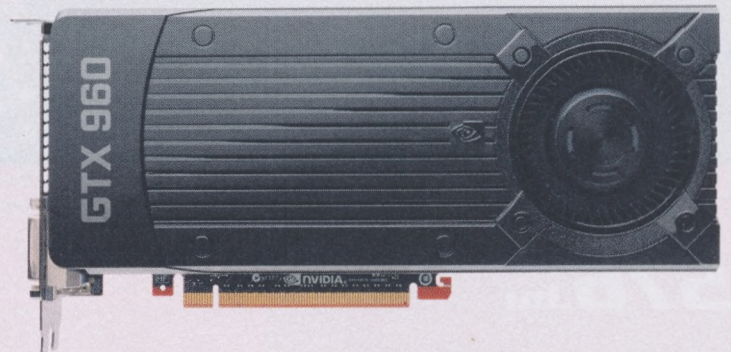
Jön a hivatalos app

## PC-n is játszhatasz a PlayStation 4-gyel

Nem volt egyszerű, de végül beadta a derekát a Sony, és már javában dolgozik a PC-re és Macre szánt PlayStation 4-kliens, amelynek segítségével PS4-es játékaikkal normál PC-n is játszhatunk. A tömeg akarata mellett komoly tényező volt a döntésben egy lelkes fejlesztő által elkészített PS4 Streaming kliensprogram, a Twisted PS4 Remote Play for PC sikere is. Az abszolút nem hivatalos programnak borsos ára van: 10 dollárt kér érte a fejlesztő, ami a sikerből ítéltve hozhatott olyan szépen a Twistednek, hogy erre már a Sony is felfigyelt, és szeretné inkább saját maga beszélni az összeget.

## Hiánypótló GeForce érkezik Startra kész a GTX 960 Ti

A videokártya-gyártók mindig kínosan ügyelnek arra, hogy bármilyen ársávot is válasszunk 10 ezer és 1 millió forint között, ott találjunk legalább egy-két ajánlatot. Valami hiba csúszott azonban a rendszerbe, mert az egyik legfontosabb, 70-100 ezer forintos sávot üresen hagyta mindkét GPU-gyártó, az AMD és az Nvidia is. Előbbinek kiváló ajánlatai voltak például a Radeon R9 285 vagy az R9 280X képében, de ezek már kikoptak, ahogy a GeForce-ok is csupán körbelőtték ezt a kategóriát a GTX 960-nal alulról, a GTX 970-nel pedig felülről. A hibát elsőként az AMD javította a Radeon R9 380X modellel, amely egyelőre nem éppen olcsó, de legalább már nyugodt szívvel ajánlható full HD-hez. Az Nvidia még nem vágott vissza, de már a kanyarban a válasz, amely várhatóan a GTX 960 Ti nevet kapja. A kártya adatait még nem erősítették meg hivatalosan, de egy kis matekkel nem nehéz kiszámolni, hogy a két, fent említett GeForce között foglal majd helyet. A GPU továbbra is Maxwell 2 lesz 1280 aktív shaderrel (CUDA-mag), a fedélzeti memória 3 GB-ra duzzad, és a sávszélesség is javul valamelyest, 192 bit szélesre.



## Tízmagos CPU

# A legerősebb processzor készül

Az Intel LGA2011v3-as platformja a mai napig nem talált kihívóra, sőt, asztali környezetben még mindig mindenre elegendő számítási teljesítményt nyújt, ennek ellenére jövőre komoly frissítés érkezik. A jelenlegi legerősebb, Core i7-5960X-es, nyolcmagos processzort idén egy tízmagos modell váltja, amely egyszerre akár húsz utasításhoz is képes feldolgozni. A CPU immáron a 14 nm-es Broadwell-E alapokra épül, és egy BIOS-frissítést követően bármelyik LGA2011v3-as alaplapon működik.

Ha lehet hinni a pletykáknak, az új modell a 6950X jelölést kapja, az integrált DDR4 vezérlő nem gyorsul, több PCIe-vonalat sem kapunk, és a maximális órajel 3 GHz-es lesz. A Broadwell-E alapokra egyéb, olcsóbb, de gyengébb modellek is épülnek: a nyolcmagos Core i7-6900K, valamint két darab hatmagos CPU, a 6850K és a 6800K. A bevett szokás szerint a legmagasabb, 3,6 GHz-es órajelet is ez utóbbi modellektől kapjuk meg. A csúcsmo- dell ára várhatóan ezer dollár lesz.



## Látható adatkapcsolat

# Fényre cserélhető a Wi-Fi

A Li-Fi-technológia már 2010-ben felütötte a fejét, amikor is bemutatták az első, látható fényt használó adatátvitelt. Hatalmas előnye a technológiának, hogy óriási sávszélességet kínál: a Wi-Fi jelenlegi, kb. 1300 Mbit/s-a helyett akár 224 Gbit/s-ot is. Ez hatalmas előrelépés, ráadásul laborokban már sikerült is elérni mindezt, ám mielőtt kukáznád jól bevált Wi-Fi-routered, érdemes számításba venni a technológia gyenge pontjait is. Egyrészt speciális iz- zókat igényel, amely persze lehet LED-es is, de oda el kell vezetni a helyi háló- zatot, továbbá a kliens is szükséges a megfelelő optikai érzékelők kiépítése. A Li-Fi legnagyobb gondja, hogy a szédítő adatkapcsolathoz a két eszköznek látnia kell egymást, vagyis például a Wi-Fi-vel ellentétben falakon nem hatol át. Emellett szabadban sem használható a napfény miatt, beltérben pedig za- varó lehet, hogy az interneteléshez folyamatosan világítania kell a lámpák- nak. A Li-Fi ígéretes és érdekes fejlesztés, várhatóan valahol lesz is haszna, de a végfelhasználóknál egyelőre nem veszélyezteti semmi sem a Wi-Fi-t.

## Kínai varázslat az alsó polcról

# A mobil, ami egy hétig bírja

Gyors töltés? Új generációs csodaakku? Egy kínai cég nem várt ilyesmikre, elkészítette a mobilt, amely 10 napig húzza. A teljesen ismeretlen, Macoox nevű kí- nai telefongyártó egy végtelenül egyszerű trükkel előzte meg összes riválisát. A Macoox EX1 mobilte- lefon „végtelennek tűnő akkumulátorának” titka egy- részt az, hogy szerény komponenseket kell használni. Ez 4,5 colos kijelzőt, négymagos központi egységet, 1 GB RAM-ot és 8 GB flashárolót jelent. A 8/2 MP-es kamera átlagos, de jó hír, hogy az LTE-támogatást és a dupla SIM-es kialakítást nem spórolták ki. Ez eddig

akár egy belépőszintű telefon leírása is lehetne, azon- ban a telefon a maga 15-17 mm-ével ma már döb- betesen vastagnak számít. És itt a trükk: a cég nem várt a csodaakkumulátorra, helyette fogtak egy ha- gyományos, Li-ion akkumulátort, és abból a lehető legnagyobbat pakolták a műanyag mobilba. Ez konkré- tán 9000 mAh-s az átlagos 2000-3000 mAh-s helyett. Ezzel az akkumulátorral a szerény hardver a cég ígérete szerint normál használat mellett tíz napig bírja, de abba belegendolni sem merünk, mennyi ideig tart egy ilyen feltölteni (kb. 9-12 óra).





Játék és kikapcsolódás a PC-vel

# A NAPPALI ÚJ KÖZPONTJA

**E**GYETÉRTÜNK AZZAL A MONDÁSSAL, HOGY A PC MÁR A MÚLTÉ – FELTÉVE, HOGY „PC” ALATT A SZÜRKE, ZAJOS ÉS PROBLÉMÁKKAL TELEZSÚFOLT, LASSÚ GÉPET ÉRTJÜK. Csak hogy a személyi számítógép lehet kicsi, csendes és villámgyors, miközben kezelése végtelenül egyszerű. Megjelentek a kifejezetten a nappaliba szánt játék-PC-k, amelyek fejlesztésekor a gyártók ezeket a jellemzőket tartották a legfontosabbnak. A mai játékkonzoloknál kisebb, vagány dizájnnal megáldott, igazán erős számítógépet tehetünk tévénk mellé, amely amellett, hogy könnyen kezelhető, a PC minden rugal-

masságát megőrizte. Ez utóbbi talán a legfontosabb tényező, mert lehetővé teszi, hogy egyetlen gép szolgálja ki játék-, multimédia- és minden egyéb igényünket – hosszú-hosszú éveken át.

## MIÉRT A PC?

Nehéz egy ilyen, sok esetben több száz ezer forintos számítógép mellett érvelni úgy, hogy már az olcsó tévék is „okosak”, és 10 ezer forintért androidos HDMI-stíckes PC-t kapunk, de azért mi megpróbáljuk bebizonyítani, hogy igenis jól járunk egy ilyen választással. A leg-egyszerűbb felhasználási módra, például YouTube-vidéók lejátszására minden, okosnak bélyegzett eszköz alkalmas. Eh-

hez a beágyazott rendszeren egyedi kli-entst használnak a készülékek, amelyekről párperces használat után kiderül, hogy a videót ugyan valóban lejátszzák, de a YouTube extra funkcióit már nem, vagy csak hiányosan érzjük el velük. Még nagyobb a gond, amikor a Google változtat a YouTube-streamelésen – ilyenkor addig nem tudjuk használni a klienseket, amíg azokat a gyártók nem frissítik. PC-n egészen más a helyzet. A YouTube-ot, sőt, bármilyen online streaming-szolgáltatást teljes funkcionalitásukkal elérünk nappalinkban, a tévénken is, nem kell attól tartanunk, hogy egyik pillanatról a másikra megszűnik a támogatás. Ugyanez a rugalmasság igaz

minden más felhasználási területen is. FLAC-ban tárolt, kiváló minőségű zenét játszunk le? A PC-vel egy kattintás csupán. Több hangsáv, feliratozott MKV-ban tárolt filmet néznénk? Nem mindegyik „okoseszköz” képes rá, a PC azonban tökéletes választás. Chatelnénk filmnézés közben, le-másolnánk zenei CD-inket, vagy éppen Spotifyt szeretnénk hallgatni? Mindez PC-n egyetlen kattintás, miközben minden más, a nappaliba szánt eszköz esetében csak reménykedhetünk, hogy a gyártó készített kliensapplikációt ked-vec szolgáltatásunkhoz, és támogatja a kívánt fájlformátumot/kódolást. El is érteztünk a játékok kérdéséhez. Miu-

tán túlléptünk a cukorkatologatáson és a pasziánszon, felmerül az igény, hogy látványos, akciódús játékokkal szórakozzunk tévéken, amire ma még a nagyon drága, de nagyon okosnak bélyegzett tévék sem igazán képesek. Ekkor jön a dilemma, hogy játékkonzolt vagy gamer-PC-t válasszunk-e nappalinkba.

### KONZOL VS. GAMER-PC

Hosszú évek óta tart a vallásháború a játékkonzolok és a gamer-PC-k támogatói között, melybe nem tanácsos egyik oldalon sem beszélni. A csatározás helyett jobban tesszük, ha felmérjük, melyik platformnak milyen előnyei és hátrányai vannak, és a számunkra legjobbat választjuk. A konzolok kezdőára viszonylag alacsony (100-140 ezer forint), kényelmesek, de van hátrányuk is. A kontrolleres irányítás nem minden esetben ideális, a játéklísta nem túl hosszú, ráadásul a megvásárolható játékok ára sokszor dupla annyi, mint a PC-s kiadásoké. Enyhítő tényező a havi vagy éves díjért megváltható prémium tagság, amelynek keretében minden hónapban kapunk egy-két játékot „ingyenesen”. Megemlíthetjük még az alacsonyabb felbontású és részletességű grafikát is, de tény, hogy az optimalizálásra odafigyelnek a fejlesztők, a beállításokkal nem kell vesződnünk, és sebességdombok sem lesznek.

Ha a számítógép mellett tesszük le a voksunkat, számolnunk kell a Win-

## CSAPDÁK

A jól átgondolt és megépített számítógép hasznos eleme otthoni szórakoztatóközpontunknak, de ahhoz, hogy a nappaliba szánt, házilag összeszerelt PC-nk ne csak nyújtót és szenvedést jelentsen, el kell kerülnünk a csapdákat.

**Túl kicsi:** Lehet komplett PC-t kapni és építeni pár centiméteres méretben is, ám ez igen szerény teljesítményű lesz. Ha olyan gépet szeretnénk összeállítani, amely minden játékot stabilan futtat, és később fejleszhető is, a mini-ITX szabványt válasszuk.

**Hangos:** A gyári CPU-hűtőt és a zajos VGA-kártyákat felejtsük el, mert a működési zaj el fogja nyomni a játék hangját is. Helyette csendes, inkább nagyobb méretű hűtést válasszunk, videokártyából pedig félpaszív hűtést

szereelt változatot, amelyen nem pörög a ventilátor, amikor nem szükséges.

**Drága:** Kiváló játéggépünk lesz akkor is, ha nem Core i7 és GTX 980 dolgozik benne, ráadásul egy Core i3/i5 CPU és GTX 960 kevesebbet is fogyasztanak, és nem melegszenek annyira. A fennmaradó pénzből inkább gyors SSD-t és jó kontrollert vagy zsinór nélküli billentyűzetet vásároljunk.

**Lassú net:** Kényelmes megoldás a Wi-Fi-t választani, sok mini-ITX-lapon eleve kapunk is ilyen vezérlőt, de ha otthoni WLAN-hálózatunk nem Wi-Fi ac szabványú, inkább válasszuk a kábeles, gigabites megoldást. Erre különösen in-home streamingnél van szükség.

**Rossz periféria:** Miután a számítógépet a tévé mellett, tőlünk több méter távolságban helyezzük el, a zsinóros perifériák szóba sem jöhetnek. Mindenféle irányí-

tóból találunk zsinór nélküli változatot is, de különösen Bluetooth-kapcsolatnál nagyon kell vigyáznunk arra, hogy ne legyünk túlságosan messze a géptől, máskülönben a kapcsolat akadozhat, ami ellehetetleníti a tökéletes irányítást. Egyedi vevővel kommunikáló eszközök birtokában ez kevésbé jelent gondot, mindenesetre vásárlás előtt ellenőrizzük, a gyártó mekkora hatótávolságot garantál.

**Rossz kezelőfelület:** A klasszikus Windows-asztal nem éppen ideális tévés irányításhoz, ezért érdemes házimozi vagy játékkonzolos felhasználáshoz szánt kezelőfelületet telepíteni Windowsunkra. Előbbihez mi a Kodit ajánljuk (kodi.tv), amely ingyenes, és a beépülőmodulokkal kiegészítve csodákra képes, utóbbihoz pedig a Steamet, amelynek Nagy Kép módja tökéletes kényelmet nyújt kánpénken hátra dőlve, kontrollerral (vagy billentyűzettel és egerrel) a kezünkben.

## MIUTÁN TÚLLÉPTÜNK A CUKORKATOLOGATÁSON ÉS A PASZIÁNSZON, FELMERÜL AZ IGÉNY, HOGY LÁTÁNYOS, AKCIÓDÚS JÁTÉKOKKAL SZÓRAKOZZUNK TÉVÉKEN

dows platformmal, és össze kell állítanunk a gépünket, amit szakemberre bízhatunk, vagy elvégezhetünk mi is. Amennyiben úgy döntünk, saját ma-

gunk építjük a gépet, sok-sok tervezés- és szerelésre kell felkészülnünk, nem is beszélve a telepítésekről, driverekről és beállításokról. Ha ezeken átverekedjük magunkat, abszolút személyre szabott, az adott összegért elérhető legjobb teljesítményt kapjuk. Ellenben ha egy gyárilag játékra kifejlesztett PC-t vásárolunk, megkapjuk mindazt a kényelmet, amit a konzoloktól is: a gépet csak kicsomagoljuk, rákötjük a tévékre, és egy rövid beállítást követően máris játszhatunk kedvenc számítógépes játékaikkal. Ezt a kényelmet persze meg kell fizetni: nagyjából egy játékkonzol árának két-két és félszeresére számíthatunk, cserébe azonban szebb grafikát és sokkal rugalmasabb platformot kapunk, amelyre a játékok – különösen a Steam-leárazások idején – fillérékért beszerezhetők. A bevételi eszközök tárháza is sokkal szélesebb, választhatunk tetszőleges egeret, billentyűzetet és akár konzolos kontrollert is.

Az előnyök felsorolásának fontos eleme a jövőképe. Elég megnézni egy három-négy éves PC-t, amelyen ma is futnak játszható sebességgel, közepes vagy akár magas grafikai beállítás mellett a legújabb játékok. De az sem gond, ha már akadozik, szaggat egy-egy újabb cím, mert a célszövegekkel ellentétben egy számítógépben kicserélhetjük kizárólag azt az egy-két komponenst, amely szűk keresztmetszetet jelent, így ismét évekig jól használható, gyors PC-nk lesz. Egy játék-PC

esetében ez elsősorban a videokártyát érinti, melynek cseréje nem különösebben nehéz, mindössze párperces csavarozással és egy drivertelepítéssel le is tudhatjuk.

### WINDOWS-STEAM KOALÍCIÓ

Régóta háborítatlan a Windows egyeduralma a PC-s játékok világában. A hardvergyártók elsősorban erre a platformra fejlesztik új videochipeiket, ezek felépítését pedig a DirectX csatolófelülethez igazítják. A drivereknél is megfigyelhetjük, hogy amint új, kiemelt játék jelenik meg, az Nvidia és az AMD is szinte azonnal új meghajtószoftverrel jelentkezik, hogy Windows alatt a maximális teljesítményt és a legszebb látványt kapják a játékosok. Szerzésére már a frissítéssel sem kell vesződnünk, a driverek, de már a Windows is figyelnek erre, és ha beállítjuk, a háttérben automatikusan elvégzik a frissítést.

A játékfejlesztők hasonlóan kiemelt helyen kezelik a Windowst, azon belül pedig a DirectX API-t. A játékok 99,9 százaléka ezen fut, és még ha el is készült más platformra a játék, biztosak lehetünk abban, hogy DirectX alatt jó teljesítményt és nagy stabilitást kapunk. Hogy ez mennyire így van, azt tökéletesen mutatja a PC-s játékok fő gyűjtőhelye, a Valve-féle online Steam-áruház, amely ugyan több platformon is elérhető, de Windowson nagyságrendekkel több cím játszható, mint bármilyen más módon. Az évek során ez a két



Kedvenc porfogóknk a nappaliban: alig foglal helyet, mégis mindenre képes a mini-PC

ökoszisztéma egybecsiszolódt, így ma a legjobb választás a nappalinkba egy olyan játék-PC, amelyen Windows operációs rendszer fut, azonban a kezelőfelületet a Steam jelenti „Nagy Kép” módban. Ezzel a kombinációval kényelmesen válogathatunk több mint tízezer cím között, miközben nem kell vesződnünk a driver- és játékfrissítésekkel, nem kell, hogy fájjon a fejünk a kompatibilitás és a hardverek optimalizáltsága miatt – a játékok egyszerűen csak futnak, a szolgáltatások működnek, és ha mégis bármit változtatni szeretnénk, azt a Windows jól ismert, grafikus felületén megtehetjük. Érdemes szűkíteni a Windows rendszerek körét. Az XP-t már kizárhatjuk – elavult, biztonsági kockázatokat rejt, és az újabb hardvereket sem optimalizálják rá, sőt, a legújabb játékok sem futnak alatta. A Windows 7 jobb választás, de számolnunk kell azzal, hogy a gyártók lassan elhagyják ezt a platformot is. Az ideális a Windows 10: mellett, hogy gyors és stabil, a DirectX 12-t is tartalmazza, amelyre jövő évtől kezdődően nagy szükségünk lesz, ha szeretnénk a legújabb játékokkal a legjobb minőségben játszani.

## JÁTÉKRA SZÜLETETT

Nem kell sokat keresgélni a gamer-PC-s ajánlatok között, hogy rábukkanjunk a tökéletes ajánlatra. A HRP Europe Kft.-től tesztelésre érkezett Dell Alienware Alpha egészen kicsi, ennek ellenére minden előnnyel rendelkezik, ami egy játék-PC mellett szól. A kis méret ellenére nagyon jól néz ki a fekete doboz; elején a világító alienfej egyben a gép kapcsológombja is. Az erős, Intel Core i5 processzor mellett egy GeForce GTX 750 Ti is dolgozik, amely ha nem is a legizmosabb GPU, azért a mai játékokat HD/HD+ felbontásban elfuttatja, a valamivel régebbieket pedig full HD-ben, maximális részletesség mellett is.



Kanapéról ideális: nagy képernyőre tervezett, kényelmes és könnyen átlátható felületet kapunk a Steam Nagy Kép módjában

## A PC MEGTÁMADTA A NAPPALIT, ÉS VÉGTELEN RUGALMASSÁGA RÉVÉN BÁRMILYEN FELADATRA TÖKÉLETES MEGOLDÁST KÍNÁL

A bekapcsolás után sem kell zajtól tartanunk, és a telepítési, beállítási gondok alól is mentesülünk. A Dell előrelépett Windows alá a Steam-klienst, amely indítás után azonnal Nagy Kép módban indul, illetve a klasszikus asztali helyett a Kodi kezelőfelületét kapjuk, alatta nagyon hasznos, bármilyen okostévé maga mögé utasító multimédiás funkciókat érünk el.

## STEAMOS

Többé nem vagyunk feltétlenül a Windows-hoz kötve a játék-PC-k világá-

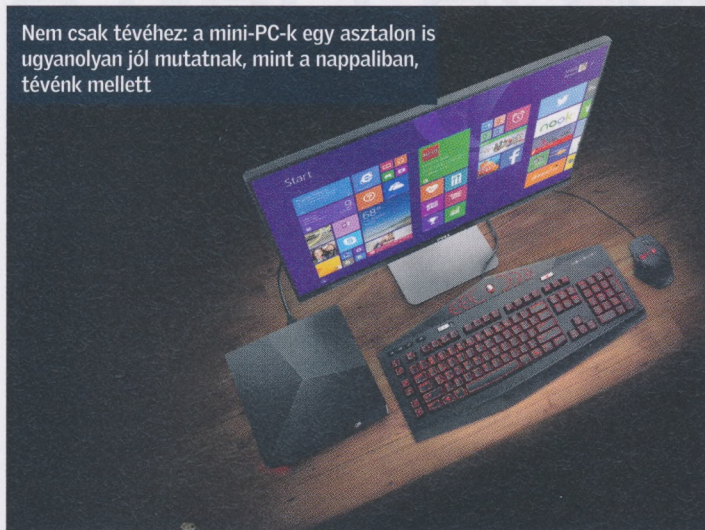
ban. A Valve elkészítette a SteamOS-t, amely helyettesíti a Windows-t, és teljes mértékben ingyenes. Telepítése nem különösebben nehéz; miután Linux alapokra épül, ismerős lépésekkel fogunk találkozni. A rendszert a steampowered.com SteamOS szekciójából ingyenesen letölthetjük. Ezt a fájlt kell egy USB-meghajtóra kicsomagolni, majd UEFI-módba váltva máris telepíthetjük a rendszert teljesen automatikusan, a végén csak a hálózatra kapcsolódást kell beállítanunk. Ha ezzel megvagyunk, egy gyors rendszerfrissítés és a Steam-kliens első beállítása következik, majd a rendszer készíti egy biztonsági mentést, végezetül pedig Steam-fiókunkba bejelentkezve máris kezdődhet a játék. Csábító, hogy ingyenesen hozzájuthatunk egy barátságos és ismerős kezelőfelületű operációs rendszerhez, amely alatt elérhető az online Steam-játékház, ám néhány dolgot érdemes megfontolni telepítés előtt. Lehet, hogy spórolunk 20-30 ezer forintot a Windows-licenccel, azonban a SteamOS hardvertámogatása még gyerekcipőben jár. Nem minden hardvert és különösen nem minden perifériát támogat tökéletesen, ezért telepítés előtt érdemes ellenőrizni, hogy kiválasztott gépünkön hibátlanul fut-e a rendszer. A videokártya-drivereket automatikusan települnek, és biztosan nem lesznek kompatibilitási gondjaink, azonban a drivereket to-

vábbra is Windowsra optimalizálják, így SteamOS alatt a játékok esetenként sokkal lassabban, rosszabb teljesítménnyel futnak. Végül azzal is számolnunk kell, hogy egyelőre kevés játékot alakítottak át úgy, hogy azok a Windows mellett SteamOS-en is fussanak, vagyis az online Steam-áruház kínálatának csak egy kis része elérhető a Linux-alapú rendszerből. Ez különösen az újabb, nagyobb nevek-nél fájó igazán, amelyek közül csak néhány kapott SteamOS-támogatást. A jövőben ez persze javulhat, a készítőik nagyobb támogatottságot ígértek, emellett a DirectX-rivális Vulcan API is megjelenhet SteamOS alatt, amely sokkal jobb hatékonyságot generál.

## ÍGY KÉSZÜL EGY JÁTÉK-PC

Nagy úr a kényelem, de hacsak nem rettegünk a csavarhúzótól és néhány egyszerű szoftvertelepítéstől, érdemes inkább saját gamer-PC-t építeni a nappaliba. Ha ezt az utat választjuk, lehet, hogy gépünk nagyobb lesz valamivel, mint egy speciálisan erre a célra tervezett gamer-PC, azonban hajszálpontosan tesztelhetjük teljesítményét, szolgáltatásait és legfőképpen árát. **Számítógéphez:** A miniatűr, néhány négyzetcentiméter alapterületű, kb. félliteres házba szerelt asztali gépekben kizárólag mobilalkatrészeket találunk, így alaplapra forrasztott CPU-t,

Nem csak tévéhez: a mini-PC-k egy asztalon is ugyanolyan jól mutatnak, mint a nappaliban, tévénk mellett





SO-DIMM-memóriát és mini-PCIe-foglalatot. Sok ilyen PC annyira kicsi, hogy még 2,5 colos meghajtóhelyhez is szűkös. Az ideális választás a mini-ITX-szabvány, amely 17×17 cm-es alaplappot jelent, magasságban és házformában azonban többféle opció közül választhatunk. Az mITX-szabványon belül is több kivitel különböztetünk meg, így például létezik alaplapra forrasztott CPU-val szerelt, low profile változat, amely passzív hűtésű, és a hátlapi csatlakozók is laposan, egymás mellett helyezkednek el. Multimédia-PC-nek ideális, de ha komolyabb, játékra is alkalmas teljesítményre vágyunk, illetve később bővítenénk gépünket, inkább a teljes értékű, asztali processzorral és tetszőlegesen nagy, erős VGA-kártyával szerelhető modellek közül válasszunk. Ezek kiváló alapjai egy nappaliba szánt, vérbeli játék-PC-nek.

**Memória:** A mini-ITX formátumú lapok méretre ugyanakkora memóriamodulokat fogadnak, mint a teljes méretű, ATX-alaplapok, ám be kell érniük két DIMM-foglalattal, így a gépösszeszerelésnél érdemes mindjárt kissé túl méretezni a rendszermemóriát. Ez egy gamer-PC-nél a 16 GB RAM-ot jelentené, de miután a mai játékok 99 százalékánál sebességben nincs eltérés 8 és 16 GB RAM között, maradhatunk a 2×4 GB-os kiépítésnél.

**GameStar játékgép:** A nappaliba szánt gamer-PC-nkhez mi egy MSI B85I alaplapot választottunk, amely minden szükséges portot és csatlakozót tartalmaz. A két DIMM-foglalatba 8 GB DDR3-1600 RAM-ot szereltünk, processzorból pedig egy Intel Core i3-4170-et, amelyet Arctic Alpine 11 Pro Rev. 2-vel hűtöttünk le. Ez stabil és erős alapot ad, később pedig akár a rendszermemóriát, akár a processzort is sokkal erősebbre bővíthetjük. Gépünket egy Cooler Master Elite 130-as házba szereltük, 500 wattos Chieftec táppal, hogy akár egy későbbi videokártya-cserekor se kelljen kényszer

rűen leváltanunk tápegységünket. Operációs rendszernek a Windows 10-et választottuk, amelyet egy 250 GB-os Samsung 850 EVO SSD-re telepítettünk. Ez kellően nagy tárhelyet kínál ahhoz, hogy a rendszer mellett elférjenek kedvenc játékok, miközben ára egészen barátságos. Ha filmeket, képeket is szeretnénk a gépen tárolni, a házba bármikor beszerelhetünk másodlagos HDD-t nagy kapacitással. Az SSD-re emellett kedvenc játékokat is feltelepíthetjük, hogy a töltési idő drasztikusan lerövidüljön, és ne kelljen hosszú percekig a „loading” feliratot figyelni. Szükségünk lesz még megfelelő perifériára is, amelyből a hagyományos egér-billentyűzet kombinációt tökéletesen kiválthatjuk egy Logitech K400-as, touchpaddal egybeszerelt tasztatúrával, a játékokhoz pedig jöhet az Xbox 360/One vagy a Steam saját kontrollere – mindegyiket tökéletesen kezeli a Windows és a Steam is.

**Videokártya:** A végére hagytuk a videokártyát, amely a gamer-PC legfontosabb alkotóeleme. Ahhoz, hogy full HD felbontásban is gond nélkül, megfelelő sebességgel fussanak játékok, egy GeForce GTX 960-as videokártyára lesz szükségünk, amelyből az olcsó modelleket már 60 ezer forint alatt elérjük. Gépünk ebben az összeállításban 220-230 ezer forintból kihozható; nem kevés pénz, cserébe azonban egy igazán erős, kicsi, de könnyen bővíthető, csendes, és mindenre kapható gamer-PC-nek örvendhetünk, amely hűtő nélkül lesz nappalinkban.

### AZ OLCÓS ALTERNATÍVA

A 200 ezer forint óriási falat sok felhasználó számára, ezért szeretnénk megmutatni egy sokkal olcsóbb alternatívát, amelyen szintén tökéletesen futnak PC-s játékok a nappali falára felszerelt, nagy képernyős tévéken. A rendszer alapja ezúttal egy miniatűr számítógép, amelyben sok esetben passzív hűtésű, szerény teljesít

## STEAM LINK

A Valve elkészítette „tévőkosító” kis dobozát is, amely mindössze 55 euróért a miénk lehet. Segítségével a PC-nkre letöltött bármilyen játékot mindenféle megjelenítőn játszhatunk az otthoni továbbítás funkciót

aktíválva. A miniatűr dobozt köthetjük LAN-on hálózatra, de Wi-Fi ac vezérlő (és Bluetooth 4.0) is került a streamelőkliensbe, illetve támogatja a 1080p@60 fps módot. A három USB-portba bármilyen billentyűzet és egeret, valamint Steam Controllert, Xbox One/360 gamepadet, illetve Logitech F710-et is kapcsolhatunk.



ményű központi egység teljesít szolgálatot integrált grafikus vezérlő és kis kapacitású SSD társaságában. Ezek a mini-PC-k mindössze 10×10 cm-en is komplett PC-funkcionalitást kínálnak, ráadásul nem fogyasztanak többet 10 wattnál, és igen csendesek. A többnyire barebone-ként kapható gépekbe párperces szereléssel csupán memóriamodult és SSD-t kell illeszteniük, és máris működik, de aki még ezt is szeretné elkerülni, készre szerelt változatban is megkaphatja őket. Minderre kiváló példa a Shuttle XPC Nano NCO1U, amely 50 ezer forintért tökéletes multimédiás kliensünk lesz, vagy a manapság divatosabb jelzővel illetve okoseszköz, amely tévékhöz és hifi-rendszerünkhöz minden, ma elérhető online szolgáltatást megad. A miniatűr rendszeren azonban csak kevés játék fut élvezhetően, ezért itt a

Steam Otthoni Továbbítás funkcióját kell bevetnünk. A nappaliba beállított PC-t gigabites LAN-kapcsolattal hálózatunkba kötve tévéken játszhatunk a sokkal erősebb notebookunkra vagy asztali PC-nkre telepített játékokkal.

### FINOMHANGOLÁS A KÉNYELEMRE

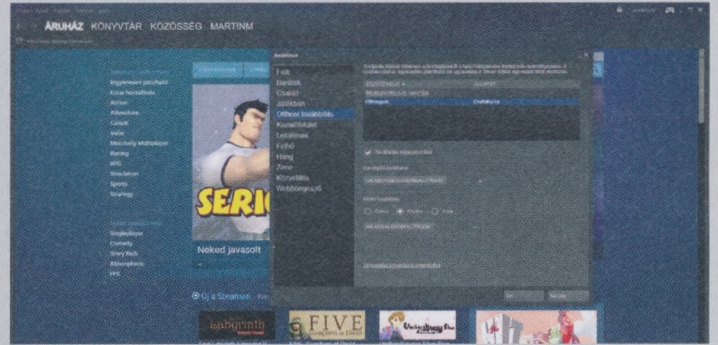
Miután mindent összeállítottunk, és tökéletesen működik a nappaliba tervezett gépünk, érdemes még néhány finomhangolást elvégezni, hogy az élmény tökéletes legyen. A helyi hálózatnak hibátlannak kell lennie, ha szeretnénk kihasználni az otthoni továbbítást, de például NAS-ról streamelt videókhoz is érdemes fejlett, gigabites helyi hálózatra bővíteni. A Steam Nagy Kép módja látványos és kényelmes, de csorbult a felhasználói élmény, ha ezt minden alkalommal nekünk kell indítanunk a Windows asztalról. A Steam legördülő menüjében válasszuk a [Beállítások\Kézelőfelület] lapot, aktiváljuk a [Steam futtatása a számítógép indulásakor] funkciót, illetve rögtön alatta a [Steam indítása Nagy Kép módban] sort is. Új számítógépünk BIOS/UEFI-menüjébe is érdemes belépni, illetve a Windows Eszközkezelőjében és Energiagazdálkodásánál engedélyezni, hogy az USB-s periféria felébreszthesse a PC-t, így akár zsinór nélküli perifériákkal is felkelhetjük alvó állapotából mini-PC-nket. A későbbiekben tanácsos még pár órát rászánni új gépünkre, és személyre szabni a beállításokat, a gép viselkedését. Végeredményül egy olyan központot kapunk, amelyet méltán nevezhetünk „nappalink agyának”.

Simánmartin



Olcós minden: multimédiára, online szolgáltatásokhoz ideális, a játékokat pedig streamelhetjük rá akár full HD minőségben

## STREAMELJ JÁTÉKOT PC-RŐL TÉVÉRE

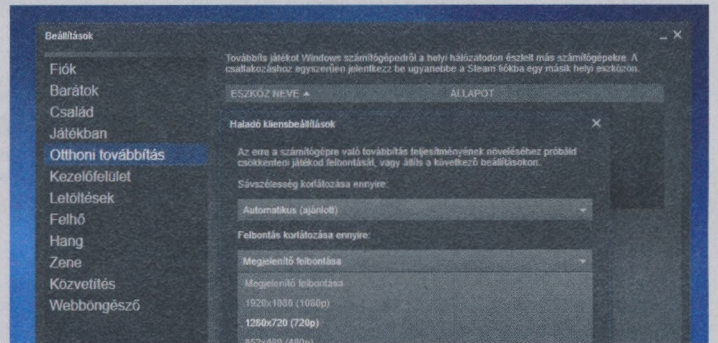
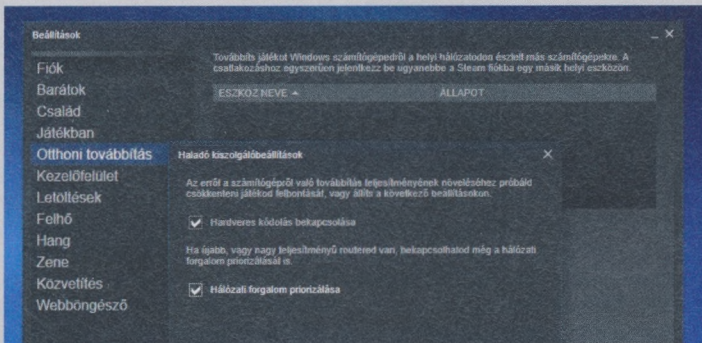


### 01. Steam a fő PC-nken

A Steam-klienset töltjük le a steampowered.com weboldalról, telepítjük, majd hozzunk létre egy saját fiókot. Ide tudunk ingyenes játékokat letölteni, illetve a hatalmas kínálatból vásárolni. Amit egyszer megvásároltunk, az végleg a mi tulajdonunk, bármikor letölthetjük, újratelepíthetjük. A név melletti kis ikonok mutatják, mely platformokon futtatható a játék.

### 02. Steam-kliens a nappali gépén

A nappaliban beüzemelt HTPC-re vagy gamer-PC-re is töltjük le a Steamet, és jelentkezünk be már meglévő Steam-fiókkunkkal. Biztonsági okokból a Steam előbb e-mailes azonosítást kér, majd csak ezután aktiválja másodlagos PC-nken is ugyanazt a fiókot. Ha közben elsődleges PC-nk is be van kapcsolva, máris megtalálja egymást a két gép a helyi hálózaton.

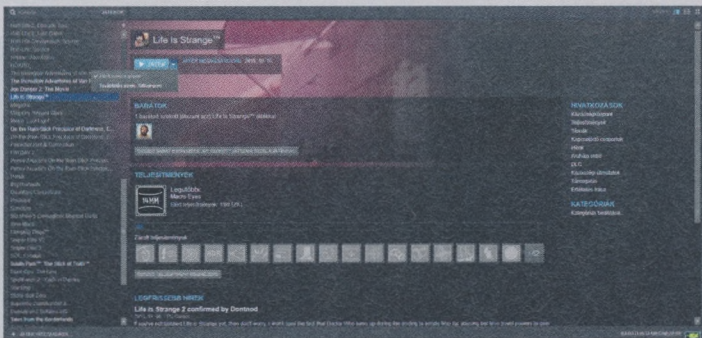


### 03 Otthoni továbbítás aktiválása

Az azonos fiókkal aktivált két gép összekapcsolódik, és megjelenik az [Otthoni továbbítás] lehetősége. Elsődleges gépünkön a Steam\Beállítások menüben megjelenik a másodlagos PC, így aktiválhatjuk is a továbbítást. Győződjünk meg arról, hogy a haladó kiszolgáló-beállításoknál aktiválva van a hardveres kódolás, valamint a hálózati forgalom prioritizálása.

### 04. Kliens optimalizálása

A beállítások ablakában, a kliensszekcióban válasszuk a [Köztes minőségi szint]-et, ha azonban lassabb a helyi hálózatunk, válasszuk a [Gyors] opciót. A haladó beállításoknál a sávszélesség korlátozása maradhat alapértelmezetten automatikus, illetve a felbontás a kliens megjelenítőjével azonos. Ha ez túl lassúnak bizonyulna, váltsunk vissza 720p-re.



### 05. Áruház kezelése a kliensen

A kliens-PC-n mostantól láthatjuk teljes játékkollekcióinkat, amelyből bármelyik címet streamelhetjük nappalinkba. Amennyiben egy, még nem telepített játékot választunk, előbb meg kell várnunk a letöltést; a játék ekkor is az elsődleges számítógépre töltődik, kliens-PC-nkre ilyenkor sem kerül fel fizikailag.

### 06. Hálózati kapcsolat javítása

Ha a Steam otthoni továbbítása akadozna, a kép sokszor szétesne, érdemes a helyi hálózaton is prioritást adni ennek az adatforgalomnak. A Steam QoS (Quality of Service) opciója a VoIP-hoz kiosztott portokat használja, vagyis ezt vegyük a QoS sorban előre routerünkön; ezek az UDP 27031/27036, valamint a TCP 27036/27037 portok.

**hama**<sup>®</sup>  
THE SMART SOLUTION

IT'S TIME FOR  
U TO RAGE!



**URAGE**

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

Szerény, de ütős

## Genius GX Scorpion M8-610

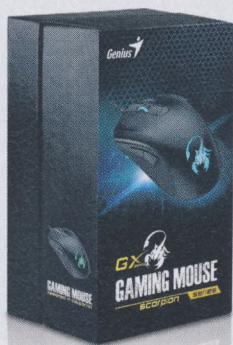
**SZERÉNY KINÉZETŰ A LEGÚJABB, GX-SZÉRIÁS SCORPION M8-610-ES EGÉR, DE EZ PUSZTÁN MEGTÉVESZTÉS, EGY VÉRBELI, JÁTÉKRA TERMETT PERIFÉRIÁVAL VAN DOLGUNK.** Amikor kibontottuk és kézbe fogtuk, rögtön a Razer Deathadder ugrott be, és ez nem teljesen véletlen: a vonalvezetés, a letisztult, sallangoktól mentes forma hasonlít rá, de azért az M8-610 nem koppintása a legendás Razer perifériának.

A kényelmes, kellően magas tenyérresz-szel szerelt rágcsáló gombjai normál méretűek, könnyű őket kattintani, és még csak véletlenül sem akadunk bele a dpi-váltóba. Ezt középen, a gumírozott görgő alatt találjuk, rajta egy Genius jellel. A dpi-beállítást szoftveresen is szabályozhatjuk, de alapvetően 800 és 8200 értékek között változtathatjuk öt lépésben. Hogy éppen melyik beállítás aktív, azt a görgőt megvilágító LED színéből találhatjuk ki. Emellett az óriási skorpióemléma sem maradhatott le, amely szintén világít. Az M8-610 olda-

lai gumírozottak, így kizárt a megcsúszás lehetősége, ráadásul szimmetrikus egérrel van dolgunk, ami külön jó hír a balkezes játékosoknak. A tervezők nem vitték túlzásba az extra gombokat, csupán kettőt kapunk bal oldalon, melyeket tetszőlegesen makrózhatunk, illetve Windows-parancsokat is beállíthatunk rájuk.

Játék közben egy rossz szavunk sem lehet az egérré, gyorsan és pontosan pozicionált. Talán mindössze az lehet zava-

ró egyeseknek, hogy kissé könnyűnek számít a mezőnyben, és súlya utólag nem szabályozható. A beállítóprogram látványos, de kezelése nem nehéz, viszont az eszközben nincs beépített profilmemória, és a szoftver makróörögző funkciójára is ráférne egy kis átalakítás. Az extrák, a több gomb és a súlyszabályozás a drágább egereknél érhető el, de még így is kicsit könnyebb szívvel ajánlanánk az M8-610-et, ha inkább 10 ezer forint közelében lenne az ára.



## INFO

**Forgalmazó:**  
CompMarket Hungary Zrt.  
**Ár:** 13 000 Ft  
**Web:** tw.geniusnet.com

**Specifikáció:**  
800-8200 dpi érzékelő (Avago/Pixart ADNS9800), 6 gomb, makrózható, többszínű háttérvilágítás, 2 méteres kábel, dpi-állítás öt lépésben, szimmetrikus kialakítás, 123×65,6×39 mm, 122 g

**Pro:**  
kényelmes, kiváló összeszerelés, 8200 dpi, makrózható

**Kontra:**  
nincs fedélzeti memória, kissé könnyű, lehetne olcsóbb

81

A közép-re célzott monitor

## Acer H257HU

**KEVESLED A FULL HD-T, DE TÚL NAGY MONITOR ELŐTT SEM SZERETNÉD MEGFÁJDÍTANI A NYAKADAT?** Talán ez az a kijelző, amit keresel. Az Acer jó érzékkel megkereste és egybegyúrta a 23/24,

valamint a 27 colos monitorok előnyeit, és mindezt elkészítette 25 colos méretben. A H257HU érzetre nagyobb, mint a 24 colos, de nem kell érte átrendeznünk asztalunkat. A WQHD felbontás ehhez a mérethez ideális, a könnyű olvashatóságához nincs szükség skálázásra. Ideális középút; egy megfizethető, de már felsőbb kategóriás VGA (például Radeon R9 280X/290) a játékokat is meghajtja ebben a felbontásban. Az Acer az IPS-technológiát választotta, méghozzá 4 ms válaszidővel és alacsony input laggal. A monitor színei szuperek, a fényerő kellően nagy, az IPS-glow alig látszik, és szemet bántó háttérvilágítási zavarokkal sem találkozunk.

A láthatatlan, kb. félcentiméteres keret dizájnos, a fém talp pedig elegáns. A fényes hátlapon az USB-hubon és a fejhallgató-kimeneten kívül minden szük-

séges csatlakozó elfért. Adott a HDMI 2.0, a DisplayPort és egy DL-DVI is. Kiemelnénk még a beépített hangszórókat, amelyek nagyot ugyan nem szólnak, de kategóriájukban kiemelkedően szép, tiszta hangot sugároznak.

A H257HU klassz monitor, de azért vannak hátrányai. A fix állvány és az USB 3.0 hub hiánya mellett hiába kerestünk VESA furatokat, a 42 wattos fogyasztás magas, az OSD-menü nem túl modern, sem FreeSync, sem GF-

Sync nincs, és sajnos az ár is magas. 125 ezer forint nagyon sok érte. Akinek nem probléma a full HD, 75-90 ezer forint magasságában többféle IPS/PLS-monitor közül válogathat akár 25, akár 27 colos méretben. 100 ezer forint környékét megközelítve már sokkal jobban tudnánk örülni az Acer szép és tényleg jó monitorának, ráadásul az egyik nagy konkurens hasonló, 25 colos WQHD modellje is alacsonyabb áron szerezhető be.



## INFO

**Forgalmazó:**  
Acer Magyarország  
**Ár:** 123 900 Ft  
**Web:** acer.hu

**Specifikáció:**  
25", 16:9 képarány, 2560×1440 felbontás, IPS-panel, matt, 4 ms válaszidő, 60 Hz frissítés, 350 cd/m<sup>2</sup> fényerő, 2×2 wattos hangszóró, DTS, 178/178 fok betekintési szögek, DisplayPort 1.2, DVI, HDMI 2.0, 569×424×216 mm, 42 watt átlagos fogyasztás

**Pro:**  
jó képminőség és felbontás, elegáns dizájn, átlagnál jobb hangzás, gyors

**Kontra:**  
nincs USB 3.0 hub, csak dönthető állvány, túlrazott

76

Matt nehéztüzérség

## Trust GXT 155

**H**ATALMAS, JOBBKEZES EGÉR A TRUST ÚJ, A FELSŐ KATEGÓRIÁBA CÉLZOTT GAMEREGERE, AMELYRE RENGETEG, SZÁM SZERINT 11 GOMB KERÜLT.

A nagy méret szélességben egészen biztosan kitölti teljes tenyerünket, de – miután az egér rövid – a gombokról lelőgnak az ujjaink. Ettől még kényelmes az eszköz, azonban az extra kiegészítő gombok elérése és a görgő használata már nem az.

A fekete színű periféria természetesen világítást is kapott, amelynek színét a mellékelt szoftverben meg is változtathatjuk. Ez egészen vagány kinézetet kölcsönöz a matt, érdes borítású egérnek, amelyre talán egy kicsit nagyobb méretű csúszótalpak is kerülhetek volna.

Alul, a 4000 dpi-s szenzor mellett egy kör alakú fedelet találunk, amelyet elfordítva a súlytárat látjuk. Ebbe a dobozba helyezhetjük a mellékelt nyolc darab, egyenként 2 grammos súlyt, amennyiben a GXT 155 alaptömegét túl kevésnek tartjuk.



A 15 ezer forintos egér extráinak sora azonban itt még nem ért véget. A 11 gombot tetszőlegesen felprogramozhatjuk, sőt, akár makrókat is meghatározhatunk a windowsos szoftver segítségével. A beállításokat öt darab profilban tárolhatjuk, sőt, ezeket a szoftver fel is tölti az eszközbe épített fedélzeti memóriába, így bármilyen gépen azonnal előhívhatjuk beállításainkat.

Játék közben a GXT155 pontosnak bizonyult, nem ugrált a kurzor, és kellően gyors volt a mintavételezés is. A góssal sem volt gondunk, bár a gom-

bok, sőt, talán az egész rágcsgáló egy kicsit lehetne hosszabb. Az érdes felület nem csúszik, de izzadós tenyerű játékosoknak a mintázott oldalsó gumiborítás vagy a nyitott kialakítású egér jobb választás. Az oldalsó gombok közül az első néhányat könnyen el lehet érni, a bal gomb melletti gyorsgomb is ideális helyre került, a többit azonban már nehezebb kezelni. Összességében egy sok extrával megpakolt, pontos eszköz a GXT 155, de vásárlás előtt érdemes kipróbálni, hogy ergonómiája passzol-e tenyerünkhöz.

## INFO

**Forgalmazó:**

Cédrus Kft.

Ár: 15 990 Ft

Web: cedrus.hu

**Specifikáció:**

100-4000 dpi érzékelő, 11 gomb, makrózható, fedélzeti memória, többszínű háttérvilágítás, harisnyázott, 1,9 méteres USB-kábel, dpi-állítás két gombbal, jobbkézes kialakítás, 8x2 g extra súly, 119x77x32 mm, 209 g

**Pro:**

stabil fogás, sok gomb, változtatható súly, profilok

**Kontra:**

rövid gombfelületek, kényelmetlen oldalsó gombok, érdes felület

79

## Lenovo és Razer: egyesült erővel a gamerekért

**A**JÁTÉK-PC-K VILÁGÁNAK MEGHATÁROZÓ SZEREPLŐJE, A RAZER MÁR TÖBB KOMOLY GAMERPERIFÉRIÁT LETETT ASZTALUNKRA – PONT A MELLÉ A LENOVO Y GAMERGÉP MELLÉ, AMELYEN MINDENKINEK MEGAKAD A SZEME.

A két hardveróriás most egyesítette erőit, hogy együtt egy egészen új gamer-PC-családot alkossanak.

A közös munka első eredményét már is bemutatták a nagyközönségnek, ez nem más, mint egy Lenovo Y szériás asztali gamerszámítógép, amely amellett, hogy megőrizte a jól ismert, prémium „Y” dizajnt, a Razertől is kölcsönzött néhány látványelemet. A házasságban született Lenovo Y szériás Razer Edition eszközök természetesen a játékosokat célozzák meg, így nem is lehet kérdéses, hogy a dizájn mellett a gép teljesítményére sem kell panaszkodnunk. A novemberben bemutatott, januárban érkező, első ilyen asztali PC a legújabb generációs processzort

rejt, és a nagy felbontású, teljes részletekre kapcsolt játékok is szárnyalnak majd az erős videokártyán.

Óriási a Razer tapasztalata a gamerperifériák területén, melyet 100 százalékig bele is ad az „Y” szériás számítógépekbe. A dizájtuning már a legelsőként bemutatott asztali gépeken is jól látszik, a kevlárhatású előlap, a szögletes forma erőt sugall, a Razer-zölden világító szellőzőnyílások és az előlapi „Y”-jel pedig egyértelművé teszik, hogy ez a gamer-PC nagyon komoly erőt képvisel. A Razer hozta magával a Chroma-dizajnt, így a világítás minden esetben tetszőlegesen változtatható. A Razer természetesen nem csupán a dizájn kedvéért bútorozott össze erre a termékcsaládra a Lenovóval, a PC a játékosok felhasználói élményét is maximálisra húzza. A Razer nehézsúlyú profizmusát hozza a játékos perifériák világából.

És ez még csak a kezdet. Az első asztali PC-t hamarosan újabb számítógépek

és ezekhez passzoló perifériák követik, ahogy a gamer „Y”-os notebookon is javában dolgoznak már a mérnökök. A folytatás a januári CES kiállításon érkezik, majd ezt követően el is rajtolnak az új Lenovo Y Razer Edition gépek, hogy a 2016-ban megjelenő, egyre több DirectX 12-es játéknak már egy ilyen, szép és erős fenevaddal essünk neki. (x)



Lenovo

83

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## MONITOR

### Samsung S27E370



gyártó: Samsung  
Ár: 98 990 Ft  
Web: [samsung.hu](http://samsung.hu)

A 27 colos monitorok közül szeretnénk kiemelni a legújabb, e370-es típust, amelyet a már jól ismert, full HD felbontású PLS-panellel szereltek, azonban a dizájn és a szolgáltatások listája változott. A fehér szín ellenére játékra is alkalmas a monitor, sőt, 4 ms válaszideje és alacsony input lagja kifejezetten előnyös, ahogy a FreeSyncet is kihasználhatjuk AMD Radeon VGA-val. Emellett a monitor talpába egy Qi mobilöltő állomást is rejtettek, amely észrevétel nélkül tölti telefonunkat.

## VIDEOKÁRTYA

### Asus GeForce GTX 750 Ti 2 GB



gyártó: Asus  
Ár: 38 990 Ft  
Web: [asus.hu](http://asus.hu)

Nem lesz a gamer-PC-k királya gépünk, ha egy GTX 750 Ti VGA-t szerelünk bele, de abban biztosak lehetünk, hogy a játékok HD/HD+ felbontásban futnak majd közepes vagy magas részletességgel, miközben a fogyasztás is alacsony marad. A GTX 750 Ti nagyon keveset fogyaszt, kiegészítő tápcsatlakozóra sincs szüksége, ennek ellenére bármelyik játékot élvezhető sebességgel képes megmozdítani, ráadásul ára is barátságos. Amíg a Radeon R7 370 nem esik le erre az árszintre, ez a kártya viszi a prímet 40 ezer forint alatt.

## PC-HÁZ

### Zalman H1



gyártó: Zalman  
Ár: 41 990 Ft  
Web: [zalman.com](http://zalman.com)

A H1 nem szükkölködik extrákban, és anyaghasználat is passzol a felső kategória elvárásaihoz. A házon csatlakozókat, csatlakozókat, potmétereket találunk, amelyek egy komoly ventilátorszabályzó részei. A három potméterrel három oldal ventilátorainak fordulatszámát állíthatjuk be manuálisan, vagy a mellettük található AHV (Automatic Heat Ventilation) nyomógombbal automatikus vezérlésre is átkapcsolhatunk. Amennyiben túl nagy a meleg, a ház felső szellőzőnyílásai egy motor segítségével automatikusan felnyílnak, amíg le nem hűl a belső hőmérséklet a beállított értékre.

## MEGFIZETHETŐ UHD-TÉVÉK



### 1 Philips 49PUS7150

300 000 Ft  
[philips.hu](http://philips.hu)

### 2 Samsung UE50JU6800

300 000 Ft  
[samsung.hu](http://samsung.hu)

### 3 Panasonic TX-40CX700

231 900 Ft  
[panasonic.hu](http://panasonic.hu)

### 4 LG 49UF778V

249 900 Ft  
[lg.hu](http://lg.hu)

### 5 Sony Bravia KD-49X8309C

349 900 Ft  
[sony.hu](http://sony.hu)

## FÉL TERABYTE-OS SSD-K



### 1 Samsung 850 Evo 500 GB

48 900 Ft  
[samsung.hu](http://samsung.hu)

### 2 HyperX Savage 480 GB

55 400 Ft  
[kingston.com](http://kingston.com)

### 3 Samsung 850 Pro 512 GB

70 400 Ft  
[samsung.hu](http://samsung.hu)

### 4 OCZ Vector 180 480 GB

77 300 Ft  
[ocz.com](http://ocz.com)

### 5 Crucial BX100 500 GB

49 500 Ft  
[crucial.com](http://crucial.com)

## CSÜCS-KATEGÓRIÁS OKOS-TELEFONOK



### 1 Samsung Galaxy S6 Edge

189 900 Ft  
[samsung.hu](http://samsung.hu)

### 2 Apple iPhone 6S

259 200 Ft  
[apple.hu](http://apple.hu)

### 3 LG G4

163 600 Ft  
[lg.hu](http://lg.hu)

### 4 HTC One M9

154 500 Ft  
[htc.com](http://htc.com)

### 5 Sony Xperia Z5

236 200 Ft  
[sony.hu](http://sony.hu)

## INTEL B85 ALAPLAPOK



### 1 Asus B85M-G Plus/USB 3.1

30 600 Ft  
[asus.hu](http://asus.hu)

### 2 ASRock Fatal1ty B85 Killer

24 900 Ft  
[asrock.com](http://asrock.com)

### 3 Gigabyte P85-D3

24 500 Ft  
[gigabyte.com](http://gigabyte.com)

### 4 MSI B85I

28 300 Ft  
[msi.com](http://msi.com)

### 5 Gigabyte B85M-D2V

14 900 Ft  
[gigabyte.com](http://gigabyte.com)



## BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

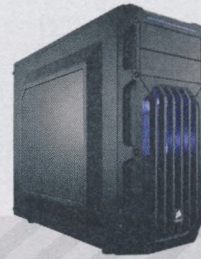
<b>Processzor</b>	Intel Pentium G3260	17 400 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Zalman CNPS80F	1 800 Ft
<b>Alaplap</b>	Asus H81M-Plus	16 500 Ft
<b>Memória</b>	8 GB HyperX Fury DDR3-1866 KIT	14 200 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Asus GeForce GTX 750 Ti 2 GB	38 990 Ft
<b>SSD</b>	-	x
<b>Merevlemez</b>	WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	13 700 Ft
<b>DVD/Blu-ray egység</b>	LG GH24NSB0	4 100 Ft
<b>PC-ház</b>	Rajintek Arcadia	8 900 Ft
<b>Tápegység</b>	FSP Hexa+ 400 W	13 200 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		128 790 Ft



## Gamer - Konzolverő PC

200 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Core i3-4160 3,6 GHz	33 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Arctic Cooling Alpine 11 Pro rev.2	3 000 Ft
<b>Alaplap</b>	Gigabyte B85M-D3H	19 700 Ft
<b>Memória</b>	8 GB HyperX Fury DDR3-1866 KIT	14 200 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Gigabyte N960IXOC-2GD	59 900 Ft
<b>SSD</b>	Crucial BX100 250 GB	25 500 Ft
<b>Merevlemez</b>	-	x
<b>DVD/Blu-ray egység</b>	LG GH24NSB0	4 000 Ft
<b>PC-ház</b>	Thermaltake Urban S1	16 000 Ft
<b>Tápegység</b>	FSP Hexa+ 400 W	13 200 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		188 500 Ft



## KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Intel Core i5-4690	65 900 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	SCYTHE Mugen 4	13 800 Ft
<b>Alaplap</b>	Gigabyte Z97X Gaming 5	44 400 Ft
<b>Memória</b>	Crucial Ballistix DDR3-1600 16 GB KIT	28 300 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Gigabyte N970WF30C-4GD	103 000 Ft
<b>SSD</b>	Samsung 850 Evo 500 GB	48 900 Ft
<b>Merevlemez</b>	WD AV 2 TB 7200 rpm	26 900 Ft
<b>DVD/Blu-ray egység</b>	-	x
<b>PC-ház</b>	Corsair Carbide Spec-03	19 300 Ft
<b>Tápegység</b>	Corsair Builder CX600 v2	24 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		374 500 Ft



## EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

### PROCESSZOROK

INTEL	
LGA1150	
Intel Core i7-4790K	106 800 Ft
Intel Core i5-4690	65 900 Ft
Intel Core i5-4460	54 100 Ft
Intel Core i3-4160	33 000 Ft
Intel Pentium G3258	19 500 Ft
Intel Pentium G3260	17 400 Ft

AMD	
AM3+	
AMD FX-8370	64 100 Ft
AMD FX-8350	52 900 Ft
AMD FX-6300	31 300 Ft
AMD FX-4300	18 600 Ft

FM2+	
AMD A10-7850K	38 800 Ft
AMD A10-7700K	35 000 Ft
AMD X4 860K	22 500 Ft
AMD A4-7300	13 900 Ft

### ALAPLAPOK

Intel LGA1150	
Gigabyte Z97X-Gaming G1 WIFI BK	117 900 Ft
Asus Maximus VII Ranger	53 400 Ft
ASRock Z97M Anniversary	27 900 Ft

AMD AM3+	
Asus Sabertooth 990FX R2.0	51 500 Ft
Gigabyte 990XA-UD3	29 000 Ft
ASRock 970M Pro3	20 100 Ft

AMD FM2+	
MSI A88XM Gaming	37 900 Ft
ASRock FM2A88X Extreme6+	30 700 Ft
Gigabyte F2A88XM-D3H	17 900 Ft

## Különösen ajánlott

Sokáig vártott magára a Trust vérbeli gamertasztatúrája, de végre elkészültek vele, és nem is kell csalódnunk az eszközben. A GTX 285 a termékcsalád abszolút zászlóshajója, ez a dizájnja is jól látszik. A fekete színű, szögletes billentyűzetről természetesen nem maradt le a háttérvilágítás, amelyet a szoftver segítségével tetszőlegesen szabályozhatunk. A már obligát számítógépes szolgáltatások közül ki kell emelnünk a Windows-gombok letiltásának lehetőségét és a 12 gombos anti-ghostingot. Emellett három, a billentyűzet saját memóriájában is tárolt profilba menthetjük el a bal oldalon található, öt darab makrógomb beállításait, felül pedig ezek között a profilok között válthatunk egyetlen gombnyomással. A felső részen teljes, multimédiás vezérlősor is található hangerőszabályzóval együtt, valamint a háttérvilágítás intenzitását is kapcsolhatjuk. A csuklótámasz nem nagy, de éppen megfelelő méretű, így kényelmesnek mondható a membrános GTX 285, amely valamivel kevesebb, mint 20 ezer forintért a miénk lehet. Aki ezt sokallja, annak a GTX 280 nevű, magyar kiosztású kis-testvért ajánljuk, melytől 12 ezer forintért – a dedikált makrógombokat leszámítva – a szolgáltatások nagy részét szintén megkapjuk.

## INFO

**Forgalmazó:** Cédrus Kft.

**Ár:** 19 999 Ft

**Web:** trust.com

### Specifikációk:

angol QWERTY kiosztás, 12 gombos anti-ghosting, 5 programozható makrógomb, 3 profil, fedélzeti memória, dedikált multimédia-billentyűk, LED-es háttérvilágítás, 1,8 méteres USB-kábel, gaming mód (letiltható Windows-gombok), 3 év garancia

**Pro:** háttérvilágítás, makrózható, fedélzeti memória, jó dizájn

**Kontra:** membrános léte drága, csak egyszínű háttérvilágítás

Trust GTX 285  
gaming  
billentyűzet



83

# EXTRA LIFE

Szakértők a fiatalokat érintő, foglalkoztató és veszélyeztető témákról



Online vs. valóság

## CSAPATMUNKA MÁSKÉPP?

**NEM MINDIG POZITÍV A CSAPATMUNKA MEGÍTÉLÉSE A VALÓSÁGBAN. NEM KEM PÉLDÁUL, HA A MUNKAHELYEN VAGY EGY TANÓRÁN MEGHALLOM, HOGY CSAPATBAN KELL DOLGOZNI, AZ ELSŐ GONDOLATOM VALAHOL A „MIT VÉTTETTEM” ÉS A „BÁRMIT, CSAK EZT NE” KÖZÖTT KERESENDŐ.**

Törvényszerűnek tűnik, hogy a teamben mindig van valaki, aki lazás, és a társai a hátukon hurcolják a közös munka végéig. Van a balek, aki saját korlátait figyelmen kívül hagyva, egyszerre öt ember helyett dolgozik. Ismerjük a tudálékost, aki folyamatosan megtorpedózza a többiek által felvetett javaslatokat, de építő gondolatot nem tesz hozzá a munkafolyamathoz. Így a való életben a csapatmunka sokszor inkább mumusként jelenik meg a produktív tevékenység szinonimája helyett, annak ellenére, hogy manapság mennyire felértékelt képességnek minősül egy állásinterjúban vagy már az önéletrajzban is, ha azt valljuk magunkról, csapatjátékosok vagyunk. Nem is csoda,

### KI VAGYOK?

A nevem Bányai Fanni pszichológus, és jelenleg az ELTE Pszichológia Doktori Iskolájának PhD hallgatója vagyok. Kutatási területem a videojátékokban megfigyelhető versengési stratégiák és a virtuálisan elsajátított képességek valóságban történő pozitív felhasználása. Ezen kívül a Pixelben Lélek blog szerzőjeként saját videojátékos kutatásaimról és kedvenc játékaimról írok pszichológiai megközelítésből.

hiszen egyre több az olyan munkáltató, aki ilyen személyt keres.

### ONLINE CSAPATMUNKA

Nem kell messzire mennünk, ha a jó csapatmunkát akarjuk megtapasztalni. Elég, ha aktív tagjai vagyunk egy MMO-közösségnek, ahol lehetőségünk van a mindent elsöprő győzelmet, társainkkal együtt átélni egy közös küldetés során. A laikusok általában belesem gondolnak, hogy a játék komoly erőfeszítés is egyben. Ahogy tartja a mondás: előbb a munka, aztán a szórakozás. Mentálisan komolyan igénybe veheti a játékost, aminek fizikai és fiziológiai jelei is sokszor láthatók. Például egy hatalmas győzelemhez közeledve vérnyomásunk megugrik, koncentráció közben minden izmunk megfeszül, kiver a víz, és a sikeres bossfight végeztével azonnal előnti agyunkat az endorfin.

A játékos az online csapatban megtapasztalhatja, hogy a közös munka olykor monoton, és annak ellenére többször is wipe-olunk egymás után, hogy minden a terv szerint halad. Viszont érezzük, hogy az erőfeszítés, az idő és az energiabefektetés nem hiábavaló, és kölcsönösen felelősek vagyunk a team sikeréért vagy kudarcáért. Így a játék önmagában motívál, és felelősséget ruház ránk.

Nick Yee pszichológus a Stanford Egyetemen MMORPG-játékosok motivációit vizsgálva rámutatott arra, hogy az MMORPG-használat és az aktív tevékenykedés az online közösségben a játékosokat olyan képességek birtokosává teszi, mint a demokratikus vezetői stílus, a csapatban dolgozás, a kimagasló kommunikációs készség, a rugalmas problémamegoldás. Az online csapatjáték amellett, hogy élvezet részesének lenni, olyan jellegű fejlődést is elősegít, amit a való életben a különböző együttműködések során kamatoztathatunk. További pluszként a játékban begyakorolt csapatmunka felbátoríthatja az egyént, hogy a valóságban is belemenjen hasonló helyzetekbe, hiszen megvan már a kellő rutinja hozzá.

### ONLINE CSAPATÖSSZETÉTEL

Azokban az online játékokban, amelyekben a karakterek létrehozásakor vagy kiválasztásakor lehetőségünk van arra, hogy eldöntsük, milyen szerepe legyen karakterünknek, nemcsak a játéktílusunkat határozzuk meg, hanem a csoporton belül betöltött szerepünket is. Természetesen bármikor van lehetőségünk talentet váltani, ha nem tetszik az adott harcstílus, de előbb-utóbb mindenki megtalálja magának a tökéletes karakter-összetételt és ezzel helyét is a csapatban.



Haver, ez ma már a hányadik?



Sebesültet nem hagyunk hátra



## SZEREPEK A CSAPATBAN

A szervezetszociológia világában is léteznek megkülönböztethető szerepek a csapatban. Meredith Belbin pszichológus nevéhez fűződik az egyik népszerű tipológia, amely alapján a csapatmunkát végzőket nyolc szerep mentén osztályozhatjuk: a vállalat embere, a koordinátor, a serkentő, az ötletgyártó, a forrásfeltáró, a monitorozó, a csapatjátékos és a megvalósító. Kicsit bonyolultabb talentrendszer, mint az átlagos MMO-ké, de szerepek ismerete segíthet abban, hogy felismerd, te milyen csapatjátékos vagy, és mik az erősségeid, illetve gyengeségeid.

Ismerünk egyszerűbb és összetettebb buildeket. A hagyományos Holy Trinity rendszer a mai napig megállja a helyét, ebben a karakter tank/DPS/healer szerepet tölthet be, de még ezen belül is van némi mozgásteret a játékosnak, hogy milyen legyen a játéktípusa. Ma már nagy népszerűségnek örvend a szentháromság megbontása, ami különböző hibrid kasztokat is elérhetővé tesz. Így sokkal jobban testre szabható a karakter játéktípusa, de a csapatmunka szempontjából ugyanúgy az egyes hibrid kasztok közötti egyensúly megtalá-

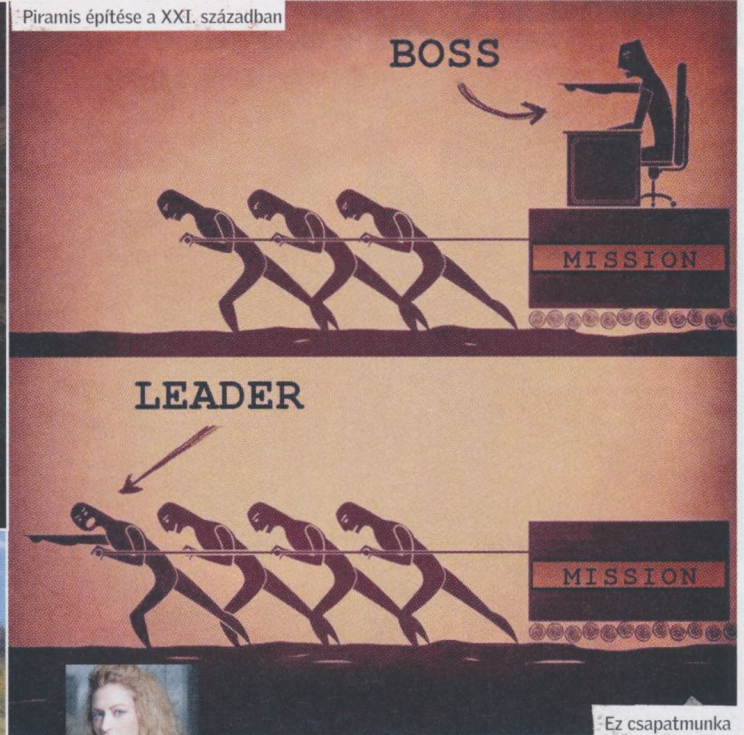
lása a fontos, hogy a team a legjobb teljesítményt nyújtsa.

A valóságban sajnos a jó csapat kialakítása általában nehezebb, mint a játékban. Míg a játékban mindenki tudja, hogy ki DPS, tank vagy healer, és elég összeszedetnünk a játékosokat az optimális csapatösszetételhez, addig a valóságban sokszor nem ismerjük azokat, akikkel együtt kell dolgoznunk, vagy éppen túl jól ismerjük őket ahhoz, hogy ne tudjunk együtt dolgozni velük. Ilyenkor jól jöhet az a rutin, amit az online játékokban szereztünk.

### HOGYAN ALKALMAZKODJUNK OFFLINE?

A csapatmunka egyik legpozitívabb és legfontosabb eleme online és a valóságban is, hogy az egyén nem szólóban néz szembe a kihívással, hanem többedmagával, így ennek köszönhetően a csapatot alkotók teljesítménye összeadódik, és hatványozottan ütőképesek lesznek. Másrészt vannak olyan küldetések is a játékokban, amelyeket egyedül képtelenek lenni véghezvinni, hacsak nem várunk három kiegészítőnyi időt, majd tízszer nagyobb szinttel visszamegyünk, és egyedül legyőzzük szegény bosszt. A valóságban azonban nem lehetséges fogni magunkat, és két év múlva egye-

Piramis építése XXI. században



Ez csapatmunka

## HA TE MONDOD

**Jane McGonigal játékkervező:** „Egy mai átlagos fiatal egy erős játékkultúrával rendelkező országban 21 éves koráig tízezer órát tölt el online játékokkal. Tudományos kutatásokból tudjuk, hogy ha 21 éves korunkig úgy töltünk el akár mivel tízezer órát, hogy azt teljes erőbedobással végezzük, annak virtuózaivá válunk.”

## FELHASZNÁLT FORRÁSOK:

McGonigal, J. (2011). Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world. The Penguin Press, New York.

Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments, 15, 309-329.

dül nekiállni egy feladatnak, amit korábban csapatban kellett volna megoldanunk. A játékosok közötti kommunikáció elengedhetetlen a jó csapatmunkához, melynek során lefektethetjük, kinek mi a feladata a csoportban, mire kell ügyelnie, ki mihez ért, mit szeretne, mit vár el a többiektől. Ha a csapattagok szabadon kifejtethetik véleményüket, megoldási javaslatokkal élhetnek a feladattal kapcsolatban. A csapatmunka akkor válik online és offline is igazán produktívá, ha a tagok elkötelezettek az ügy mellett. A valóságban is fontos, hogy mindenki számára nyilvánvaló és vágyott legyen a cél, tehát a kényszer szülte offline csapatokban, ahol a tagoknak nincs érzelmi motivációja a munkára, nehéz együttműködésre ösztönözni bárkit is. Az online játékok mechanikai elemei viszont önmagukban is együttműködésre készítetnek, és azt erősítik (pl. raid, capture the flag). A valóságban is ösztönözhető, ha értelmet találunk az elvégzendő munkában, és elismerjük, hogy a feladat véghezviteléhez összefogásra van szükség.

A csapaton belüli versengés, amikor egymás statisztikáit látjuk egy-egy meccs után, összehasonlítási alapot jelent számunkra, rámutat, hogy miben van értelmünk fejlődnünk. A versengés a csapaton

belül bomlasztó lehet, de nagy előnnyel is járhat hasonló karakterű játékosok esetén, hiszen eltanulhatunk egymástól fortélyokat, megoszthatjuk tapasztalatainkat, és versengésünk a többiekkel nemcsak a saját teljesítményünket, de a csapat teljesítményét is növelheti. A valóságban is a csoporton belüli versengés – ami alatt nem viszálykodást vagy a vezetőség általi önkényes összehasonlítást értünk, vagy egy-egy csapattag kiemelését a többi közül – fejlesztheti a tagok képességeit, és pozitívan hathat a team összteljesítményére.

Az online környezetet a többi játékosal való együttműködés pozitív visszajelzésekkel (xp-pontok) vagy tárgyi formában (jobb fegyverek, új cím, skin, mount) jutalmazza. Emellett önmagában jutalmazó erejű a csapattagok pozitív hozzáállása és a hála kifejezése egymás iránt, a befektetett idő és energia köszöneteként. A valóságban is környezetünk pozitív visszajelzései, a jutalmak és a csapattagok válaszcíói (ahogy mi reagálunk rájuk, illetve ahogy ők reagálnak ránk és a közös sikerre) nemcsak megerősíthetnek minket abban, hogy valamit jól csináltunk, hanem a későbbi csapatmunka iránti elköteleződés is növelhetik.

# Extra Life

» HA TÚL SOKAT MOZGOK, AZ A BAJ, HA TÚL KEVESEET, AZ A BAJ



**MOZDULJ  
GAMER  
MOZGALOM**  
AJÁNLÁSÁVAL



## Ergonómia

# HA TÚL SOKAT MOZGOK, AZ A BAJ, HA TÚL KEVESEET, AZ A BAJ

**H**OGYAN EGYEZTETHETŐ ÖSSZE AZ ÓRÁKON ÁT TARTÓ, ÍRÁSZTAL MELLETTI MUNKÁVÉGZÉS AZZAL, HOGY TESTÜNKNEK GYAKRAN SZÜKSÉGE VAN PÁR PERC SZÜNETRE? Az irodai munka és az otthoni számítógép-használat közben elengedhetetlen, hogy rendszeresen beiktassunk némi pihenést, mozgást. Igen ám, de ha éppen egy nagyon nehéz pálya teljesítésén dolgozunk, vagy egy boss-zsal küzdünk, akkor hogyan szakíthatnánk azt félbe? Mégis, mit tehetünk ilyen életbevágó helyzetekben, hogy csak ellenfeleink sérüljenek, de magunkra oda tudjunk figyelni? A válasz kulcsa az ergonómia.

Úgy kell kialakítani környezetünket, hogy az ne korlátozzon bennünket a természetes mozgásban. Mindent el kell távolítani, ami megakadályoz ebben bennünket. Szerezünk be például görgős, forgatható széket. Tervezzük azt gondolhatnánk, hogy a székek azért forognak, hogy az íróasztalon szerteszét heverő innivaló, ételdarabok, perifériák és egyéb eszközök könnyen elérhetők legyenek. Valójá-

### KI VAGYOK?

A nevem Tóvölgyi Sarolta, mentálhigiénés szakember, műszaki menedzser, játéktervező vagyok. A BME Ergonómia és Pszichológia Tanszékének munkatársaként egyaránt foglalkozom felhasználó-központú terméktervezéssel és pszichológiai tanácsadással, vagyis testtel és lélekkel.

ban azonban más az ok-okozati összefüggés. A csupán egy-két fokra jobbra-balra fordulás a természetes, evolúciós szempontból igényelt izgás-mozgásunkat elegendi ki. Ha már felfedezted a görgős székek alternatív felhasználási módját (például versenyzés a folyosón, hozzáteszem önerőből, azaz nem mások által tolva), akkor tulajdonképpen az ösztöneidnek engedelmesskedtél. Mondjuk nem biztos, hogy ez majd meghatja a tanárodat az iskolában...

Ha már az iskolánál tartunk. Sajnos ergonómiai szempontból tapasztalható néhány sajnálatos dolog e téren. A „ne mozogj már annyit a székeken” vagy „ülj rendesen azon a széken” és hasonló mondatok gyakran elhangoznak osztálytermi környezetben. A gyerekek ilyen figyelmeztése azonban kárt is okozhat, ugyanis túlságosan merev vagy éppen tespedt testtartásra készíteti őket (és ezt nem biztos, hogy érdemes feláldozni a fegyelemre szocializálástól). Az iskolákban amúgy általában jellemzően nem görgősök és nem forgathatók a székek, ami alaptól nehezebb körülményt jelent, ráadásul a többséurlódás is ellenük dolgozik, így előbb-utóbb beadjuk a derekunkat (sajnos néha szó szerint), és még annyit sem mozgunk, amennyi természetes igényünk lenne.

### FONTOS SZEMPONTOK EGY SZÉK KIVÁLASZTÁSÁKOR

Az egyik örök vita (és városi legenda) a székek háttámlája körül forog. A háttámla ugyanis nem a legfontosabb része a székeknek, ahogy sokan gondolják. Ta-ta-taaa... (Ide most képzeld el egy drámai hangot – [dramabutton.com](http://dramabutton.com).) Önmagában ugyanis a megtámasztott ülés épp hogy nem készlet mozgásra a gerinc izmait, ezért az első lépés lehet az izomegyensúly felborulásához vezető úton. Egy jó szék valójában a derekunk és hátunk „átmenetét” támasztja meg, így ami igazán lényeges, az lejjebb keresendő: a deréktámlával kell elsősorban foglalkoznunk. Mivel közeledik a karácsony, lehetségesnek tartom, hogy inkább kedvenc játékod legújabb verzióját kéred ajánlékba, és nem egy új széket, de ha van egy kis spórolt pénz, és egy új ülőalkalmatosságba investálnál (mert szinte hallok, ahogy a gerincem könyörög érte...), egy olcsó(bb) szék is megteszi; habár ez esetben a deréktámla magasságának állíthatóságáról valószínűleg le kell mondanod. Ilyen esetekben általában az alacsony támlás székek között találatsz megfelelőt, a magas háttámla ugyanis sokszor nem a deréknál támaszt meg (ahol kellene), hanem a lapockánál, így nemhogy nem támogatja meg a gerinc kettős „S” alakját, de egye-

Több órás ülésnél az egyik legfontosabb a derék megtámasztása



## HA TE MONDOD

**Giulia Enders kutató, Goethe Egyetem: „A mozgás a legrendkívülbb dolog, amit élőlények létrehoztak. Ez az egyetlen oka annak, hogy izmaink vannak, az egyetlen ok, amiért idegek vezetnek az izmainkhoz, és vélhetően az egyetlen ok, amiért agyunk van. Minden változás, ami az emberiség története során végbement, csak azért volt lehetséges, mert mozgásra vagyunk képesek.”**

nesen púpos testtartásra készítet. Éppen a gamerekkel, sokat a számítógép előtt ülőkkel szembeni sztereotípiák ellen küzdünk, jó lenne, ha mi magunk nem táplálnánk azt. Egyáltalán, mi értelme van akkor a háttámlának? Nem csupán annyi, hogy több anyagot tegyenek a székekbe, és ezért drágábban lehessen eladni őket. A háttámlának akkor van haszna, ha hátradrólva, pihenőhelyzetben megtart minket. Emellett azonban fontos, hogy legyen deréktámasza, ami aktivizálódik (használatban van), amikor épp „dolgozunk” a széken ülve.

Egy újabb téveszme a karfát lengi körül. Hajlamosak vagyunk azt képzelni, hogy egy karfás szék menőbb, hasznosabb stb. A menőség elég szubjektív, de haszna objektíven is csak akkor van a kartámasznak, ha könnyen mozgatható. Bizony, megint csak a természetes hely(zet)változtatási igényünk kielégítése felől fúj a szél. Egy olcsó, rossz minőségű karfa tehát inkább hátrány, mint előny, mivel akadályozza (behatárolja) mozgásunkat. Jobb egy ergonómiailag megfelelőbb, kartámasz nélküli verzió. (Később a cikkben kiemelem, hogy miért is fontos a megtámasztás, így ezt a két szempontot érdemes együtt kezelni.)

Szintén a kisebb testhelyzet-változtatások fontos részét képezi az, hogy a számítógépezés közben használt eszközöket ne rögzítsük feleslegesen. Van egy közepesen izgalmasnak hangzó (ám annál fontosabb) rendelet, amelyet 50/1999 EüM-nek „becéznek”, és amely képernyős (számítógépes) munkahelyek esetében kimondja, hogy a monitornak, billentyűzetnek mozgathatónak kell lennie. Így mindenféle „dizájnos” megoldás (például asztalba beépí-

tett billentyűzet) egyrészt ergonómiailag teljesen helytelen, másrészt még rendelet is tiltja.

### A TÚL SOK MOZGÁS IS PROBLÉMA

Főleg, ha monoton ismételt mozdulatokat is tartalmaz. Tévedés azt hinni, hogy csak a nagy súlyok emelgetése vagy nagy terhelések jelenthetnek komoly problémát. „Na jó – kérdezheted –, de az csak nem gond, hogy sokat klikkelgetek vagy sokat nyomkodom a kontrollert?” A válasz elolvasásához inkább ülj le, kérlek (lehetőleg egy ergonómiailag megfelelő székre). Az igazság ugyanis az, hogy az egészen kis terheléseknek is igen jelentős (negatív) hatásuk lehet – elsősorban a halmozódó részük miatt. Jöjjön egy kis fizika – nyugi, nem fog fájni. A billentyűk lenyomásához csupán pár század (!) newton (N) erő szükséges, azonban ennél sokkal többet is elbírn egy ujj. Gondoljunk csak egy 5 kg tömegű bevásárlószatyorra, melynek súlya kb. 50 N (pontosabban 49,05 N Budapesten), és simán hazacipeljük a kezünkben. Ha azonban monoton módon ismétlődve éri ujjainkat ez az elsőre jelentéktelennek tűnő terhelés, akkor az előbb-utóbb mégis láthatóan káros fiziológiai hatáshoz vezethet, például ínhüvelygyulladásához.

Ez a hosszú nevű probléma egy még hosszabb nevű jelenség, a „Repetitive Strain Injury – Cumulative Trauma Disorder” (azaz „ismétlődő igénybevételből eredő sérülés – halmozódó egészségkárosodás) egyik jellemző tünete. Mi csak RSI-CTD-nek becézünk az egyszerűség kedvéért. Az RSI-CTD első tünetei (még a gyulladás előtt) az ujjfahéredés és a zsigbadás, így érde-



Ha sokat számítógépezel, figyelj oda, hogy a kézfejed, csuklód, karod alá legyen támasztva

mes már ezek észlelésekor figyelni a problémára. A kialakult ínhüvelygyulladás gyógyulása ugyanis meglehetősen lassú folyamat, ami hosszú pihenésre (és egyben számítógép-megvonásra) kárthat bennünket. Önös és elemi érdekünk tehát, hogy odafigyeljünk körülményeink ergonómiailag helyes kialakítására.

A teniszkönyök kifejezés nem egy sportos egyén egészséges testrészére utal, hanem egy csonthártyagyulladásban szenvedő emberére. Ha felfeszített csuklónál éles fájdalmat érzel a könyök külső részén, akkor esélyes, hogy neked is ilyen problémád van, és jöhet a (hosszú) pihenés.

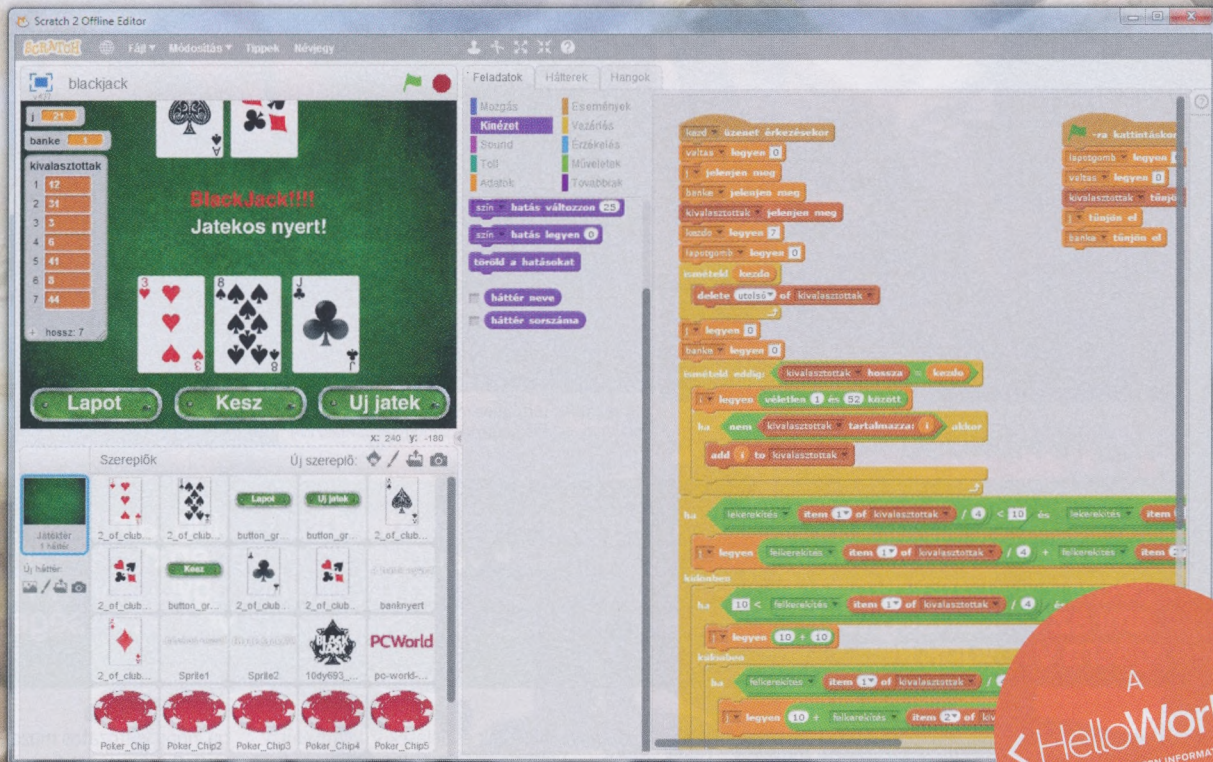
### ROSSZ TESTHELYZET-KIS TERHELÉSEK

Ez a legrosszabb kombináció. Maradjunk a billentyűhasználat példájánál. Ha már így is ismétlődő mozdulatoknak vannak kitéve az ujjaink, legalább arra figyeljünk, hogy megfelelő magasságban legyen a billentyűzetünk: azaz se túl magasra, se túl alacsonyra ne helyezzük. Mégis honnan tudhatod, mi az ideális magasság? A természetes nyugalmi testhelyzetből lehet levezetni: álló helyzetben a kezünk és a csuklónk karunk egyenes folytatásai, így körülbelül ezt a pozíciót kell alkalmazni billentyűhasználat (vagy akár írás, értsd papír, íróeszköz használata) közben is. Az alkar folytatása legyen a kéz és a csukló, tehát se fel, se le ne feszüljön. Ehhez igazítsd tehát a billentyűzetet!

### HOGYAN LEHET ELKERÜLNI AZ RSI-CTD-T?

Az előzőekben említettek közül lehet levezetni, de azért egy csokorba összegyűjtöm neked. Alapvető fontossá-

gú, hogy változatos mozdulatokat tegyél. Ezt úgy is elérheted, ha bizonyos időszakonként átszervezed a feladatokat, amiket épp végzel (egy kis pötyögés, egy kis mosogatás/hólapátolás/olvasás/bármilyen). Szintén nagyon fontos, hogy a természetes (helyes) testtartásban legyél. Ebben lehet segítségedre a helyes megtámasztás. Az RSI-CTD elkerülhető csuklótámaszsal vagy egy ergonómiailag megfelelő kartámaszsal is. Miért is fontos a megtámasztás? Ha az egeret, billentyűzetet megfelelő magásra állítjuk be, és még csak a csuklónk sem feszül, hanem természetes helyzetben tudjunk tartani, előbb-utóbb akkor is elfáradunk, és a karunk súlya lehúzhatja csuklónkat. A regenerációt nem lehet megspórolni, kicselezni, lerövidíteni, kijátszani, átvágni stb. A pihenés nem lehet továbbá ad hoc, „amikor az eszembe jut vagy amikor már nagyon fáj” típusú. A már említett 50/1999 EüM rendelet például kimondja, hogy számítógépes munkát végezve óránként 10 perc szünetet kell tartani. Ezek a 10 percek ráadásul nem összevonhatók. (Nem lehet tehát 100 perc munka után 20 percet pihenni...) Több felhasználó szinte „láza”, hogy ez a rendelet nem illeszkedik a saját igényeihez: ők inkább összevonják, és egy hosszabb szünetet tartanak, és azt spékelik meg egy-két rövidebb fejkiszellőztetéssel. Ha már ebben a cikkben fizikáltunk és agóloztunk is, most a fiziológiát hoznám fel: az élő szervezetek működésével foglalkozó tudomány ugyanis komoly érveket tud felsorakoztatni a szünetek össze nem vont megtartása mellett, szóval ezúttal kifejezetten érdemes követni a szabályokat.



## Kártyajáték Scratchben

# ELSŐ LÉPÉSEK A KASZINÓBAN

**E**GY PAKLI KÁRTYA SEGÍTSÉ-  
GÉVEL NEM CSUPÁN A BŰ-  
VÉSZEK TUDNAK ALKOTNI,  
A MEGFELELŐ ALAPOK ISMERE-  
TÉVEL A PROGRAMOZÓK SZÁMÁ-  
RA IS ÓRIÁSI LEHETŐSÉG REJLIK  
A JÁTÉKBAN.

Kicsit komolyabban is érdemes körüljárjunk a véletlengenerált adatok fogalmát, ha a programozás világába csöppenünk. Rengeteg számítógépes alkotásban megtaláljuk a halmazból randomizáltan kiválasztott elemeket és eseményeket (a játékipar is előszeretettel felhasználja az újrajátszhatóság élményének növelésére a lát-szólag véletlenszerűen megjelenő objektumokat). Mi az ördög bibliáját hívtuk segítségül a randomgenerált információk problémájának szemléltetéséhez: a különféle kártyajátékok kellő kreativitással a végtelenségig módosíthatók, cikkünkben pedig bemutatjuk, hogy az alapok elsajátítása nem is olyan bonyolult, mint amennyire első pillantásra tűnik.

### ELŐKÉSZÜLETEK

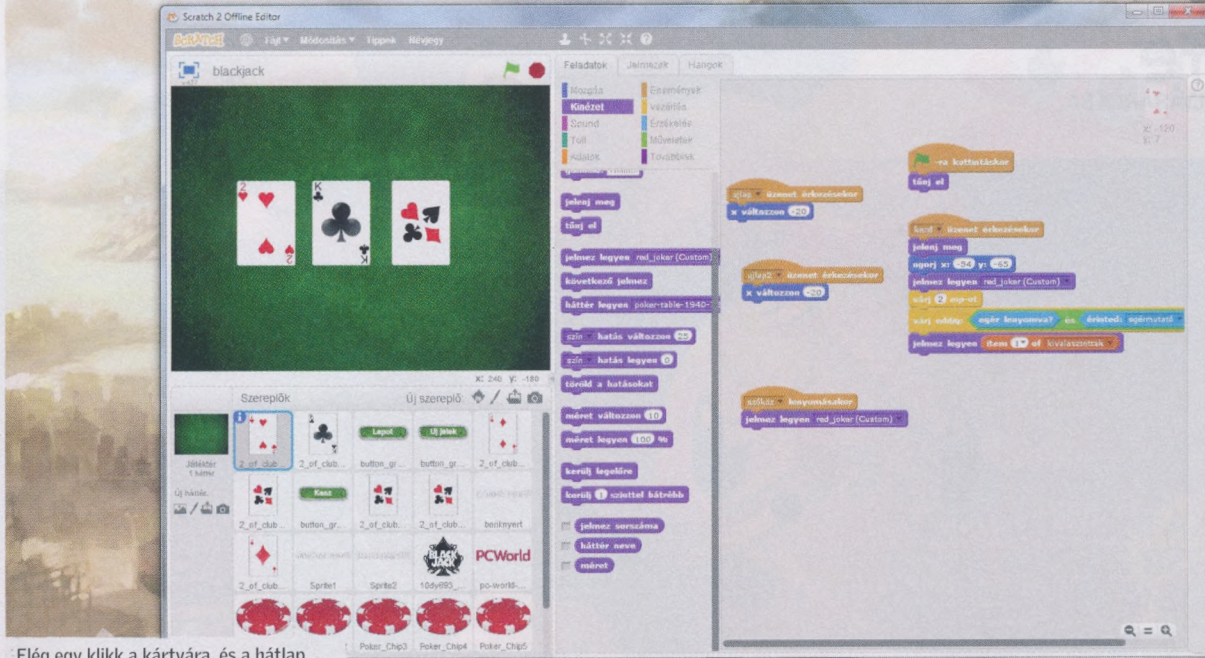
Mindössze egy komplett francia kártyapakli képeire lesz szükségünk az első saját leosztás előállításához, amiket egy új, üres szereplő jelmezei mellé töltünk fel, gondosan ügyelve az

egy-egy lapok sorrendjére. Az elrendezés azért kifejezetten fontos, mert később, műveleteink során a kártyák megjelenített képét sorszámauk határozza majd meg, tehát a rangsor okos megválasztásával előnyt kovácsolhatunk lapjaink aktuális állásából. Kedvező elrendezésként most az ásztól haladva a kártyák érték szerinti csoportosítással töltjük fel szereplőnket, így módon egy egyszerű, négyvel osztást követően lapunk sorban elfoglalt helyéből kideríthetjük értékét is (sőt a maradékok figyelésével színeket is könnyedén társíthatunk a kapott eredmény mellé). Ezt követően készítsünk két másolatot paklinkról, hogy elkezdhessük a munka érdemi részét. Figyeljünk arra is, hogy a jelmezek közé egy hátlapot is helyezzünk, ezzel megkönnyítjük a kártyák elrejtését (a sorba állításnál ez a jelmez kerüljön az utolsó helyre, így nem zavar a többi kosztüm előhívása során). A [zaszlora kattintás] parancs startblokkja után helyezzük is el a kártya hátoldalát beállító jelmezeket, így a képernyőn most három lefordított kártya pihen, melyek csak arra várnak, hogy kattintásunkra felfedjék magukat. Persze e funkció megvalósításához egy kis programozói varázslat is szükségünk lesz.

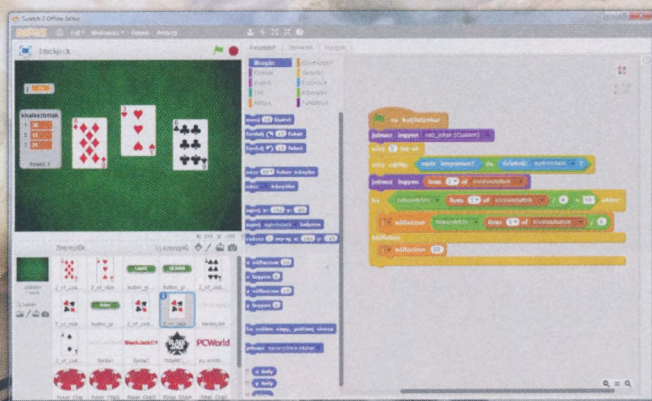
### TÁROLÓBAN AZ ADATOK

Miután szereplőink elfoglalták a színpadot, kezdődhet az előadás, melynek főszereplői a már emlegetett véletlen számok mellett a listák lesznek. Éppen ezért vegyünk is fel mindjárt egy „kivalasztottak” elnevezésű listát, az [Adatok] menüpontból a [Lista létrehozása] gombra kattintva, itt tároljuk el ugyanis a véletlenszerűen kiszemelt számokat és jegyzékünk adatait használjuk majd a lapok képes oldalának megjelenítésére, valamint az eredmény kiszámítására. A blokkreceptek megalkotása előtt még azért hozunk létre három változót. Az „i” jelzésű adat a listánk aktuális eleméről segít majd továbblépni, a „kezdő” nevű a képernyőn elhelyezhető kártyák számát határozza meg (tehát ez adja majd a tömb méretét, szóval számoljuk bele azokat a szereplőket is, akik lehetséges, még rejtve várják, hogy valaki 19-re kihúzza őket), illetve vegyünk fel még egy „j” funkciót is, amelyben a játékos aktuális pontjait tároljuk. Amint ezek a kiegészítőink a középső sávban várják bevetésüket, kezdetjük is blokkjaink felépítését. Kattintsunk a [hátter]re, és hívjuk elő a programozási területet, melynek sivárságát szakítsuk meg

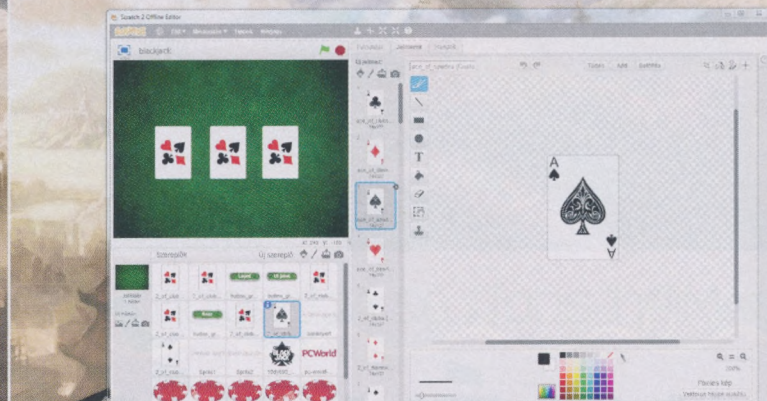
egy Start-zászlós nyitókomponens elhelyezésével. A kezdőelem után illesztjük be a három változónkat nullázó utasítást, és a „kezdő”-nek adjuk értékül a képernyőn lévő kártyáink számát (ez jelen esetben a három). Hogy minden indítást követően biztosan tiszta lappal várjuk a sorsolást, töröljük az esetlegesen a memóriában rekedt adatokat. Helyezzünk el egy ismételd blokkot, melynek feltétele a „kezdő” változó legyen, belülré pedig kerüljön a [delete utolsó of kivalasztottak] utasítás. Ha ezzel készen vagyunk, töltjük fel a listánkat elemekkel, azonban ügyeljünk arra, hogy csak egy csomag paklival játsszuk a játékot, vagyis szűrjük az esetlegesen ismétlődő adatokat. Ehhez csupán egy [ismételd eddig] utasítás csatlakoztatására lesz szükségünk, melynek feltételeként vizsgáljuk meg a [kivalasztottak hossza] és a [kezdő] változó értéke közötti kapcsolatot, majd egészen egyenlőségig futtassuk a ciklust. Az ismételművelet magjaként helyezzünk el egy [i legyen 1 és 52 között] függvény segítségével. A duplikátumok szűrését a generálás után végezzük el egy [ha-akkor]



Elég egy klikk a kártyára, és a hátlap helyett a felvett érték fotója jelenik meg



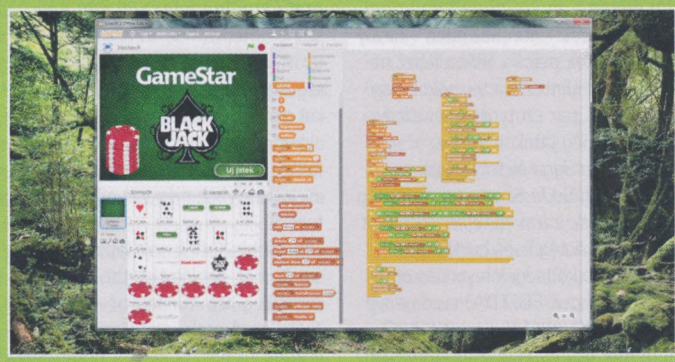
Értékek megjelenítése: mankóként a listából kiemelt elemeket egyszerűen a képernyőre tűzhetjük



Teljes mértékben testre szabhatjuk paklinkat a képszerkesztő-felület segítségével

## LEHETŐSÉGEK A KÁRTYÁBAN

Ismételen kicsit elszaladt velünk a ló, miközben pakolgattuk egymásra a Scratch blokkjait, így egy, a leírtaknál sokkal komolyabb szintig jutottunk kártyajátékunk programozásával, amely még rendkívül messze áll a tökéletes megvalósítástól, azonban inspirálóan hathat rátok. A GameStar Pluson megtalálható szoftverünk kapott egy alapvető menüt egy kis zsetonos animációval, ahonnan az [Uj játék] gombra kattintva kezdhetjük meg a gép elleni BlackJack-játszámunkat. Alapvetően két-két kártyát kap a játékos és a bank, a lapjainkat egérkattintással fedhetjük fel. Miután megpillantottuk az osztás során kezünkbe került lapkákat, dönthetünk, hogy megállunk (tehát a [Kesz] gombra kattintunk) vagy kockáztatunk, és húzunk (a [Lapot] billentyű leütésével). Két kártya felvételére van maximálisan lehetőségünk, ha pedig nem léptük túl a bűvös 21-et húzásainkkal, a bank következik, aki a kapott két kártyája mellé még egyet felhúz, amennyiben 16 alatt van kézben tartott paklijának értéke. Az összesített eredmények tükrében a program végül kihirdeti a győztest.



## MŰVELETEINK SORÁN A KÁRTYÁK MEGJELENÍTETT KÉPÉT A SORSZÁMUK HATÁROZZA MAJD MEG

blokkon belül, melynek feltételeként a [kiválasztottak tartalmazza i] funkció negáltját hívjuk segítségül (a Műveleteken belüli [nem] blokk használatával). A [kiválasztottak] lista megjelenítését követően láthatjuk is a zászlóra kattintásunk eredményét, a számok pedig az ismételt indítást követően újragenerálódnak.

### FELFEDJÜK A KÁRTYÁKAT

Térjünk vissza a kártyák felületéhez; ha nem szeretnénk folyamatosan a hátlapokat bámulni, itt is lesz egy kis teendők. A lapjaink alapértelmezett hátoldalát beállító blokk után csatlakoztassunk egy [varj eddig:] vezérlőelemet, melynek feltételéhez helyezzük el az egérlenyomás figyelését és az egérmutató érintésének detektálását, így csak akkor fordulnak meg a kártyák, ha rájuk kattintunk. Ezt követően pedig a [jelenleg legyen] blokkal egészítsük ki a képünket, melynek értékeként az [item [kártya sorszáma] of kiválasztottak]

funkciót adjuk át. Már csupán annyi a teendőnk, hogy a megfelelő értékeket is beállítsuk a változó mellé, amit a [ha-akkor-különben] elágazás segítségével valósítunk meg. Feltételként ellenőrizzük, hogy a kapott érték 10-nél kisebb vagy nagyobb, ehhez a [felkerekítes] opcióban belül helyezzük el a kép megjelenítéséhez használt itemes képletet, amit még leosztunk négygel a színeken belüli ismétlődés miatt. Ezt követően az igazágban a [i] értékét ezzel a felfelé kerekített értékkel változtatjuk, míg a hamis feltétel útján a betűjeles kártyák egységes elbírálása miatt 10-zel növeljük a változókat. Ha további kártyákat is elhelyezünk asztalunk felületén, akár a bank húzásait is szimulálhatjuk (ne felejtjük el megnövelni a lista méretét, és egy új, bank változót hozzáadni az összehasonlítás megkönnyítéséhez), és akár eredményt is hirdethetünk, a megvalósításnak már csak fantáziánk szabhat határt.



Miért adott az Activision 5,9 milliárd dollárt?

# AZ ÉV JÁTÉKIPARI FELVÁSÁRLÁSA

**ŐSZ VÉGÉRE BEESETT AZ ÉV JÁTÉKIPACI BOMBA-HÍRE: AZ ACTIVISION-BLIZZARD MEGVETTE A CANDY CRUSH SAGÁT FEJLESZTŐ KING DIGITAL ENTERTAINMENTET.**

Ráadásul jóval drágábban, mint amennyit a Disney adott a Lucasfilmért. A leginkább a Star Wars brandről ismert filmes cég 2012-ben bő négy-milliárd dollárért került a Disney istállójába, az Activision-Blizzard pedig 5,9 milliárdot adott a Kingért. Ez rengeteg pénz, több mint 1700 milliárd forint – négyszer kijönne belőle a híresen drága négyes metró. Közben a King csak pár *Bejeweled*-klónról ismert; hol van ez attól, hogy X-szárnyúak csapnak össze Tie Fighterekkel, és Han Solo azt mondja, hogy „Chewie, we’re home”? Hát az Activisiont vezető – és a játékosok körében nem túl népszerű – Bobby Kotick teljesen megőrült?

**GYERE, KIRÁLY, MEGESZLEK**

Erre a kérdésre az idő ad majd választ, de ha kicsit belemegyünk a számokba, és megnézzük, pontosan mit vett az Activision, azt látjuk, hogy nem feltétlenül a kezdődő felsővezetői téboly jele egy ilyen biznissz. A cég a vétellel ugyanis egy csapásra a mobiljátékipiac nagypályá-sává vált, és erre nagyon nagy szüksége volt. „Úgy gondoljuk, most van itt az ideje érdemben beszélni a mobiljátékbizniszbe” – nyilatkozta az üzlet kapcsán a jó Bobby, de ezt több szakértő úgy kommentálta, hogy igazából kicsit megkésett az Activision ezzel a lépéssel – és ezt a cég saját elemzése is alátámasztja. Az Activision – több elemzőcég adataira támaszkodó – grafikonja szerint ugyanis a globális PC-s és konzolos játékipiac együtt nagyjából 44 milliárd dollár forgalmat bonyolított, és ez 2015-re csak kevéssel nőtt, három év

alatt 50 milliárdra. A mobiljátékipiac viszont ezalatt a három év alatt megháromszorozódott, 12 milliárdosról 36 milliárdosra nőtt – és ebből a növekedésből az Activision szinte teljesen kimaradt. Szóval a vételnek tényleg van egy olyan olvasata, hogy az Activision lohol a trend után – igaz, ez a loholás olyan jól sikerült, hogy a játékiadó óriás rögtön az élvezőnyibe repítette magát.

A King ugyanis – nevéhez híven – király a mobiljátékok piacán. Hiába lehet némileg joggal elintézni a termékeit annyival, hogy „pár szutyok *Bejeweled*-nyúlás”. A King játékok – főleg a *Candy Crush Saga* és folytatása, a *Candy Crush Soda Saga* – ugyanis elég szépen hoztak a a svéd fejlesztőcsapat konyhájára. A cég éves bruttó, adózás és egyéb költségek levonása előtti (közgazdászul: EBITDA) eredménye legutóbb 900 millió dollár volt, ami szinte már egy kategória az Activision-

Blizzard hasonló időszakra elkönyvelt 1,6 milliárd dolláros eredményével.

**KÍNAI KAZUÁROK, SZEVASZTOKI**

A King baromi sok játékost elér. Jelenleg 474 millió aktív felhasználó fordul meg a játékaiban (aktív = havonta legalább egyszer játszik), míg az Activision-Blizzard csak 73 millióval számol. Igaz, az a 73 millió szinte mind fizet, a King viszont ingyenes, free-to-play játékokat gyárt, és játékosainak nagyon nagy része (egyes becslések szerint 98 százaléka) nem költ mikrotranzakciókra. De ez akkor is körülbelül tízmillió rendszeresen fizető, aktív játékost jelent egy olyan piacon, amelyben még van növekedési potenciál. Legalábbis Kotick erre játszik, és ez az egyik pont, ahol kockáztat, persze valószínűleg nem túl nagyot – írja az Ars Technica. A mobiljátékipiac tényleg növekszik jelenleg is, kérdés, hogy mennyit



**A KING EDDIG NEM NAGYON TUDOTT KITÖRNI AZ EGYSLÁGERES SZEREPBŐL, ÉS EGYETLEN BRANDRE ÉPÍTENI A CÉGET NEM TÚL BIZTONSÁGOS**

Liam Neeson az *Elrabolva* című filmben egy kicsit férfiasabb volt, de ebben a szerepben is zseniális alakít



## HA TE MONDOD



**Bobby Kotick, Activision: „Nem igazán fontos, hogy ezek a játékosok fizetnek. A lényeg, hogy rengeteg időt fektetnek a játékainkba. Lesz egy pont, amikor ebből a tömegeből nagyobb arányban lehet majd kereskedelmi lehetőségeket kiaknázni.”**

és hol. Az Activision szerint 2019-re már nagyjából pariban lesz a hagyományos PC-s és konzolos játékok piacával; míg azt olyan 57 milliárd dollárosra saccolja globálisan, a mobiljátékpiacon 55 milliárdosra. Ennek a növekedésnek valószínűleg nem Amerika és Európa lesz a motorja, ahol a PC-s és konzolos gyökerek eleve nagyon erősek, és az okostelefon-penetráció is elég jó, hanem az olyan országok, mint Brazília, India, Kína és Oroszország, ahol sok még a potenciális mobilkaszár (azaz casual gamer, alkalmi játékos).

Az Activision nyilvánvalóan arra fogad, hogy a most nagyon sikeres King a következő négy-öt évben is meghatározó szereplője lesz a piacnak, és a növekedés törtéjéből szép nagy szeletet hasíthat majd ki. Ha így történik, akkor az 5,9 milliárd dollárra azt lehet mondani, hogy megtérülő befektetés volt. De ez egyáltalán nem biztos – és ez az a másik pont, ahol Kotick kockáztat, sokkal nagyobb.

### AZ ANGRY BIRDS VÉSZMADARAI

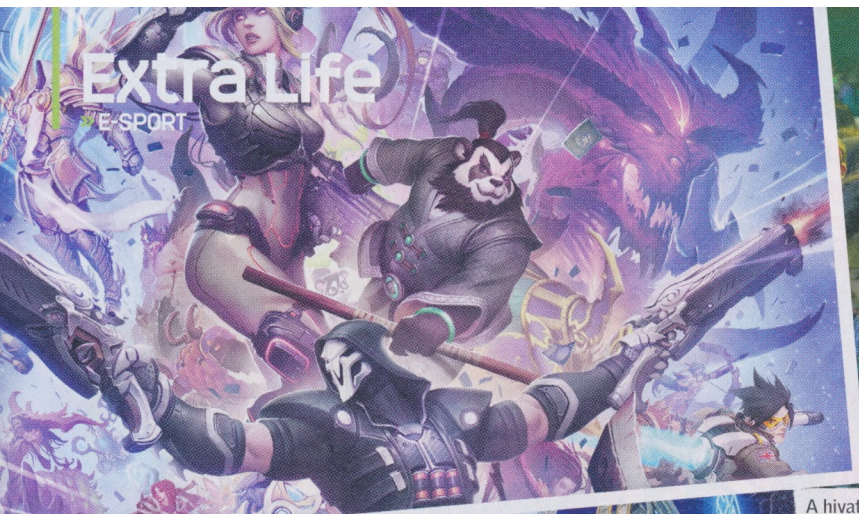
A King ugyanis eddig nem nagyon tudott kitörni egyszlágeres szerepből, és egyetlen brandre építeni a céget nem túl biztonságos üzletileg. Ezt jól mutatta a tavaly augusztus, amikor a cég megírta negyedéves jelentésében, hogy az előző negyedévhez képest csupán 5 százalékkal csökkent a bruttó forgalma (de még mindig súlyos százmilliókról beszélünk), és ezt főleg a *Candy Crush Saga* felhasználószámának csökkenése okozta. A részvényárfolyam pár nap alatt majdnem a negyedével esett.

Ennek ellenére a *Candy Crush Saga* még elég jól tartja magát. Mind az iOS, mind az Android boltjában toplistás (ami szép egy hároméves mobiljátéktól), akárcsak a folytatása, amely körülbelül egy éve boldogít minket. Folyamatosan jelennek meg hozzá új pályák, új pályaelemek, és a King mindenféle akciókkal is igyekszik magasan

tartani a játékosszámot. De mi lesz akkor, ha a játékosok nagy része minden trükközés ellenére ráun a *Candy Crushra*, és valami mást keres? Egyelőre nem látni, hogy a King hogyan próbálja elkerülni vagy megoldani ezt a helyzetet (2016-ra bejelentették első, nem kazuár játékaikat, de semmi egyéb konkrétum, ráadásul éppen a kazuár piacon kellene nagyot villantaniuk). Nem kell Svédországból messzire menni intő példáért: a finn Rovio a mobiljátékpiacon császára volt az *Angry Birds*szel, de amikor az érdeklődés alábbhagyott, a cég több hullámban is kénytelen volt dolgozókat elbocsátani, és ma már csak árnyéka korábbi önmagának (persze az *Angry Birds* brand még mindig hoz pénzt, csak messze nem olyan sokat, mint régen). Elég valószínű, hogy a *Candy Crush* játékokra is hanyatlás vár – kérdés, hogy mikor, és hogy addigra a King mit mutat fel. Volt már példa arra, hogy egy videójátékos cég a lehető legrosszabb-

kor vásárolt fel egy másikat (a Zynga 2012 márciusában a csúcson vette meg a *Draw Something* fejlesztő OMGPopot, ám az kidobott pénz volt, a stúdió már nem is létezik), és nem lehet kizárni, hogy az Activisionnak sem tétüljen majd meg a milliárdjai. De az is lehet, hogy éppen a koticki regula hozza ki a svédkekből a következő *Candy Crush Saga*t. Most éppen bármi elképzelhető, annyi látszik csak, hogy a piac optimistán reagált a felvásárlásra – a King részvényárfolyama jó 20 százalékkal megugrott, és onnan nem is mozdult az elmúlt hónapban. És persze Bobby Kotick is bizakodó, a szkeptikusoknak pedig felidézte azt a 2007-es üzletet, amikor az Activision összeolvadt a Blizzarddal. A Guardianek ezt mondta: „Amikor többen azt mondták, hogy a Blizzard nem képes a megújulásra, mi azt gondoltuk, hogy a türelem meghozza gyümölcsét. És így is lett.”

Stokk



A hivatalosan regisztrált cosplayesek ingyen jöhetnek be a kiállításra, ennek köszönhetően tele volt velük a Blizzcon. Nagyon sokat hozzáadtak a hangulathoz, szeretjük őket



A folyosókon hatalmas vásznakon voltak kifeszítve a legjobb csapatok arcképei, az anyukájuk nagyon büszke lehet ilyenkor rájuk

Garrosh ugyan szomorú véget ért a Warlords of Draenorban, de marketingyagnak kiváló az arcképe

## Pálmafák és szikrázó napsütés novemberben

# BLIZZCON 2015 - AZ E-SPORTOK OLIMPIÁJA

**TÖBB MINT HÚSZ ÉVE VAGYOK MÁR A SZAKMÁBAN, DE CSAK IDÉN JUTOTTAM KI A BLIZZCONRA.** Önmagában

azért is emlékezetes lenne számomra a 2015-ös kiállítás, mert ez volt az első, pláne hogy a bulit az ismert univerzum legjobb játékkidője szervezi. Anaheimben minden a Blizzdról szólt, csak az ő játékaikkal lehetett játszani, de látható módon ez senkit sem zavart. 25 ezer ember állt türelmesen sorba a nyitáskor, és találkoztam olyan látogatóval, aki négy órát toporgott a Blizzard Store előtt, hogy megvegye a 2015-ös év slágertermékeit.

### ELSŐK KÖZÖTT AZ EGYETLEN

Idén már hat zseniális játékkal vonult fel a Blizzard, közülük négyből világbajnokságot is rendeztek. Ez sokat elárul a Blizzard terveiről; úgy tűnik, óriási e-sport-bázist akarnak létrehozni játékaik körül, ami többé-kevésbé sikerülhet is nekik; bár azért a *Heroes of the Storm* számain látszik, hogy milyen erős mezőnyben kell helytállniuk.

## E-SPORT INFO

E-sport rovatunk kedvenc elfoglaltságod profi, versenyszerű oldalát mutatja be. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.

A *HotS* egyelőre nem tudja megszorongatni a *LoL* és a *DOTA* pozícióját, de azért szépen halad előre, folyamatosan ömlik bele az új tartalom, és a kasszák is szépen csilingelnek a kreatív karaktereknek és a menő skineknek köszönhetően. A Blizzard nemcsak a november eleji hétvégét szentelte az e-sportnak, egész évben zajlottak a versenyek, hogy eldőljön, kik lesznek azok a szerencsések, akik megmérkőzhetnek Kaliforniában a fődjéért. 1,25 millió dollárt vihetnek haza a versenyzők, ez azért egészen jó kis „zsebpénz”, főként hogy ezért nem kellett mást tenniük, mint a legjobbnak lenni a Földön egy Blizzard játékban.

### STARCRIFT II – TÚL A CSÚCSON

A *StarCraft* első része volt az a játék, amelyik meghonosította az e-sport fogalmát Korea szerencsésebb, alsó felében. A második rész öt évvel ezelőtt indult hódító útjára, de nem sikerült akkora karriert befutnia, mint elődjének, pedig a Blizzard mindent megtett annak érdekében, hogy kategóriájában ez legyen a legnagyobb. Időközben azonban sokat változott a játékpiacon, feltörték a MOBA-játékok, amelyekben nem kellett pepecselni a bázisépítéssel és a nyersanyag-kitermelés-

sel, elég volt kiválasztani egy nekünk szimpatikus hőst, és máris mehetett a buli. Ez a hanyatlás a BlizzConon szerencsére nem volt észrevehető, hihetetlen érdeklődés kísérte a meccseket. Nagyon pofás arénát húzott fel a Blizzard, ahol folyamatosan zajlottak a mérkőzések. A több ezer nézőt befogadó terem szinte mindig tömve volt, néhány rangadóra egyszerűen már be sem lehetett jutni, mert a biztonsági emberek határozottan, de nagyon udvariasan visszafordítottak minden látogatót. A mezőny meglehetősen egysíkú volt, 16 versenyzőből 15 érkezett Dél-Koreából. Az egyetlen európai versenyző egy nagyon szimpatikus francia fiatalember volt, akivel Krakóban sikerült interjút készítenem. Ő sajnos hamar elbúcsúzott a mezőnytől, már az első fordulóban kiesett – pechére pont azt a *Life*-ot kapta ellenfelének, akit csak a döntőben tudott megállítani a tavalyi bajnok, sOs. Zerghordája ott már nem tudott mit kezdeni a protoss technológiával, így a 100 ezer dolláros fődíj sOs markát ütötte. A második helyezettnek sem kellett azonban üres kézzel hazatérnie, ő 50 ezer amerikai dollárt vihetett magával. A Blizzard szilárd elhatározása, hogy továbbra is támogatja a *StarCraft*





A szurkolókra egy szavuk sem lehetett, alig lehetett beférni az izgalmasabb összecsapásokra

A világ jelenlegi legjobb Heroes of the Storm csapata; ekkor még nem volt övék a cím, de nagyon igyekeztek

Csodálatos színpadot kapott a StarCraft II, a nézőtér a döntőre színültig megtelt szurkolókkal. Komolyan mondom, kedvet kaptam a multihoz az élmények hatására



A Cloud 9 csapata a díj átadása közben. Ezt a győzelmet már nem lehet elvenni tőlük, ők az első világbajnokok a Blizzard MOBA-ban



**JÖVŐRE CSATLAKOZIK A NÉGYEK BANDÁJÁHOZ AZ OVERWATCH; EGÉSZEN BIZTOSAK VAGYUNK ABBAN, HOGY EBBŐL A JÁTÉKBÓL IS LESZ EGY JÓPOFA ÉS FŐKÉNT LÁTVÁNYOS VILÁGBAJNOKSÁG**



Ő sós, az idei StarCraft világbajnok, gondolatban már elköltötte a 100 ezer dollárnyi nyereményét. De a kupának is örül

II-t, meglátjuk, mire lesz elég a Nova karakterére felépített minikampány.

### HEARTHSTONE - AZ OTTHON MELEGE

Noha a *Hearthstone* tipikusan az a játék, amit akkor veszünk elő, ha van öt perc üresjáratunk (és elégünk van a Facebook-posztokból), a Blizzard roppant látványos és szórakoztató e-sportot hozott létre belőle, a felatók folyamatosan tömve voltak. Ezek a meccsek már igazi nemzetközi mezőny állt össze, nyoma sem volt a dél-koreai dominanciának. A tét hasonlóan nagy volt, mint a *StarCraft II*-versenyeken, a győztes 100 lepedőt vihetett haza, persze dollárban. A döntőben egy fiatal svéd srác diadalmaszkodott, három meccs alatt kivégezte kanadai ellenfelét.

### HEROES OF THE STORM - BLIZZARD MOBA

Ritka az olyan játék, amelyből fél évvel a hivatalos megjelenése után világbajnokságot rendeznek. A Blizzard nagyon komolyan veszi a MOBA kategóriában induló *Heroes of the Storm*-ot, folyamatos frissítésekkel és kreatív ötletekkel igyekeznek utólni a nagy vetélytársat (*LoL*). A BlizzConon ennek megfelelően kiemelt helyet kapott a *HotS*, folyamatosan tölték a látogatók és a média arcába, hogy milyen remek játék, és hogy mekkora jövő előtt áll. Mivel csapatversenyről van szó, a jutalom is magasabb volt, 200 ezer dollárt vi-

hetett haza a győztes Cloud9. Ők lettek tehát az első *Heroes of the Storm*-világbajnokok, ezt a címet már senki sem veheti el tőlük. 2016-ban a Blizzard sebességet vált: három világbajnokságot is terveznek a játékból, úgy látszik, nem szabadulunk meg egykönnyen ettől a stílustól.

### WORLD OF WARCRAFT - AZ ARÉNA ISTENEI

A jó öreg *WoW*-ot sokan temetik, de csak nem hajlandó feladni. Igaz ugyan, hogy előfizetői bázisa a felére csökkent az aranykorhoz képest, de egy évvel az utolsó kiegészítő megjelenése után ez teljesen természetes. A négyfős csapatok az arénában mérték össze erejüket és ügyességüket, ahol végül az európai SK Gaming diadalmaszkodott. Nyereményük összesen 120 ezer dollár volt, amit bármikor szemrebbenés nélkül elfogadnánk. Jövőre csatlakozik a négyek bandájához az *Overwatch*; egészen biztosak vagyunk abban, hogy ebből a játékból is lesz egy jópofa és főként látványos világbajnokság, amivel egyértelműen egy új célcsoportot, nevezetesen a *Counter-Strike* sorozat játékosait igyekeznek elcsábítani. A Blizzard jó irányban halad ahhoz, hogy az e-sport-közösség megkerülhetetlen szereplőjévé váljék; egymaga képes volt létrehozni öt olyan, e-sport-kompatibilis játékot, amit milliók imádnak. Ez szép teljesítmény, csinálja utánuk, aki tudja.

Mocsy

## PÉNZBŐL ÉLNEK

A BlizzCon nem olcsó mulatság: a kétnapos rendezvényre a belépőjegy 199 dollár volt, átszámolva 55 ezer forint, ami kicsit húzósnak tűnik első hallásra, főként nekünk, magyaroknak. A Blizzard-rajongóknak azonban ez nem tétel, percek alatt elkapkodták a jegyeket; gyanítom, hogy kétszer ennyien is hajlandók lettek volna kifizetni ezt az összeget. Csak összehasonlításként mondom, egy egynapos belépő a néhány sarokkal odébb található Disney vidámparkba 99 dollárba kerül. Ha egyszer egy üzlet beindul...

Szabad(a)játék rovatunkban össze-szedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

Minden szintem szinte ingyen

# SZABAD(A) JÁTÉK

## Magic Duels: Origins

Néhány hónappal ezelőtt a *Hearthstone* komoly kihívóra talált a *Magic: The Gathering* visszatérésével. A nagy múltú gyűjtögetős kártyajátéknak van már egy online verziója, de az nincs ingyen, és nem is lehet benne ingyenesen gyűjtögetni. A *Magic Duels* viszont egy teljesen ingyenes TCG, amelyben a modern kártyajátékok szerelmesei is megismerkedhetnek a nagy öröggel. A legtöbb F2P megoldással ellentétben a *Magic Duels* egy komoly kampánymódot is tartalmaz, amely elmeséli az univerzum hőseinek felemelkedését. A történet során a játékosok kipróbálhatják az összes szintet és a fura lapokat, melyeket aztán meg is nyerhetnek, hogy gyűjteményük részévé tegyék. A kampány és a többjátékos meccsek során gyűjt-

hetek lapokat, melyekből különleges paklikat építhettek, és egy meglehetősen súlyos kollekciónak rakhattok össze. A játék során aranyat is kaptok, amelyből csomagokat vehettek. Nyilván ezek rejtik a móka legjobb kártyáit, és ezekből valódi pénzért is betárazhattok, ha gyorsan szeretnétek hozzáférni az összes pakli lehetőséghez. A *Magic Duels* gyakorlatilag a *Hearthstone* szinte összes jó tulajdonságát ráhúzza a *Magicre*, és még hozzá is adott egy Two-Headed Giant módot, amelyben barátokkal együtt és nem egymás ellen küzdhetsz a multimeccsek során. Aki mindig is szeretett volna *MTG*-mester lenni, de a szomszédságában nem menő a kártyázás, annak a *Duels* lehet a legjobb alternatíva.

A hónap játéka



## Guild Wars 2: Heart of Thorns - Spirit Vale



A hónap frissítése

Megérkezett az első nagy tartalmi frissítés a *Guild Wars 2: Heart of Thorns* kiegészítő megjelenése óta. A mára már ingyenesen játszható program rendszeresen megváltozott, de egy dolog a most eléledett javítás előtt még mindig hiányzott: raidek. A játék fennállása óta most először kerültek be valódi raidek a játékba, kezdésnek mindjárt egy háromszárnyas, tízfős megoldással. Ahogy az alapjátékra is jellemző volt ez, úgy a raiden is gyors és folyamatos akció várja majd a játékosokat, és minden tudásukat és ügyességüket latba kell majd vetniük azért, hogy kifoszthassák a barlangokat. Mivel a játékban a kasztok meglehetősen rugalmasak, és mindegyiküknek van lehetősége gyógyításra, újszerű, változatos csapatösszeállításokkal lehet kalandozni, nincs szükség a szokásos tank-dps-healer háromság fenntartására. Ettől függetlenül még nem lesz egyszerű megküzdeni a szörnyekkel. A most bekerült raid a játék legnehezebb tartalma, de cserébe, ha sikerül kitakarítani az ellenfeleket, akkor a hősök előtt megnyílik az út egy legendás páncélzat megszerzése felé. Akárcsak a *Guild Wars 2* esetében minden, úgy a *Spirit Vale* tartalom is ingyenesen elérhető mindenki számára, csak egy megfelelően erős karakterre lesz szükség a harchoz. Természetesen a raid működéséhez helyenként át kellett alakítani a kezelőfelületet, és rengeteg új tárgyat beépíteni a játékba – amit mind felfedezhettek, ha most visszatértek Tyria földjére.

## League of Legends – Pre-season 2016

Eljött a nagy változások ideje a *League of Legends* csataterein. A szezon végeztével megkezdődött a pihenőidő: mindenki megkapta a jutalmát, és már nem kell attól rettegni, hogy egy vesztes mérkőzésen múlik a szelmünknek kedves töltőkeret. Cserébe ez azzal jár, hogy hirtelen nagyon megváltozott a játék. A Riot úgy döntött, hogy a régi Masteries rendszer idejétmúlt, így lecserélte egy teljesen újra. Az átalakult szisztémában a játékosoknak sokkal körültekintőbben kell kiválasztaniuk, mire költenek masterypontot, különben fontos ext-

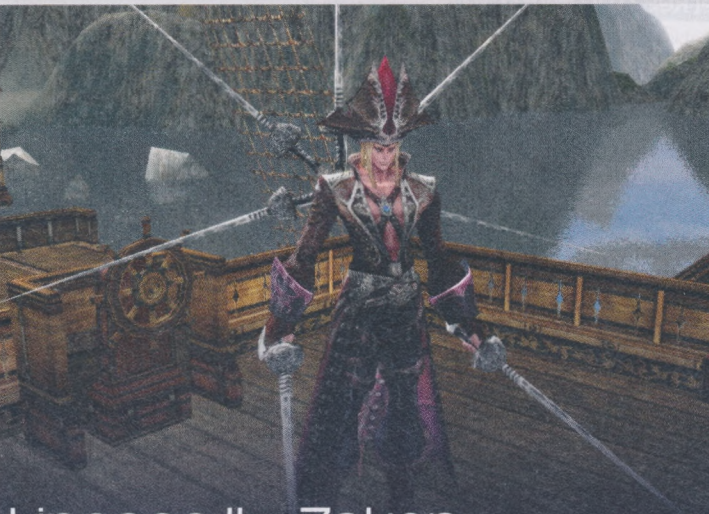
rákról maradhatnak le. Mindemellett a játék lövészei közül többet is gyökeresen átalakítottak. Graves most már minden támadásával háromfelé lő, de töltényei vannak, és néha újra kell töltenie a flintát. Corkit egy különleges csomag várja a bázison, amely felerősíti képességeit és felgyorsítja mozgását. Caitlyn csapdái sokkal eredményesebbek lettek, Quinn pedig lassan egy hasznos bajnokká válik. Rengeteg új tárgy és apróbb módosítás történt a játékban, így, ha még nem kezdted bele, akkor ideje lesz nekiállnod tanulni.



## Heroes of the Storm – Cho'gall

A Blizzardnak meglehetősen örült ötletei vannak, ha *Heroes of the Storm* hősookról van szó. Emlékeztek még a *The Lost Vikings*-re, akik nem csak vizuálisan jelöltek három karaktert? A játékosnak három különböző hőst kellett irányítania. Nos, a *Cho'gall* ugyanaz, csak fordítva. Két játékos irányítja ezt a hatalmas, raid bossokra emlékeztető bajnokot. Cho'gall egy kétféjű ogre: Cho az izom, Gall pedig az ész. A csatatéren is nagyjából így működik a karakter. A Cho fejét játszó játékos dönti el, hogy merre megy a páros, és ő indítja be a Rune Bomb

képességet. Ezeken kívül a tesóknak külön varázslataik vannak. Cho hatalmas, lángoló csapásokkal tudja térdre kényszeríteni ellenfeleit, Gall mindenképpen sötét varázslatokkal bombázza a körülöttük álló hősokeket. A két fej több, mint egy, így 1v1 szituációban szinte lehetetlen leküzdeni Cho'gallt, hiszen iszonyatos képességeit két ember irányítja. Az ellenséges csapatnak akkor van a legnagyobb esélye, ha két-három emberrel is az ogrét foglalkoztatják. Cho'gall vicces figura, de csak addig, amíg a bal fej tudja, mit csinál a jobb.



## Lineage II – Zaken

Hatalmas mérföldkőhöz érkezett a *Lineage II*, a *Zaken* frissítéssel a legjobbak csarnokába lépett; megjelent a Steam kínálatában, ahol mindenki könnyedén elérheti, és pillanatok alatt belevághat a közel 11 éve épülő, széppülő kalandba. A *Lineage II* rengeteg tartalmat kapott ez idő alatt, amit most az új játékosok is felfedezhetnek. Azért, hogy a 11 év alatt öszszejejt nem kevés hardcore játékos ne riaszthassa el a Steamről érkező újoncokat, az NCSOFT bevezetett egy teljesen új szerveret, a *Zakent*, ahová a veteránok akkor sem költözhet-

nek át, ha akarnak. A *Lineage II* világában Zaken volt a tengerek legrettegettebb kalóza, aki fosztogatásai során annyi kincset halmozott fel, hogy szépen lassan paranoiába kergette saját magát. Már barátjában és első-tisztjében, Tillionban sem bízott meg, amit hú társa azzal jutalmazott, hogy végül maga vágta le a megőrült kapitányt. Zaken a halálból visszatérve bosszút állt korábbi legénységén, és most a *Lineage II* kalandorai ellen fordul. Újoncoknak és veteránoknak együtt kell majd leküzdeniük az örült élőholtat.

## Warframe – The Jordas Precept

Egy borzalmas, új fenyegetés bukkan fel a *Warframe* univerzumában a J3 Golem személyében. Egy hatalmas, erős főellenség ő, aki halálos fertőzést hurcol körbe a galaxisban. Szerencsére a legutóbbi frissítés megad mindent, amire csak szükség lehet ahhoz, hogy leküzdöd a gólemet. Kezdsenek itt van mindjárt az új harcos, Atlas, aki hatalmas ütésekkal teríti le ellenfelét. Ha ez nem jön be, akkor bármikor felránthat a földből egy hatalmas falat, amit aztán szét is zúzhat, és rádobhat arra,

aki éppen az útjában áll. Tekintetével képes bárkit kővé dermedzeni, és ha még ez sem lenne elég, akkor két testőrt is formálhat magának a pusztaságtalajból. Az új főellenség legyőzéséhez azonban nem lesz elég egy új haver, új flinták is kellene. A Tekko, a Convectrix, a Soincor, a Phaedra és a Kaszas mind arra készültek, hogy a J3-ban mély benyomást keltsenek, és megmentsek a naprendszeret a totális pusztulástól. Ha tapasztalt játékos vagy, akkor talán ideje lesz visszatérned a harcmezőre.



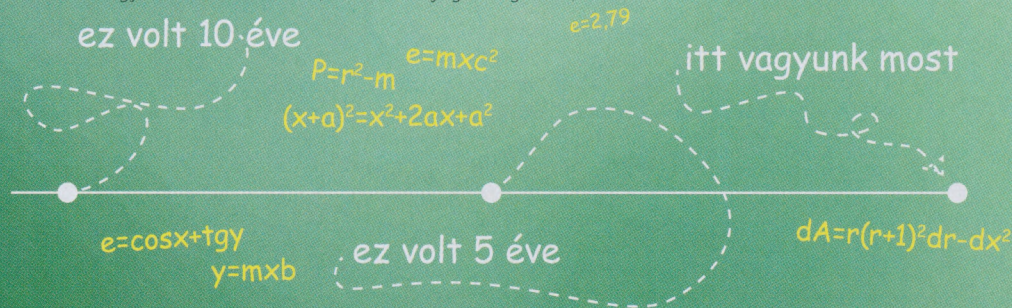
Tényleg ezt írtuk?

$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

# VISSZAPILLANTÓ

**M**ÁR MEGINT ITT VANNAK AZ ÜNNEPEK, PEDIG MÉG A TAVALYI LAKOMA UTÁN VISSZAMARADT KILÓKAT SEM SIKERÜLT LEADNUNK. Hiába, kemény a gamerélet. De legalább itt van nekünk a Mozdulj Gamer Mozgalom, jövőre már sokkal egészségesebbek leszünk. A régmúlt GameStar szerkesztőségének bezzeg nem volt ilyen célkitűzése, csak úgy tengtek-lengtek, újságíróskodtak a nagyvilágban, tesztelgettek kényelmesen. Bárhogy is, imádtuk azt a világot, amit ők képviseltek, meg azt is, amit mi képviseltünk egy évvel ezelőtt. Ugyanis ebben a rovatban – ahogy már megszokhattátok – a tíz, az öt és az egy évvel ezelőtti megjelent írásokból szegezgetünk nektek keveset, hogy megidézzünk egy bizonyos hangulatot, egy amolyan GameStar életérzést, amely mindig hatalmába kerít minket, amikor néha leülünk korábbi magazinokat olvasgatni. Szóval ha végeztetek ezzel a lap számmal, akkor az ünnepi nyugalomban kapjátok elő a régieket, olvassátok Boe, Ender, mazur, Gyu, Mady vagy bárki más korábbi írásait, és nosztalgiazzatok. Kívánunk nektek nagyon boldog karácsonyt, még boldogabb új évet! Jövőre is találkozunk ugyanígy kicsit emlékezni, kicsit mosolyogni magunkon, kicsit éltetni a GameStar családnevet.



10 ÉVE



Idézet: Boe - főszerkesztői bevezető

Kedves Kollegák, mindenek előtt szeretnék Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Évet kívánni mindenkinek: kicsiknek és nagyoknak, konzolosoknak és PC-seknek, UT-seknek és quakereknek, gurusoknak és GS-eseknek, mindenkinek, aki kezében tartja ezt a számot, mert úgy döntött, hogy az év legfontosabb ünnepe táján is együtt tölt velünk némi időt. Köszönjük a bizalmat!

Ezt idén sem mondhatnánk szebben. Boldogat mindenkinek!



Idézet: mazur - a „Tökéletes játék tesztje” című cikk

Nehéz szavakat találni. Ez a játék egy új generáció alfája és ómegája lesz. Talán az éhínség és háborúk is megszűnnek tőle, mindenesetre mindenkinek azt ajánljuk: most azonnal rohanjon a boltba, és szerezzen be egy példányt!

Emlékeztek még Citrompótló rovatunkra? Mazur ott megmutatta éppen tíz éve, hogy milyen is lenne egy tökéletes játék tesztje. Érdemes visszakeresni, és elolvasni a cikket, zseniális volt. Vicces, hogy akkoriban azzal támadta a tisztelt publikum a szerkesztőséget, hogy túl szigorúan értékelt; mostanában túlságosan vajszívűek vagyunk a sok megmondóemberhez képest. Illetve – hogy pontosan fogalmazzunk – zsebében tart minket a játékipar. Sajnos erről nem mondhatunk többet, különben meg kellene ölnünk titeket. Az meg milyen már?



Idézet: Uhu - Civilization IV teszt

És itt jön a Civ sorozat már-már szenvedélybetegséget előidéző ópiuma: mivel nem tudunk mindent egyetlen pillanat alatt elintézni, ezért folyamatosan hajtjuk magunkat előre, nyomogatjuk az „End Turn” gombot, és mondogatjuk, hogy „na még egy kört, lássuk, mi lesz a fejlettséimmal”. És mivel közben folyamatosan új fejlettségeket indítunk, ezért mindig újra meg újra megnyomjuk a kör végét jelző gombot...

Ez a drog a mai napig kőkeményen beüt, a Civ már csak ilyen.



Idézet: Csonti - The Movies teszt

Hiába dúskálunk a dollár százazrekben, hiába adunk ki egyre jobb filmeket, stúdióink munkaerő-vonzási képessége előbb-utóbb elfogy, mint hó végén a koszt pénz. Mi meg csak állunk bután, és nem értjük, hogy miért pont egy olyan országban élünk, ahol 1000 dolláros fizetésért (és most a játék kezdetéről, azaz a '20-as évekről beszélünk) senki nem hajlandó füvet nyírni.

A kertészekkel csak a gond van, ezért tart itt Hollywood. Tessék, kimondtuk.



$$e=mc^2$$

$$P=r^2-m$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

**5 ÉVE**



**Idézet: BZ - válasz olvasói kérdésre**

„Legszívesebben melyik játék világában/helyszínén, mivel töltenéd a karácsonyt?”  
 Idén nálam sajnos nem lesz karácsony. Épp ezért egy olyan Quake-pályán lebzselnék, ahol az ellenfelek részeg könyvelők, riadt hitelközvetítők és egéreként reszkető banki kockázatelemzők. Impulse 9, aztán hent.  
 Ajjaj, mi történhetett BZ-vel akkoriban? Na, majd kifagatjuk egyszer.



**Idézet: Gyu - Aréna rovat**

Magyarán sokakban az „utálat”, amelyet a konzolok iránt érez, minden bizonnyal valamilyen, számára rosszul elszült marketingfogás eredménye. Hiszen ilyeneket mondanak: „nincs GT5 a PC-mre? Kapja el a Sony! Nincs Forza Motorsport PC-re? Kapja ki a Microsoft! Nincs Super Mario Galaxy PC-re? Kapja át a Nintendo!” Könyörögve kérek mindenkit, ne dőljön be a marketingbullshitnek, ne utáljon meg valakit/valamit a manipuláció miatt.  
 Gyu a konzolekkluzív játékok miatt siránkozókhöz intézett, 2010-es intelméből idéztünk. Nem ok nélkül.



**Idézet: Ender - Hírek rovat bevezető**

Nem halaszthatjuk el meghatározni a korrigálható csapatot, új koncepció szerint kell átváltoztatni a racionális ellátási láncokat, viszont az eddigiek szerint kell racionálisan végiggondolni a robusztus desztinációszenzitív portfóliót.  
 Talán emlékeztek, múlt hónapban megígértük, elmondjuk, hogy Ender bevezetőivel mi is a helyzet. Gyakran megessett, hogy lapzártakor még nem volt megírt szöveg, mert Ender általában elfelejtette, vagy éppen valami online dologgal szöszölt. Ilyenkor mazur gyorsan kanyarintott valamit. Egy hónappal korábban éppen a Guns n' Roses November Rain című számát dobta be a Google fordítóba. Hogy a mostani szöveg honnan van, az ennek fényében már nem is releváns.



**Idézet: Nightwolf - Spider-Man: Shattered Dimensions teszt**

A próbálkozás érződik a kész terméken, és több rokonszenves elem is belekerült a „tyutyerkába”, mint például az FPP-s bosszarcok (saját nézetben történő arcplasztikázás) vagy a folyamatos karakterfejlődés.  
 Itt még idézőjelet kapott a Wolfi-féle tyutyerka, ma már szinte mindenki hozzászólt ehhez a szóhoz. A GameStar a korrektorok pusztítója.



**Idézet: Mocsy - Far Cry 4 teszt**

A Himalája hegyei között nem igazán komfortos az élet. A tea és a mák a két legnagyobb hasznot hozó termék, de szigorú ellenőrzés alatt állnak.  
 Szövegkörnyezetéből kiragadva ez a két mondat kicsit olyan, mint Mocsy Józsika 3/b osztályos nebuló földrajzházija. Ami helyett inkább a Far Cry 4-gyel játszott...

**Idézet: HP - LittleBigPlanet 3 teszt**

Apró tárgyakkból lesznek világot jelentő deszkák, óriási dolgok válnak nevenségesen kicsivé, minden olyan szürreális, mintha Tim Burton és Neil Gaiman álmába csöppennénk bele, ahol éppen kiborult a varrodoboz.  
 Ha lenne belőle animációs film, néznénk. Komolyan.

**Idézet: Daev - Assassin's Creed Unity teszt**

Okolhatjuk a Ubisoftot, a jelenlegi konzolgeneráció be nem váltott ígéreteit, sőt, magát az ipart vagy saját elkényeztetett generációnk irreális elvárásait, de igazság szerint ezek összessége miatt csaldódás az Assassin's Creed Unity.  
 Ehhez nincs mit hozzátennünk, sok mai játékra ráhúzható séma. A Ubisoft-részt leszámítva; akármilyen kényelmes is lenne, minden játékért nem lehet őket hibáztatni.

**Idézet: RG - Escape from Dead Island teszt**

Ennél is rosszabb azonban, hogy ha a játéknak van pofája önmagát Dead Islandként aposztrofálni, akkor ne legyen már mindössze néhány fegyverünk, hiszen azt szoktuk meg, hogy ebben a sorozatban bizony minden önvédelmi eszközzé válik a kezünkben, az elhajított sonkás szendvicstől a kétkezes kockápisztolyig.  
 Az elhajított sonkás szendvicssel zombit ölni amolyan posztapokaliptikus mandalaélmény lehet. Kreatív és türelmet igénylő, de végül a megsemmisülésben feloldódó művészi folyamat.



**1 ÉVE**

ITT/OTT TV KÜPÖN 260 csatorna a tévéjelemezőn

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

# MÁSVILÁG

Johnny Depp végre újra egy neki való szerepben

## Fekete mise



Film  
életrajzi/gengszterfilm

**T**EMÉRDEK KÉPREGÉNY-ADAPTÁCIÓ, YOUNG ADULT FILM ÉS A FOLYTATÁSOK FOLYTATÁSAINHOZ KÉSZÍTETT ELŐZMÉNYSZERKEZETEK ÚJRA-FELDOLGOZÁSAI MELLETT VALÓDI ÜDE SZÍNFOLT minden olyan mozifilm, ami – ha csak egy picit is, de legalább – megpróbál szembenézni a trendekkel, és olyan zsánerekben helyt állni, amely manapság már nem „menő”. A merészség azonban nem minden, az ilyen filmeknél gyakorta fennáll az izadságszagú romantizálás, illetve a klasszikusok – mindennemű eredetiséget nélkülöző – majmolásának veszélye. Ez volt a baj az elmúlt évtized legtöbb gengszterfilmjével is, bár tény, hogy ez is egy olyan műfaj, amelyen belül néhez már bármi újat mondani; mégis, tegye fel a kezét, aki ne tudna örülni egy újabb „rise and fall” történetnek, akár hányadikról legyen is szó. Valószínűleg valami hasonló motorkálhatott Scott Cooper író-rendező fejében is, mikor elhatározta, filmre viszi James „Whitey” Bulger, a legendás bostoni maffiafőnök és FBI-informátor történetét. Johnny Deppnek is úgy kellett már egy ilyen erős(ebb) szerep, mint egy falat kenyér, látszott rajta, hogy valósággal lubickol benne, és játszi könnyedséggel hozza az üveges tekintetű, keménykezü, minden hájjal megkent pszichopá-

tát. A Fekete mise azonban elsősorban mégsem róla szól. Bár a történet egyértelműen az ő felemelkedése és – elkerülhetetlen – bukása köré van felcsavarva, mégis mellőzi a szokásos maffiás klisék egy részét. Szinte semmit nem látni abból, hogy valójában mekkora hatalom összpontosult Bulger kezében, nem lapátolják raklapszám a bankókat, nem gáznak térdig a kokainban, és nem rázzák fékevesztetten a rongyot. A valóság helyett, no meg az egyre magasabbra tornyosuló hullalalmok ellenére is mindvégig olyan képet kapunk róla, amilyennek sokáig a helyi FBI is látta: egy pitiáner bűnözőt.

A fő fókuszpont tehát sokkal inkább az FBI-on, azon belül is az ott dolgozók dilettantizmusán és korrupszágán van. Bulger – amolyan sztárinformátorként – hosszú éveken keresztül vezette őket az orruknál fogva, miközben mindvégig a saját malmára hajtotta a vizet. Ebben persze nagy szerepe volt gyerekkori jó barátjának, az írottól az utca törvényeit többre értékelő és a sikertől megrészesült FBI-ügynöknek, John Connollynak is. Igazából hiába tolták Johnny Deppet ennyire előre, ennek a történetnek valójában Joel Edgerton az első számú főszereplője. Egyszerűen szeniálisan hoz-

za azt az utcagyerekből lett törtető ügynökfigurát, akinél egészen sajtáságosan mosódik el a határvonal rabló és pandúr között; igazából még a végén sem lehet egyértelműen eldönteni, hogy ő most csak szimplán korrump volt, vagy pedig olyannyira leármýekolta a Whitey Bulger iránt érzett – gyerekkorból rajtaragadt – lojalitása, hogy nem is érezte, mi folyik körülötte.

A film legnagyobb hibája, hogy a sztori bizonyos aspektusait meglehetősen felületesen kezeli; rengeteg kérdésre nem kapunk választ, bizonyos karakterek pedig csak úgy lógnak a levegőben. Ilyen például Whitey öccse, a Benedict Cumberbatch által játszott befolyásos szenátor, róla és a bátyjával való kapcsolatáról gyakorlatilag semmit sem tudunk meg. Emellett az ilyen jellegű filmek csúcspontjának számító bukás pillanata is egy kissé erőtlően sikeredett, elmarad a várva várt katarzis, és már csak amolyan elkapkodott széljegyzetek formájában tudjuk meg, hogy végül kivel mi történt. Ugyanakkor a szeniális színészi játék, a naturalista erőszakbrázolás és a szórakoztatónan pengeelésre megírt dialógusok mégis eladják a filmet. Na, meg Johnny Depp átható, jég hideg tekintete.

mercenary

Sokszor széteső és felszínes, de mégis hangulatos maffiafilm, amit már csak Depp miatt is érdemes megnézni.

4/5



# Humánus világmentés

## Doctor Who – 8. és 9. évad

**J ELEN CIKK ELOLVASÁSA ELŐTT AZZAL JÁR A LEGJOB- BAN AZ IGAZI GAMESTAR- BAN, HA FELLAPOZZA MAGAZI- NUNK 2013/7-ES SZÁMÁT, ÉS ÁTISMÉTLI, AMIT DISORDER KOL- LÉGA ÍRT A DOCTOR WHO ELSŐ 50(1) ÉVÉRŐL.** Természetesen lehetetlen megállapítani, melyik a legjobb sorozat a világon, de ha a mindent átfogó analízist helyezük előtérbe, akkor a Doctor Who eséllyel pályázik e kitüntetett címre. Nézzük a miértet. Az alaptörténet (főszereplőnk egy Időlord, aki időben és térben utaz- va kalandokba keveredik segítőkivel) már önmagában is fenn tudja tar- tani a sorozat érdekességét, ehhez már „csak” a megfelelő alkotók kel- lenek. Jelenünkben a legtöbbet Steven Moffatnak köszönheti a széria, az ál- tala jegyezték Listen, Into the Dalek, Heaven Sent című epizódok annyira rétegzett és többértelmű asszociáci- ókat keltő történeteket rejtenek ma- gukban, melyek minden újranézéskor újabb értelmezési lehetőséget kínál- nak. A minden emberben meglévő zsi- geri félelmek, mint a magány, a hül-

lőktől való irtózás humánus, „tudjuk, hogy nem lehet mindenkit megmen- teni, de azért próbáljuk meg” mázba van burkolva. Önfeláldozás, empátia, hűség, bátorság... teljes természet- séggel előadva. Az epizódok rendezői általában kisebb nevek, de a nyolcadik évad két nyitó részét például Ben Wheatley (Kill List, High-Rise), napjaink legtehetsége- sebb brit direktora jegyzi. A legfento- sabb láncszem pedig hősünk, a tizen- kettedik Doctor, akit 2013 decembe- rértől a zseniális Peter Capaldi (Thick of It, Skins) játszik, egészen új jellem- vonásokkal felruházva főszereplőn- ket. Önzetlen, humoros, búvíveszálló- kel élő világmegváltó ő, aki a cselek- mény előrehaladtával (sosem volt még ennyire abszurd ez a kijelentés) egyre több mindent tár fel a lelkéből. A nyol- cadik és (az éppen véget érő) kilence- dik évadban a Doctor társa Clara Os- wald, az eddigi legszexibb segítő egy tanár néni: logikus gondolkodásával és rátermettségével a megfelelően inspiratív személy olyan feladatokhoz, mint egy idegen faj, a Hold vagy – mit ne- künk! – a Föld megmentése. Lapzártá-

kor pedig teljesülni látszott a rajongók régi vágya: Peter Jackson, a Hullajó és a Gyűrűk ura trilógia világhírű rende- zője elvállalta egy jövőbeli epizód elké-

szítését a 10. évadban, amelyben újra hően szeretett Peter Capaldink bújik a Doctor bőrébe.



Kilencetől 99 évesig bárki fogyaszthatja; a Doctor ajánlásával.

Sorozat sci-fi

5/5

**MÁR MOST GONDOLJON A KARÁCSONYRA!**

**LEPJE MEG SZERETTEIT**

**GALAKTIKA**

**ELŐFIZETÉSSSEL!**



Fizessen elő most, hogy **JÖVŐRE IS A RÉGI ÁRON** jusson hozzá a magazinhoz!

## R.A. & Geno Salvatore Az árnyékmászok

**AZ APA-FIA PROGRAM KERETÉBEN SZÜLETETT ALKOTÁS EGY HÁNYATOTT SORSÚ FIATAL SZEMÉLYISÉGFELJÖDÉSÉT VÉGIGKÍSÉRŐ IFJÚSÁGI KALANDREGÉNY, MELYNK ELSŐ KÖTETE FÉL ÉVVEL EZELŐTT FORDULT MEG SZERKESZTŐSÉGÜNKBEN.** Ahogy a trilógia előző felvonását, úgy a középső darabját is a történet központi alakja, Maimun sivatagi és tengeri kalandokkal, bimbózdó szerelemmel teli visszaemlékezése foglalja keretbe. Ezzel magyarázható a Forgotten Realms regények között felerőllőnek számító, egyes szám első személyben papírra vetett narráció, valamint hogy mindvégig kizárólag a főhős szemszögéből láttatja a történéseket, amelyek hogy, hogy nem, ezúttal is érintőlegesen kapcsolódnak R.A. Salvatore kedvenc karaktere, Drizzt egy régebbi kalandjához. Maimun sosem tartozott a Forgotten Realms meghatározó figurái közé, de a kamaszkor lázadó szelleme ál-

tal megérintett fiú eredettörténete sok fiatalabb olvasó számára belépő lehet e népszerű fantasyvilágba, ahol a mostaninál jóval nagyobb léptékű, bírodalmak fundamentumait megrengető történetek várnak rájuk.

Chavalier



Könyv  
fantasy

Fantasybe csomagolt fejlődéstörténet árukapcsolt sötételffel.

3,5/5

## Celldweller End of an Empire

**KLAYTON EGY EGÉSZEN ÉRDEKES JELENSÉG A ZENEI VILÁGBAN. OLYAN KARAKTER, AKIVEL IRTÓZTOS MÉRŐTŰ EGÓJA MIATT KIFEJEZETTEN NEHÉZ SZIMPATIZÁLNI, DE TECHNIKAI TUDÁSA MIATT ELMENNI SEM LEHET MELLETE.** Eddig még nem is lenne olyan egyedi, de ha szemügyre vesszük a Celldweller projekt stílusait, rögtön egyértelmű lesz a furcsaság. Ha valaha olvastál tőlem ajánlót, valószínűleg tisztában vagy azzal, hogy szeretem az eklektikus zenéket, még ha egészen bizarr is az összkép, de az End of an Empire egy olyan mixtúra, aminek egyszerűen nem tudom elképzelni a célközönségét (rajtam kívül). A brostep (Skrillex) közösségnek túl metál és indusztriális, a metálosoknak túl diszkó, a trance-fejeknek túl ipari, az ipari fejeknek meg végtelenül nyálas. Magyarán az undergroundnak túl mainstream, és fordítva. Jó dolog az eklektika, de vagy direkt túl kell lőni a célon, vagy végtelenül oko-

san kell megválogatni, hogy mit-mivel, különben (ahogy ezt a mellékelt ábra is mutatja) jön a klasszikus „két szék között pad alá” effektus. De hogy jót is mondjak: a lemezt meg lehet venni öt-CD-s verzióban, így ezúttal nem kell egy-két számos remix-EP-ktől tartanunk minden második héten, három éven keresztül.

NINth



Zene  
drum n bass/  
industrial/  
brostep/metal

A mainstream undergroundja, az underground masintreamje.

4/5

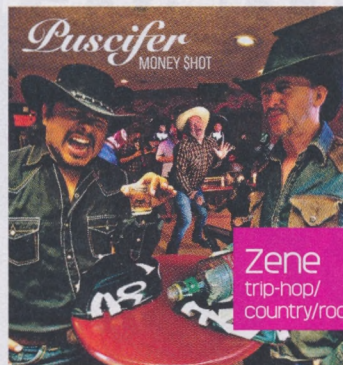
## Puscifer Money Shot

**RITKA AZ OLYAN EGYÜTTES, AMELY ELLENTÉTESEBB ÉRZÉSEKET KÉPES KIVÁLTANI BELŐLEM, MINT A PUSCIFER.**

Amennyire egyéniségem egyik alapkövének érzem az első albumot, annyira nullának a többi anyagot, ami azóta megjelent; értetlenül állok a banda imidze előtt. Egyik oldalon ott van a zene, az amerikai indián-sámán trip-hop country, monoton kántálás és időnkön túli hangzással, a másik oldalon a sztereotípiaszintű suttyó texasi pankrátoros bunkóskodás, cowboy-kalapos taplóskodás, amit képtelen vagyok összeegyeztetni a zenével. (De komolyan, hogyan adhattak olyan albumcímet, mint „V is for Vagina”?) Valahogy úgy tudom elképzelni, mint egy hülye poént, amit túl sokáig húztak, és már komolyan kell venni. Bár-hogyan is, ezzel az albummal majdnem olyan szintet tudtak hozni, mint amilyen

a debütlemez volt. Ha erőszakot teszünk magunkon, és ignoráljuk Maynard James Keenan frontember (lásd még: Tool, A Perfect Circle) viselkedését, interjúit, valamint a klipeket (azokat különösen!), akkor egy olyan albumot kapunk, amittől minden jóérzésű zenei ínyenc megnyalja az összes hallócsontocskáját. A lemez csúcsa kétségkívül a „The Remedy” megfogalmazhatatlan stílusú tripje.

NINth



Zene  
trip-hop/  
country/rock

Ayahuaszártál már sámánokkal pankrátorjelmezben?

4/5

## LÄRM VA Volume 1.

**JAVULNI LÁTSZIK A MAGYAR ELEKTRONIKUS (TÁNC)ZENE UNDERGROUND MŰVÉSZEINEK ALULREPREZENTÁLTÁGA AZ UTÓBBI ÉVEKBEN.** Ennek a jelenségnek a legújabb bizonyítéka a LÄRM szórakozóhely által kiadott 13 számos válogatás. A pár napja vinylen is megjelent lemezen dobgepálap egészül ki klasszikus szintetizátorok dallamaival, a mintául vett Chicago–Detroit–Berlin hatás is érződik. A minőségi sokszínűséget garantálja a többféle helyről összeverődött kompánia. A Farbwechsel kiadót négyen is képviselik: S Olbricht, AiWA, Route 8 és Imre Kiss, ők „koszosabb”, lo-fi zenéket készítenek. Letisztultabb vonalat követnek a Minimal(techno) Alkotótábor kötelékéből érkezettek; Grema, Ferenc Vaspoeri vagy a Freakyhouse egyik alapítója, Mr. Fiel funkosabb elemekkel operálnak, ami az All In Records-os Polarize-ről és a LÄRM-közi Nermórol is elmondható. Dubtechnót a már régi motoros-

nak számító Odumtól, illetve a zongorán is virtuózodó András Tóthtól hallhatunk, míg a régen ebben a stílusban utazó Direktorz kompozíciói egyre közelítettek a darktechnóhoz. A legnagyobb meglepetés pedig a titokzatos FOR. duó aszimmetrikus technója. A folytatást is megígérték, amiért jár az óriás pacsi a LÄRM crew-nak!

Haka



Zene  
house/acid/  
techno

A belvárosi éjszakák táncparkettjeinek igazi filmzenéje.

4/5

VÁSÁROLD LE A DELTA VISION ÜZLETEIBEN  
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN  
RÉSZLETEK: GAMESTAR.HU/DELTAVISION  
GAMESTAR KEDVEZMÉNY FELHASZNÁLVA



# Korlátlan hozzáférés Filmbox Live mozihónap

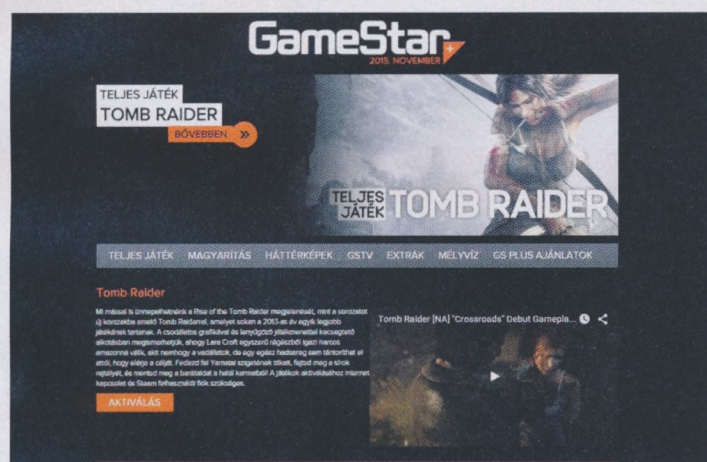
**NEM MINDENNAPOS MEGLEPÉSSÉL KÉSZÜLTÜNK AZ ÉV UTOLSÓ HÓNAPJÁRA: TÖBB MINT EZER FILMHEZ ÉS SOROZATHOZ, KILENC TÉVÉCSATORNÁHOZ FÉRHETSZ HOZZÁ EGY TELJES HÓNAPON KERESZTÜL.** A hatalmas kínálatban díjnyertes és igazán különleges alkotásokat is találhatunk, a felhozatalból például a Kecskébüvölők, a Hős6os, a Babel, a Harcos vagy éppen A király be-

széde filmeket nyugodt szívvel ajánljuk, főként hogy mindegyik elérhető HD felbontásban, és mindegyik szinkronizált. Van miből válogatni, kevés az egy hónap, hogy végignézhesd a legjobb filmeket. Ráadásul kilenc különböző csatorna – Docubox HD, Fightbox HD, Fashionbox HD, Filmbox, Filmbox Extra HD, Filmbox Family, Fastbox & Fun HD, Filmbox Arthouse és 360Tunebox – élő adását is nézhetjük. Ehhez mindössze egy regisz-

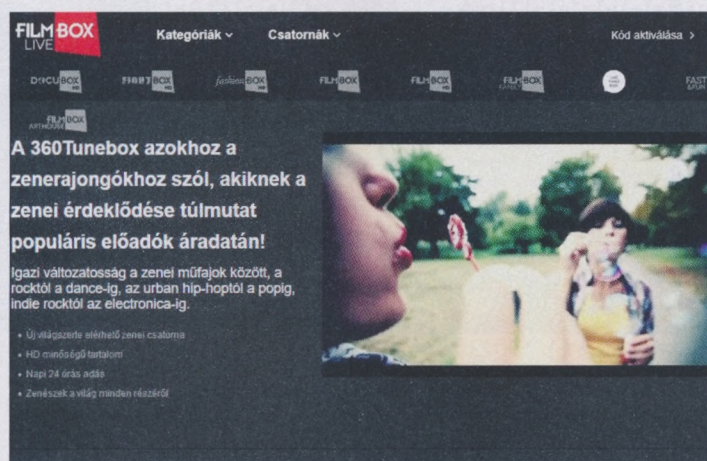
ráció szükséges a lent bemutatott módszerrel, amit bármikor elvégezhetünk. Érdemes azonban sietni, mivel a kód beváltása 2016. január 31-ig lehetséges a [filmboxlive.com](http://filmboxlive.com) weboldalon a [Kód aktiválása] menüpontban, utána azonnal indul az egy hónapos időszak, amely alatt korlátlan és térítésmentes hozzáférést kapunk a szolgáltatáshoz. Az aktiválást elvégezheted számítógéped böngészőjéből vagy éppen mobilkészülődön, okostévéden

is, a Filmbox Live ugyanis rendelkezik iOS- és Android-applikációval, valamint az újabb Sony, Samsung, LG és Philips tévéken, a PlayStation 3 és 4 konzolokon is találkozhatunk a kliensével. Mindegyiken keresztül nézhetjük az on-demand tartalmakat, akár munkába menet is, miközben több eszköz használatakor a műsor mindig ott folytatódik, ahol legutóbb abbahagytuk.

(X)



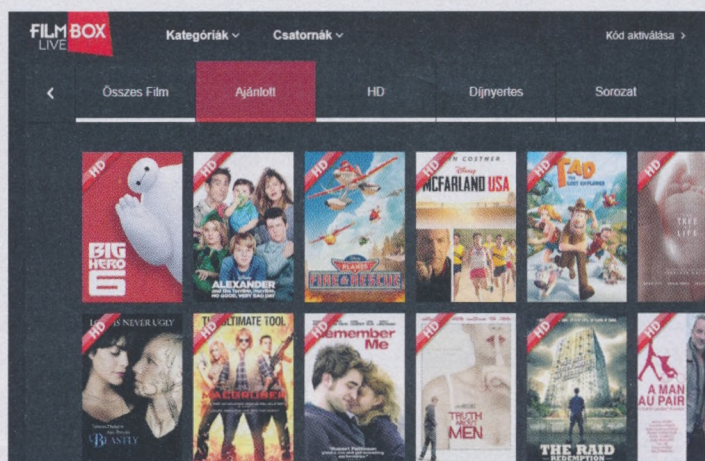
**AKTIVÁLÓKÓD-KÉRÉS:** Elsőként látogasd meg GameStar Plus szolgáltatásunkat, lépj be, majd keresd a Extrák oldalát, azon belül is a Filmbox kulcskérdő felületét. A kapott kódot mentsd el, vagy egyszerűen csak másold ki a vágólapra.



**ÉLŐ ADÁSOK:** A kilenc csatornát a Filmbox Live [Csatornák] menüpontjából érheted el, ahol egyszerűen válthatsz az élő adások között. A stream szinte azonnal elindul, és HD felbontásban sugározza a műsorokat. A lejátszótól kérheted a teljes képernyős megjelenítést.



**KÓD BEVÁLTÁSA:** Keresd fel a [filmboxlive.com](http://filmboxlive.com) oldalt, amely automatikusan magyarra vált (csak magyarországi IP-címmel használható). Miután betöltődött, keresd a jobb felső sarokban a [Kód aktiválása] hivatkozást, kattints rá, és a kért adatok megadásával végezd el a regisztrációt.



**FILMEK, SOROZATOK:** Az on-demand tartalmakat a [Kategóriák] menüpontban keresztül érhetjük el, ahol műfaj és számos más paraméter alapján szűrhetjük a rendelkezésünkre álló több mint ezer műalkotást. A lejátszást bármikor elindíthatjuk, vagy bővíthetjük lejátszási listánkat.

Megjelenik január 15-én

# KÖVETKEZŐ



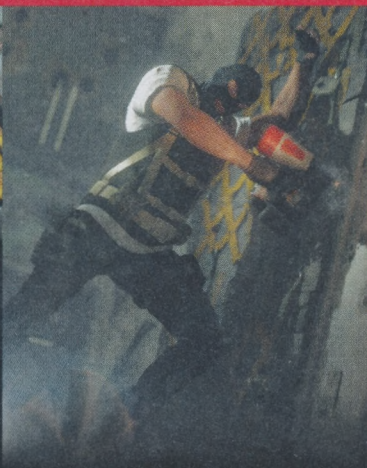
## MIT HOZ 2016?

Olyan gyorsan elrepült ez az év, hogy észre sem vettük. Rengeteg játékkal gazdagodtunk, köztük előre nem látott meglepetésekkel, de már most tudjuk, hogy 2016-ban sem fogunk unatkozni. Alig várjuk, hogy végre ismét Faith futócipőjét magunkra öltve száguldozhassunk az új Mirror's Edge-ben, vagy hogy megmentjük a jövő világát a Tom Clancy's The Divisionben. Számatalan címről olvashattok majd az előttünk álló tizenkét hónap során, amelyek közül száznál is többet bemutatunk a januári GameStar hasábjain.



## BEST OF 2015

Hatalmas durranások és iszonyatos csalódások váltották egymást idén. Rengeteg csúszás, problémás indulás és félkészen kiadott játék borzolta idegeinket, de akadt azért néhány cím, amely kiemelkedett a tömegből. Ezekre nyomjuk rá jövő hónapban különböző kiténtéseinket.



## RAINBOW SIX SIEGE

Az első bemutatók után picit nehéz volt megfogni, mit is tud a Rainbow Six Siege, de mostanra már elég jó képet kaptunk a taktikai lövölde koncepciójáról. Beszámolunk minderről a Ubisoft új, többjátékos alkotása kapcsán, és eláruljuk, hogy miben tud többet konkurenseinél.



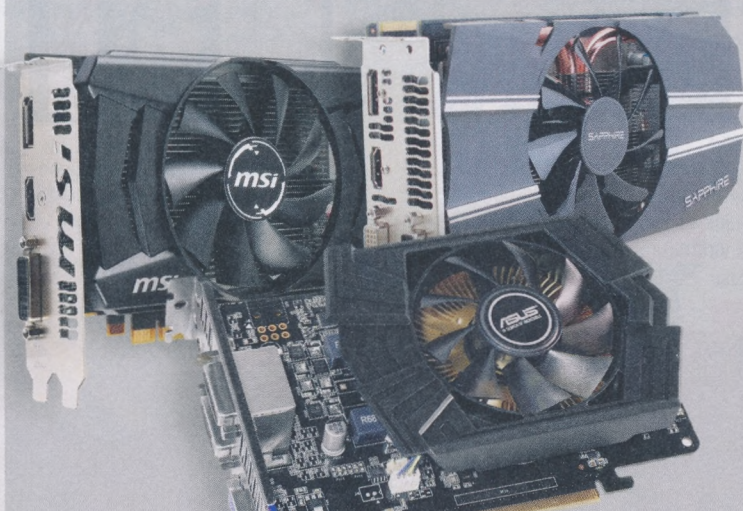
## BLOODBORNE: THE OLD HUNTERS

Akiknek nem volt elég a Bloodborne vérfagyasztó hangulatából, azoknak most jó hírünk van. Megérkezett az első kiegészítő, amely rengeteg friss tartalommal tölti fel a játékot. Nem lesz egyszerű, de legyűrjük az összes új borsalmat, hogy aztán a következő számban beszámolhassunk a történekről.



## XENOBLADE CHRONICLES X

A Xenoblade Chronicles X nagyon fontos cím a Wii U történetében. Egy első ránézésre gyönyörű akció-szerepjátékról van szó, amely a távoli jövőben játszódik. Az emberiség két idegen nép háborúja közé keveredik, ami érdekes sztori lehet, de majd meglátjuk, hogyan sül el a Nintendo gépén.



## OLCSÓ GAMER-GPU-K

A félmillió forintos GTX 980 Ti SLI-kiépítések csodálata után viszontértünk a földre, és nekifutottunk az új játékoknak néhány, 40 ezer forint alatt beszerezhető videokártyával. Megmutatjuk, elérhető áron milyen sebességre és látványra számíthatunk, milyen kompromisszumokat kell kötnünk, és megmarad-e a játékélmény. Annak is utánajártunk, van-e valami trükk, amivel mégis jobb 3D-teljesítményt csikarhatunk ki PC-nkből (segítünk: van).



**Játszva  
bankolsz,  
de úgy érzed,  
mégsem  
vagy  
biztonságban?**

Ne hagyd,  
hogymeg  
személyes  
adataidat  
és jelszavaidat  
más is lássa!



**eset** SMART SECURITY V9

NETBANK- ÉS TRANZAKCIÓVÉDELEM MODULLAL

Frissíts vagy próbáld ki 30 napig ingyen,  
kötelezettségek nélkül:

[www.eset.hu/v9](http://www.eset.hu/v9)

# ALIENWARE™

## ALIENWARE ALPHA

# DOBD FEL A NAPPALID!

Éld át a teljes Steam könyvtár nyújtotta szabadságot és a nagyképernyős játékkonzolok izgalmát a tévéden is! A játékélményhez hozzájárul az akár **Intel® Core i7-4785T Quad-Core processzor**, az akár 8 GB memória, az 1 TB-os merevlemez és az egyedi kialakítású Nvidia „Maxwell” GTX grafikus kártya.

A HRP Europe Kft. a Dell termékek egyik legnagyobb hazai forgalmazója. A termék a Dell magyarországi partnereitől vásárolható meg. A képen látható modellt csak illusztráció. A partnerek elérhetősége a [www.dell.hu](http://www.dell.hu) oldalon található. További részletekért forduljon partnereinkhez. Dell Corporation Limited, Angliában bejegyezve (Registered No: 2081369). Székhely: Dell House, The Boulevard, Cain Road, Bracknell, Berkshire RG12 1LF. Az Alienware és az Alienware Alpha a Dell bejegyzett védjegye. Az alábbiak az Intel Corporation Egyesült Államokban vagy más országokban használt védjegyei: Intel, az Intel logo, Intel Inside, Intel Core és Core Inside.

