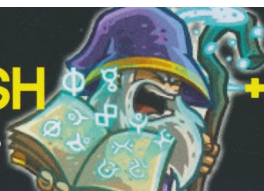


2 TELJES
JÁTÉK

KINGDOM RUSH

Steam vásárlói értékelés 92%



+ STEAMWORLD DIG

Steam vásárlói értékelés 96%



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2016/04

EXKLUZÍV
INTERJÚ
SAM LAKE-KEL

KALANDOS IDŐUTAZÁS A MAX PAYNE ÉS AZ ALAN WAKE ALKOTÓITÓL

Q U A N T U M

B R E A K

www.gamestar.hu
1995 Ft
2016/04



9 771787 902009 16004

Overwatch | Warhammer 40,000: Eternal Crusade | Battleborn | Dark Souls III

Hitman | Grim Dawn | Gears of War: Ultimate Edition | Pokkén Tournament

ASUS ROG GX700VO-GC009T notebook

ASUS[®]
IN SEARCH OF INCREDIBLE



**A világ első vízűtéeses
gaming notebookja!**

- Intel® Core™ i7-6820HK processzor
- 32 GB DDR4-2800 MHz RAM
- 2x256 GB SSD RAID 0
- GeForce GTX980 8 GB
- NVIDIA G-Sync és VR Ready



**1132 Budapest, Váci út 20-26.
www.notebookspecialista.hu**



**NOTEBOOK
SPECIALISTA**

Az Intel, Intel logó, Intel Inside, Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban.

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 (Gócza) gocza@gamestar.hu

Hajdú Gábor (Csirke) ghajdu@gamestar.hu

Ledeczki József (Hunter) jledeczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (Himolnarj) 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 (Epresuszdedlee) 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 kötetés:

Ipress Center Central Europe Zrt.

2600, Vác Nádás utca 8.

Felelős vezető:

Lakatos Viktor office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

piacter.project029.hu

HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4316

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: smartsense.hu/kiadvanyok/

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

TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: +36 80 444 444; hirlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).

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

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, aktiváló kódot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. A GameStar magazin mellé adott kódozok az újság megjelenésétől számított három hónapig érvényesek.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

print-audit

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET biztonsági programokkal végezzük, amelyeket a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

ESET

SZIASZTOK!

HIÁNYZIK A TAVASZ. AZ EGYIK HÉTEN MÉG HAVAS ÉS ÓNOS ESŐ BORZOLTA AZ IDEGEINKET, PÁR NAPPAL KÉSŐBB PEDIG MÁR A NYÁRI RUHÁK UTÁN KELETT KUTATNUNK A SZEKRÉNYEKBE. Valójában persze teljesen mindegy, hogy odakint milyen az időjárás, hiszen az időnk nagy részét úgyis a szétrombolt New Yorkban töltjük, ahol fosztogatókra vadászunk ügynökeinkkel. Rég találkoztunk már olyan játékkal, amely ennyire beszippantotta volna az egész szerkesztőséget, mint a *The Division* most, külön xboxos, playstationös és PC-s divíziók alakultak, hogy aztán esténként embervadászatokat szerveznek a Dark Zone-ban, vagy éppen a PvE-tartalmakat farmolják. New York szép város (különösen PC-n), de időnként ki kell mozdulnunk. Címclapsztorink a Remedy *Quantum Break* című, időmanipulációs akció-kalandja, amelyet a megjelenése előtt végig tudtunk játszani, sőt még egy exkluzív interjút is tető alá hoztunk a híres Sam Lake-vel, aki egy csomó érdekes dolgot elmesélt nekünk a fejlesztéssel kapcsolatban. A játékok mellett utaztunk is egy keveset, márciusban a Wargaming meghívására Berlinben, Németország leghíresebb videojáték-múzeumában teszteltük az új *Master of Orion* játékot,



majd két héttel később már a napfényes Kaliforniában élveztuk a kora nyári meleget a Blizzard főhadiszállásán, ahol a világon elsőként próbálhattuk ki a konzolos *Overwatch*ot. Mindkettő iszonyatosan jó móka volt, bár nem tagadjuk, hogy a végére kicsit elfáradtunk. A bevezető megírását követő napon indulunk Varsóba, ahol az éves *World of Tanks*-világbajnokságon veszünk részt, az erről készült beszámolót a következő számban fogjuk lehozni. Áprilisban két steames teljes játékot adunk az újság mellé, mindkettő valóságos gyöngyszem a maga kategóriájában, érdemes kipróbálni őket. Ne felejtsetek el, hogy április végén jön a tavaszi PlayIT, a GameStar természetesen ott lesz, gyertek el ti is a standunkhoz, mindig szívesen váltunk pár szót az olvasóinkkal. Köszönjük, hogy áprilisban is megvásároltatok a magazint, tartsatok velünk a következő hónapban is!

Mocsy

CÍMLAPSZTORI

» 26



TARTALOM



OVERWATCH

16



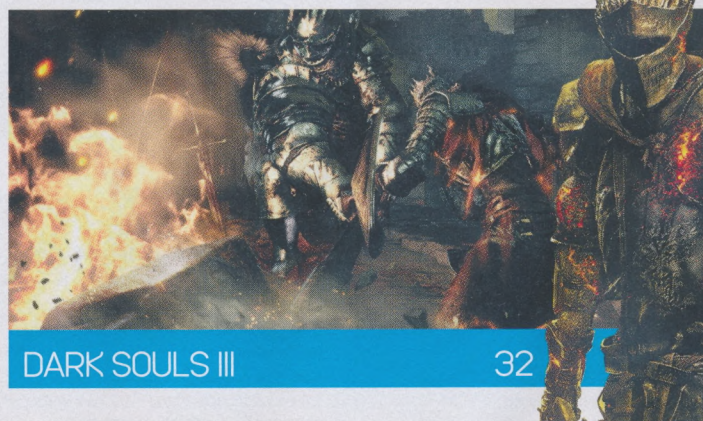
BATTLEBORN

20



QUANTUM BREAK

26



DARK SOULS III

32



TOM CLANCY'S THE DIVISION

36



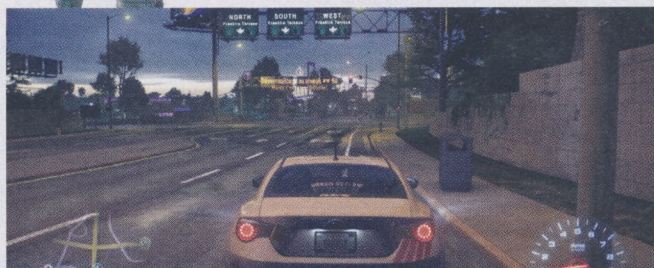
HITMAN

40



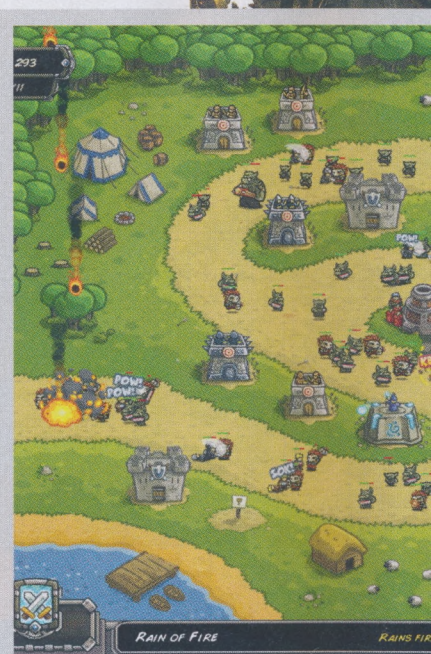
GEARS OF WAR:
ULTIMATE EDITION

42



NEED FOR SPEED

44



RAIN OF FIRE

RAINS FIRE



POKKÉN TOURNAMENT

46



TRACKMANIA
TURBO

50



GRIM DAWN

52



MORTAL KOMBAT XL

56



VIDEOKÁRTYÁD MAXIMUMA

86



VIRTUÁLIS
AUTÓVERSENYZÉS

96



TELJES JÁTÉK KINGDOM RUSH + STEAMWORLD DIG

EBBEN A HÓNAP-
BAN NEM EGY, HA-
NEM RÖGTÖN KÉT JÁ-
TÉKOT ADUNK AJÁNDÉK-
BA A GAMESTAR MAGAZIN
MELLÉ. Az egyik a *Kingdom
Rush*; a kifejezetten hangula-
tos tower defense játékban
orkok, trollok és gonosz varázslók
ellen kell védelmeznünk a kí-
rályságot úgy, hogy épületeink

megerősítése mellett katoná-
inkat is harcba küldjük. Más-
sik játékunk a *Metrodvania* ih-
letésű bányászplatformer, a
Steamworld Dig, amelyben a
steampunkvilág elemei kevered-
nek a westernhangulattal. Mind-
két játék nagy rajongótábornak
örvend, előbbit a steames vásár-
lók 96, utóbbit 92 százaléka ér-
tékelte rendkívül pozitívan.

A játék aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 16 OVERWATCH
- 20 BATTLEBORN
- 22 KONA
- 24 WARHAMMER 40,000: ETERNAL CRUSADE

TESZT

- 26 QUANTUM BREAK
- 32 DARK SOULS III
- 36 TOM CLANCY'S THE DIVISION
- 40 HITMAN
- 42 GEARS OF WAR: ULTIMATE EDITION
- 44 NEED FOR SPEED
- 46 POKKÉN TOURNAMENT
- 48 BALRUM
- 50 TRACKMANIA TURBO
- 52 GRIM DAWN
- 54 PILLARS OF ETERNITY - THE WHITE MARCH PART II.
- 55 ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: RUSSIA
- 56 MORTAL KOMBAT XL
- 57 DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
- 58 THE DESCENDANT - EPISODE 1: AFTERMATH
- 60 DUNGEON OF THE ENDLESS
- 61 ALONE IN SPACE
- 62 GRAVITY RUSH REMASTERED
- 64 GEMINI: HEROES REBORN
- 65 GREY GOO: DESCENT OF THE SHROUD
- 66 THE FLAME IN THE FLOOD
- 68 THE WALKING DEAD: MICHONNE - EPISODE 2: GIVE NO SHELTER
- 69 SHELTERED
- 70 CHAOS REBORN
- 72 REBEL GALAXY
- 73 THE BLACKWELL
- 74 BUS SIMULATOR 2016
- 76 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE: THE LAST MAHARAJA
- 77 SHARDLIGHT
- 78 RESIDENT EVIL 6
- 79 HOMEWORLD: DESERTS OF KHARAK - SOBAN FLEET PACK
- 80 ASSASSIN'S CREED IDENTITY
- 80 ALL IS LOST
- 81 FUTURAMA: GAME OF DRONES
- 81 MARVEL AVENGERS ACADEMY
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 84 HÍREK
- 86 VIDEOKÁRTYÁD MAXIMUMA
- 90 PIACTÉR
- 94 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

EXTRA LIFE

- 96 VIRTUÁLIS AUTÓVERSENYZÉS - VALÓS KÉPESSÉGFELJESZTÉS
- 98 EGYEDI KINÉZET KOCKAFÖLDÖN
- 100 ÚJABB HADITERVEK A KONZOLHÁBORÚBAN
- 102 CONQUER THE STARS BERLIN 2016
- 104 HEROES OF THE DORM
- 106 SZABAD(A)JÁTÉK
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVRSZÁM

GAMESTAR PLUS TARTALOM

HOGYAN HASZNÁLD?

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

TELJES JÁTÉKOK



KINGDOM RUSH



STEAMWORLD DIG

GSTV



QUANTUM BREAK

GSTV



DARK SOULS III

TOVÁBBI VIDEÓK: Hitman

EXTRA: FilmMagazin 2016. április

MAGYARÍTÁSOK: Metro: Last Light Redux, Firewatch, Lego: Pirates of the Caribbean

HÁTTÉRKÉPEK: Tom Clancy's The Division, Quantum Break, Need for Speed, Gears of War: Ultimate Edition

DEMÓK: Replaced, Wounded, Holden

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

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



ESET SMART SECURITY (RAXSA68S)

Manapság minden számítógépnek szüksége van határos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az ESS programcsomag kínálja, ami egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Mindössze annyit kell tenned, hogy fellepíted az ESET oldalán található ESS kliens-programot, majd ezek után ellátogatsz az eset.hu/gamestar címre. Itt szükséged lesz a havi kódra, amivel 2016. április 15-től 2016. május 31-ig használhatod a program licencét.



ESET MOBILE SECURITY (BJM7W7XD)

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

MEET THE TEAM

Melyik volt a legnehezebb játék, amit gamerpályafutásod alatt sikerült végigvinned, és azóta is büszke vagy rá?



MOCSY

VÁLASZ: Az eredeti Ninja Gaiden még az első Xboxon egy teljes téli szünetre lefoglalta a tétvét a nappaliban. Imádtam minden percét, az ötvenedik óra után már rettegett nindzsaharcos voltam. Ja, és büszke vagyok arra, hogy nem vágtam bele a kontrollert a tévé képernyőjébe.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Tom Clancy's The Division, Dark Souls III



CHAVALIER

VÁLASZ: Azért játszom, hogy kikapcsolódjak, kihívást másban keresek. A még el nem temetett emlékeim közül a Spec Ops: The Line FUBAR nehézségi fokozatát sikerült előkotornom. Mindig elvéreztem, ha magamra hagytak a társak.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Tom Clancy's The Division, Until Dawn



MAZUR

VÁLASZ: Bár nagyon szeretem a Demon's Souls és a Dark Souls játékokat (volt, amelyiket többször is végigjártam, ami nálam nagyon ritka), különösebben nem vagyok büszke arra, hogy legyűrtem őket. Sokkal inkább arra, ha legyűröm a kísértést, hogy leüljek a gép elé, és inkább a családomra figyelek.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Far Cry Primal



HP

VÁLASZ: Játékeremben a pisztolyos House of the Dead. Sok pénzbe került, két napig fáj a kezem utána, de imádtam. Mint az első szexuális élményem...

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Tom Clancy's The Division, Resident Evil 6



PACA

VÁLASZ: Heart of Darkness. Életem egyik első játéka volt, és amikor faterommal együtt játszottuk, még nem is tudtam, mennyire nehéz. Aztán mikor pár évvel később elővettem, rájöttem, hogy nem csak az animáció miatt volt emlékezetes az elején lévő jelenet, mikor a szörny megette a kisfiút, aztán kiköpte a cipőjét.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Tom Clancy's The Division



ENDREMAN

VÁLASZ: A LucasArt's kalandjátékok teljes sorát mondanám: Monkey Island 1-2-3, Day of The Tentacle, Grim Fandango, Sam and Max. Akkoriban ugyanis nem volt még internet, nem tudunk let's play videót nézni, ha elakadtunk, a leírásokra várni kellett, hogy benne legyenek egy újságban... régi szép idők!

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Day of the Tentacle, GTA V



STÖKI

VÁLASZ: A 2004-es Ninja Gaiden Xboxon. Vagy nem is vittem végig, mert nem bírtam vele? Mindegy, úgy szoktam mesélni, hogy végigvittem.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Samorost 3, Quantum Break



SIMÁN MARTIN

VÁLASZ: A Final Fantasy VII/VIII/IX hármast egy-két százalék híján kimaxoltam, miközben néhány naponta találkoztam a haverokkal a kocsmában, hogy kibeszéljük, melyik rejtett extrát hogyan lehet megszerezni. Nem is merek belegondolni, mennyi időt öltem az FF-be.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Call of Duty: Black Ops III



EPRESPUSZEDLEE

VÁLASZ: A Crystal Dynamics egyik mesterművét, a Pandemoniumot még serdülőként. Szerintem attól voltak már olyan korán ősz hajszálaim.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Don't Starve, Hearthstone



NIGHTWOLF

VÁLASZ: A régi, netmentes világban nem tudunk rákeresni a megoldásra, ezért napokat, sőt egy hetet égettünk el azzal, hogy miként nyomjuk le a PS1-es Metal Gear Solidban Psycho Mantist. Mivel előre látta minden lépésünket, át kellett dugni az irányítót a másik slotba; de erre ki a fene gondolt? Ezután már nem volt semmi, ami nagyobb kihívást jelentett volna.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Don't Starve Together, Guild Wars 2



DAEV

VÁLASZ: Egyértelműen a The Neverhood. Még mindig emlékszem arra az euforikus öröme, amit akkor éreztem, amikor rájöttem, hogy a kicsinyítőgép oldalán mit jelent a BOBBY felirat. Természetesen a testvéreim sokat segítettek a végigjátszás során, de az akkor is az én győzelem volt.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Tom Clancy's The Division



RG

VÁLASZ: Ami túl nehéz, azt ott szoktam hagyni, de azért vannak kivételek, így például az autós címetek általában a legnehezebb fokozaton játszom. És hogy melyik játék volt emlékezetesen nehéz? Ki emlékszik már arra?

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Need for Speed



KACI

VÁLASZ: A Burning Crusade idején egy-egy bossfightba több időt öltünk, mint most egy egész játékba szokás. Volt, amit hetekig próbáltunk, mire meglett a server first, anyám meg nem igazán értette, miért üvölt a gyerek torka szakadtából hajnali egykor.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Tom Clancy's The Division



BZ

VÁLASZ: Még CGA-monitoros 286-son volt menő a Life&Death nevű orvosos-kórházas szimulátor. Évekig tartott mindent úgy elsajátítani, hogy mindig helyes diagnózist adjak, és a műtétnél is mindent teljesen rendben csináljak végig. Dark Souls sorozat? Ugyanahogyálmá'.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Rust, Superhot, Star Wars Battlefront



CSIRKE

VÁLASZ: Egy vizsgaidőszak alatt sikerült háromszor is végigjátszanom az első Dark Soulst. Az összes achievement meglett, és végül a vizsgákra is átvégződtem, miután harmadszor is kihúztam az emberölés alapesetét. Mégis, talán a Lord of the Rings Online aktuális raidbossainak első legyőzése után ült a legnagyobb vigyor a képemen.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Dark Souls III, Tom Clancy's The Division



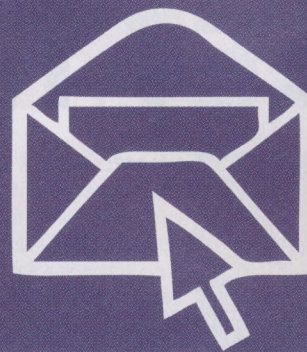
GÓCZA

VÁLASZ: A Tony Hawk's Underground 2 legnehezebb fokozatát kimaxoltam. Nem volt könnyű menet, de imádtam, és azóta is büszkeséggel tölt el. Nekem az Underground 2 nem kocsikat és tuningolást jelent, hanem gördeszkákat és csonttörő eséseket.

MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?
Tom Clancy's The Division, Destiny

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



ZAVARBA EJTŐEN BOLDOG ÉS CSODÁS ÁPRILIST MINDENKINEKI

Megint lesz PlayIT, szép nagy, budapesti; április 30-án a Hungexpo területén kapcsolódik ki a gamer annak rendje és módja szerint. Képzeljétek el, hogy szerkesztőségünk még egy PlayIT-magazin elkészítésébe is besegített, ami ugye a saját magazinunk és online oldalunk mellett nem volt könnyű feladat, de azért csak sikerült összetákolni szépen, szóval keressétek és vegyétek, mert nagyon sok érdekes anyag van benne. Többek között egy teljes PlayIT-történelem (még a BGS-es időket is finoman megidézve, talán sokan emlékeztek arra is), játékok, YouTube-videókkal készült interjúk, e-sport, cosplay, VR-körkép, és még sorolhatnám a végtelenségig, de nem akarom az Arénát más magazinokkal teletölteni, csak ajánlom magunkat, ha már egyébként is vagytok olyan cukik, hogy GameStar magazint vesztek, mert ugyebár szükséges a megfelelő folyadékbevitel.



Volt még egy érdekesség, amit mindenképpen ki kell emelnem, mert a hónap levele is ezzel foglalkozik. Írtunk nektek egy szívhez szóló levelet a gamestar.hu-n, hogy bizony kezdenek komoly problémát jelenteni az úgynevezett hirdetésblokkoló alkalmazások; nem csak nekünk, az egész online média reszket most ettől, és nem ok nélkül. Ennyit tettünk, hogy mindenkinek, aki valamilyen reklámblokkoló szoftvert vagy plugint használ, igyekeztünk elmagyarázni, hogy ezzel kárt okoz nekünk. Nos, kaptunk ezért hideget-meleget, de volt egy levél, amelyre válaszolva talán sikerült pár dolgot érdemben, értelmesen elmagyaráznom, szóval kérek titeket, olvassátok el, ha belefér, mert fontos téma, és ha nektek is az, szívesen dumálnék még veletek róla, akár itt, akár a GameStar online-on. Egyébként pedig nagyon köszönöm az összes beérkező levelet, gondolatot, verset, ismét nagyon jó volt az Aréna rovat szerkesztése, és akkor most ünnepélyesen át is adom a helyet nektek.

SZIA, ÉN HP VAGYOK

Helló, kedves GS-szerkesztő, akárki is legyél, sajnos fogalmam sincs, ki viszi az Arénát, és a szerkesztőgárdát sem ismerem.

Helló, kedves GS-olvasó, HP vagyok, közel öt éve a GS-csapat tagja, és a gamestar.hu főszerkesztője, kedélyes, pocakos, mégis szemtelenül sármos fiú. Na de ennyit rólam, vedled mi van?

Amikor utoljára olvastam nyomtatásban a magazint, Dragon György, vagy ahogy többen ismerik, Gyu volt az Aréna rovat mögött az ember.

Igen, és remélem, hogy most is látja azért, hogy mennyien gondolnak rá, ez nyilván egy kicsit mindig az ő rovata marad.

Szeretnék megosztani egy szösszenetet tőle, amit a 2002/06-os Arénában válaszként írt, mikor az egyik olvasó nem tudta megfejtteni a „művház” jelentését: „A művház nem más, mint a művelődési ház rövidítése. Nem vagy te túl pesti véletlenül? Egyéb értelmezései:

- Mű V ház, azaz nem igazi V alakú ház.
- Ókori Rómában: nem igazi 5 ház.
- M.Ú.V. ház. Megint Ügyes Vagyok ház. Ez egy olyan épület, ahol az emberek önbizalmát növelik.
- M.Ú.V. ház: Már Ülve Vizek ház. Ez azoknak, akik tanulják a szobatisztaságot. Itt vizsgáznak, valóban szobatiszták-e.

Talán most már lehetne Magán Úrcsillárdos Világegyetem ház is,

ahol Gyu rendezhet el mindent, teremthet világokat, mesélhet sztorikat. Sokan járnánk oda, szerintem.

Régi lapszámokat esetleg meg tudom rendelni valahonnan? Nem feltétlenül fizikailag az újság kell, elég a kontent digitálisan.

Természetesen, a digitalstand.hu/gamestar oldalon 2011-ig visszamenőleg, korábbi számokat pedig főleg a PlayIT-en szoktunk kitenni a GameStar-standon, látogass meg minket.

Ha beraksz az Arénába, veszek újságnál egy GS-t.

Tessék, beraktalak.

Ha a fenti sort kiveszed, kettőt.

Na, ezt most elbarmoltam. Akkor maradjon egy, oké? Annak is nagyon örülök.

Maximális tisztelettel! (Peter)

Köszö a rövid megemlékezést, és mivel vettél GameStart, írd meg nekem, bármilyen szó megfejtésében szívesen segítek. Vagy majd Vanda. (Jó, de azért ne legyen bonyolultabb a művháznál, még a végén beleizzadnék a szarkazmusba, mire ilyen gyűi szofisztikáltságot elérnek úgy, hogy az olvasó csak a törődést érezze - V.)

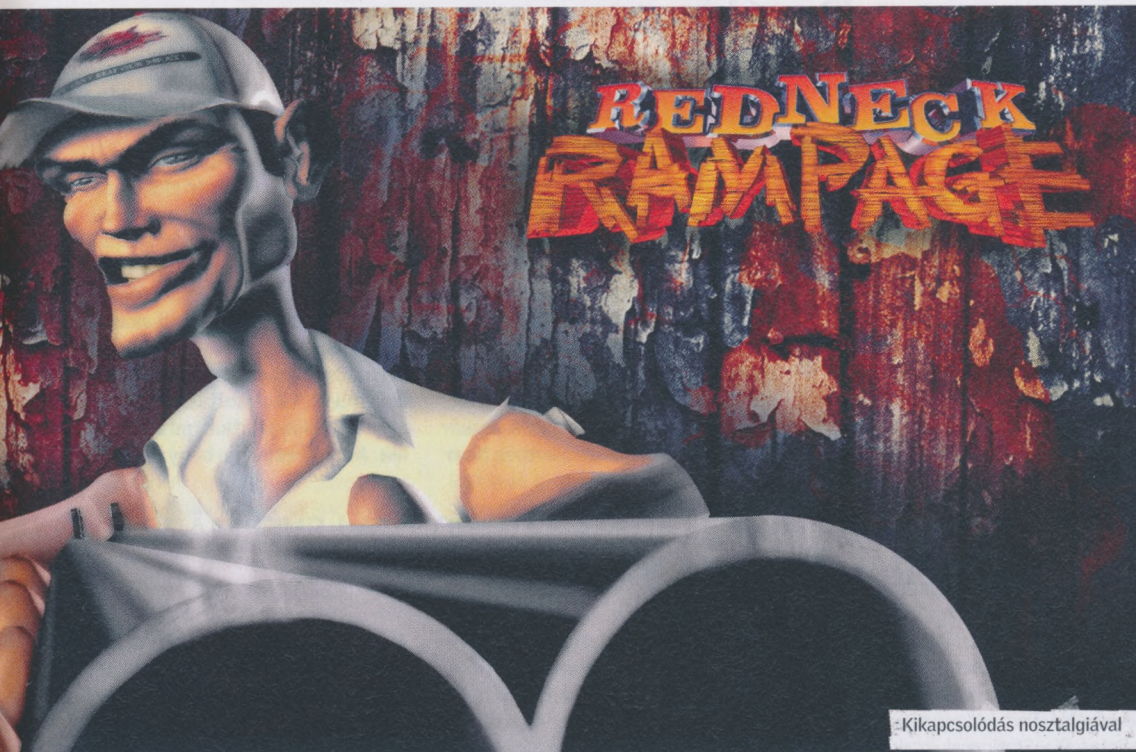
MEGGYŰLIK A BAJOM A GRAVITÁCIÓVAL

Békés, olvasásnak megfelelő időpontot és cselekvést kívánok!

Köszönjük, éppen az van. Megfejelem egy kis írogatással is.



A Magán Úrcsillárdos Világegyetem ház tulajdonosa



• Kikapcsolódás nosztalgiával

káztatni azt, hogy bizonyos helyeken hülyének néznek. Mi is imádjuk a retró életérzést, csak nem vagyunk elég ügyesek (és hát a korrall ez már csak rosszabb lesz).

Na de hogy ne tűnjek nagyon oldschool arcnak, a *Saints Row IV* is nagyon jó időöltésnek bizonyult nekem. És hébe-hóba én is szoktam birkát (értsd: megyek előre és lövök, mint az állat, kiirtok egy fél kontinenst, mert éppen ahhoz van kedvem) játszani mondjuk egy kis *CoD*-dal. Aztán én is jól el tudok mérgeledni egy-egy multiplayer játék esetén, ilyenkor újraindítom a gépet, és bootolás után az *Iron Snout*-tal vezetem le a feszültséget (**Kaprioli**).

Nem is rossz terápiás módszer. Engem sajnos egyre gyakrabban alázna meg multiban, ilyenkor viszont már nincs visszaút, teljes kikapcsolás marad és vöröslő fej. Meg a fogadalom, hogy maradjon a történetorientált játékoknál.

ÉS TESSÉK MONDANI, MI VAN INGYEN?

Kedves GameStar-csapat!

Mi lennének azok, srácok figyeljtek!

A mai napon olvastam, hogy nyitnátok egy csatornát, ahol sok témában lehet üzeni a magazin és az olvasók felé.

Hát ez így önmagában nem igaz, konkrétan a magazinba lehet így bekerülni (és nagyon-nagyon régóta már), de örülök, hogy írtál, és próbálok is válaszolni neked.

Én kihasználnám a lehetőséget, és azért írnék, hogy megosszam veletek azt a gondolatot, ami hónapok óta gyötri mindennapjaim. A „konzolháború” keretein belül mozog ez a téma: a PlayStation Plus- vs. Xbox Live Gold-előfizetéséről szeretnék beszélni.

Jó téma lesz ez.

Szívesen olvasnék arról a GameStar magazinban, hogy melyik fél jár jobban, mert ha jól tudom, 2014 decemberében, amikor elkezdődött az örület, akkor olvashattam róla utoljára.

Hát nem akkor kezdődött ez, de lényegében értem, és igen, volt hivatalos PS Plus-ajánló rovatunk egy időben. Ez a printben már nincs, de minden hónapban bemutatjuk a GSO-n az adott címet, abban a pillanatban, hogy a Sony vagy a Microsoft is közzéteszi ezeket.

A kezdetek óta rendelkezem PS4-gyel és PS Plus-előfizetéssel. Én személy szerint azért választottam a PS4-et, mert szerintem jobb a kontroller, jobb a hardverpark és jobban érdekelt a PlayStation exkluzív játéka. Ezt a döntést a mai napon csak az előfizetés nyújtotta játékok miatt bánom.

Sejtem, hogy hova akarsz kilyukadni; sokan panaszkodnak már egy ideje arra, hogy a Sony teljesen leállt az AAA címekkel, holott pont

ÉN MÁR SZTOIKUS NYUGALOMMAL SZEMLÉLEM AZ IPART, TALÁN SZAKMAI MELLÉKHATÁS

Én egy átlagosnál kicsit magasabb növésű fiúcska vagyok Mikepércsről.

Én meg egy átlagosnál kicsit kerekdedebb, erős csontozatú fiúcska vagyok Budapestről.

Bár általában a gravitációval meggyűlök a bajom, mégis szeretek mozogni. Persze nem csak a lakás kerületein belül.

De mi a bajod a gravitációval? Nem enged?

A magazin nem rossz, sőt kifejezetten jó, bár lehetne benne egy külön kis csodás

portosítási jelölő rendszer. Mondjuk amivel el lehetne különíteni a csodás grafikára, az ötletes történetre vagy a poénokra építő játékokat.

Hát ez érdekes felvetés, de nem hiszem, hogy ezt könnyű lenne szelektálni. Gondolj csak bele, hogy ha véletlenül (na nem nagyon töröd magát a játékipar, hogy minden kritérium egyszerre teljesüljön, de mégis mi van, ha véletlenül) több kategóriába is beférne egy játék? Vagy

szimplán csak egy plecsnre gondolsz?

Én az utóbbi kettő kombinációjának vagyok nagy híve. Ezért játszom sokszor inkább régi DOS BOX-os játékokkal. Bár néhány elég nehéz (pl. *Redneck Rampage*), és a barátaim mindig leszólják ezeket a régi csodákat (bár a poénokon meg nevetnek).

Azzal ne törődj, a régi játékokkal játszani olyan különleges élmény és öröm, amiért megéri megkoc-

f Facebook-sarok

Jólvan, ezt is mutassátok meg a komplett játék menetét. Rohad a világ.

Merészeltünk egy Uncharted 4-videót megosztani a nagydéművel, kicsit eltúlzott reakció érkezett.

Akkor már számítógéppel összekötött okostelefon kijelzőjén futó táncszőnyeg appal irányítva tolja végig sérülés nélkül a darksoult. **Ha valami nagy eredmény lenne, akkor ez lenne az.**

Nem akarok senki zsebében turkálni de nehogy már sajnáljam őket. Egy újság 2000 ha megveszi csak 100 ember egy hónapban az 200.000. Ez csak 100 ember-

re ki vetítve. Egy szerver ami azért elég fullos, legyen 100 ezer. Nem értem mi itt a gond? Más nyaralása vagy egyéb szórakozása meg ne rajtam múljon.

A hónap levelét tessék elolvasni, majd ezt a csodálatos kommentet. Minden elemében szakértő, empatikus, logikusan gondolkodó ember. Idén sem nyaralunk.

(Szólnunk kell mazurnak, hogy az olvasó azt szeretné, ha a magazint éhbérért készítenék. Túlságosan jól vagyunk tartva, hiszen – ha nem is könnyen, de – ki tudjuk fizetni az albérletünket [a rezszi időnként gondot okoz, ez talán megvilágosítja a nyájas olvasót]. Igazad van, nekünk nem jár sem szóra-

kozás, sem pihenés. De bizonyára örömmel tölt el, ha elárulom: nyaralni évek óta nem voltam, bár igaz, hogy egy-két fesztiválra elvittem a laptopomat, hogy két cikk ki-javítása között téblábolhassak a napsütésben. Mea maxima culpa – V.)

Hogyan lehet ennyire szeretni egy derékból tüzelős játékot? Van egy célkereszt és kész.... Semmi precizitás.

Ezt a CS:GO-ra mondták. Csak mondjuk.

anyira nem lehet jó ha nem tudom h mien

Tökéletes énközpontú érvelés, nem tudunk mit hozzátenni.

azzal futtatták fel a PS Plus, és hozták a Microsoftot olyan helyzetbe, hogy ők is bevezessék az előfizetéshez járó ajándék játék modelljét.

Egyszerűen elszomorít, hogy minden hónap elején, amikor olvasom az előfizetés játékait, kiver a víz. Nem tartom magam szűk látókörűnek a játékok tekintetében, de borzasztó, hogy hónapok óta nem kaptam olyan játékot, amivel játszhanék. Az Xbox One-osok megkapják a népszerű és változatos játékokat (mint az *Assassin's Creed IV: Black Flag*, *The Incredible Adventures of Van Helsing*, *Dead Space* és a *Lords of the Fallen*), a PS4-esek meg folyamatosan kapják a semmilyen nevű, indie platformer cuccokat, amiből így is tucattával van a játékpiacon. Szép dolog, hogy újabban szavazást hirdetnek, de itt is csak két névtelen cím közül választhatok, amelyek nem érdekelnek.

Egyrészt igazad van, a Microsoft nagyon ráúszott arra, hogy komoly tartalommal nyomja meg a goldos gamereket, és náluk a visszafelé kompatibilitás kártya is, amivel csak az a baj, hogy nagyon las-

san bővül a játéklista. Egyébként most kétségtelenül ők az erősebbek ebben, de azért az indie cuccok között is akad pár zseniális darab, amivel nagyon jól el lehet szórakozni.

Persze eddig semmi problémám nem lenne, mert nem kötelező, mondhatom, hogy köszönöm szépen, akkor nem kérem. De akkor bukom az egyik legnagyobb PlayStation-élményt, a multiplayer részt is. És ez már nagyon

ITT ANNYIRA FELHÚZTAD MAGAD, HOGY A LEVÉLÍRÁSBÓL IS NYOMTÁL EGY RAGE QUITET

durva szerintem. Nem játszhatok a barátaimmal, mert nincs előfizetésem. Pedig a PS3-asok megkapják a jó játékeveket. Nem kellene semmit se csinálnia a PlayStationnek, csak a kompatibilitás határait átlépve elérhetőek legyenek a PS3-as PS Plus játékok PS4-en. Semmi mást. Sajnos ezt a hírt hiába várom, csak az a pletyka érkezik, hogy kidobnak egy PS4.5-öt. Hát köszi, PlayStation, igazán kedves.

Igen, itt több dolog is van, alaposan hergeled magad, látom. Egyrészt a Gold-előfizetés éveken keresztül csak azt biztosította, hogy lehet online játszani, és vannak heti kedvezmények. Én sem szerettem ezt, de hozzászóltam. Az, hogy minden hónapban beesnek ajándék játékok, az csak hab a tortán, a Sony ott követte el a hibát, hogy nagyon erősen indított, és aztán PS4-re már nem jutott ebből a lendületből. Nem

nek). Hatalmas szürke foltok vannak most az iparban, és előbb ezeknek kell kitisztulniuk, hogy lássuk, merre is tartunk. A havi ingyenes játék ehhez mérten most sokadlagos kérdés, de ezt tényleg úgy írom, hogy nem degradálni akarom a problémádat, mert egyetértek veled. Csak most szerintem ebben egy ideig a Microsoft lesz erősebb, aztán majd meglátjuk, mi történik. Addig vedd úgy, hogy a multi-

VERS MINDEGY, KINEK

Helló, kedves GameStar, üdvözöllek e-mail-olvasó!

Helló, kedves leendő költőbarátunk!

Menetrendem a következő: reggel kelés, irány a meló. Délután haza a melóból. Kaja közben gép be, internetre fel, gamestar.hu, több nem is kell. Vagyis de, mert min is akadt meg a szemem? A print magazin megint könyörög, hogy végre írjon valaki. Valaki... mivel én nem vagyok senki, ezért valaki vagyok, tehát ez a felhívás egyértelműen nekem, a valakinek szól. Így fogadjátok kitörő tapssal satnya költeményem (**N. Dávid**).

Már a felvezetést is imádtam, lássuk, hogyan verselsz!

Kerek erdő közepén erdő és fa nélkül, utca s járdaszél mentén van egy ház. Lakója ember, nevén nevezve Valaki, ebédelvény olvas. Közben a Steam jelez, a játék települt, hirtelen ijedség, Valaki újságjára egy falat ebéd repült. Jajj! Most mi lesz? Megtörtént ismét a drasztikus eset, hogy a fránya csipogó hang miatt a GameStarra felesleg esett. Na de most már elég, ez többet nem történhet meg, szóval mi legyen? Az újságtól, a géptől vagy a Steam-től váljunk meg? Kedves GS, ez nekem túl nehéz döntés, segíts ki kérlek! Mit tegyek? Melyik a helyes döntés, ami problémámat megoldja végleg?

Újságtól megválni sorsrontó vétek

Nem tudom, hogy megy ez felétek

De nálunk a GameStar szent, ígyünk rá

De ne együk le, s ha bőszen tukmál

Játékkal gépünk hevesen pittyegve

Javaslom a hangerőt okosan vedd le

Játék is megmarad, szobádban mégis csend

Honol majd, s pocskéba étel sem ment.

tudom, hogy ez tudatos üzletpolitika vagy kényszerhelyzet, nem kötik az orromra. De eredetileg a havi díjat nem a játékokért fizettük. Nem azt mondom, hogy ez jól van így, csak hogy ez volt az alap, érted. A kompatibilitás kérdése engem is zavar, főleg hogy most PS2-es címeket kezdtek el portolni, zavaróan túlárzva, és egyelőre a PlayStation Now kapcsán sincs érdemi infó. Kicsit megállt minden, gondolom a VR van most fókuszban, és hogy ehhez tényleg odatolnak-e egy erősebb konzolt, az még mindig egy hatalmas kérdőjel. Kíváncsi leszek, hogy mi lesz ebből, mert van esélye a pófára esésnek, és mondom, az indulataidat is teljesen megértem.

Nem hiszem el, hogy ezzel a felháborodással egyedül lennék, és szeretném megkérdezni a GameStar szerkesztőségét és olvasóit, hogy mit lehet tenni? **Szerintem csak annyit tehetsz, hogy figyeled, mi történik a piacon, és dönts az arról, hogy mit szeretnél ennek fényében konzolnak, játéknak.**

Persze jó válasz lehet az is, hogy vegyék Xboxot, de ezzel már elkéstem. Inkább mutassatok egy petíciót, egy szavazást vagy akármit, ahol ki lehet fejteni a véleményét, mert azzal, hogy kiírom a PlayStation Twitter-oldalára, nem történik semmi (**Tamás**).

Ha petíció lenne, azzal sem történne semmi. Nem akarom letörni a szárnyaid, de szinte biztos vagyok benne, hogy most a VR a fő irány, ennek lesz alárendelve elég sok minden. Közben a 4K felé is menetelni kell, fejlődni, és valahogy elérni a jobb teljesítményt is. A hardveres korlátok pedig adóttak, most már nem lesz könnyű nyolcéves életciklust teremteni egy generációnak, hacsak nem lesz folyamatos online jelenlét (cloudszámításokkal) vagy tökéletes játéstreamelés, esetleg modulárisan bővíthető hardver (amit bizonyos körökben PC-nek nevez-

ért fizetsz, és ha ez nem éri meg neked, akkor játssz csak olyan játékokkal, amelyeket PS Plus nélkül is tudsz élvezni, szerencsére bőven van ilyen. Ez a te döntésed, de ha forradalmat szeretnél, akkor indíts te magad petíciót, de őszintén megmondom neked, hogy ezekben én nem nagyon hiszek. De ez csak az én véleményem, én már sztoikus nyugalommal szemlélem az ipart, talán szakmai mellékhatás.

EGY THE DIVISION-RAJONGÓ EMLÉKIRATAI

Hol is kezdjem?

Mondjuk az elején érdemes.

Viszonylag friss PlayStation-tulajként alig pár, talán négy-öt olyan játékot játszottam végig, ami érdekelt, és volt rá időm persze. Szerettem végigjátszani a sztorit, 100 százalékra mindent teljesíteni, plusz lehetőleg minden más mellékszálát is kimaxolni.

Ja, akkor már értem, hogy miért csak négy-öt játékról beszélsz, és ha viszonylag friss PlayStation-tulajdonos vagy, akkor ez a szám akár soknak is tűnhet a fenti kritériumok fényében. Szóval hardcore arc vagy, lássuk be.

És akkor jött a *Division*.

Jaj, ne is mondd. Nekem az MMO-világ teljesen kimaradt, tudatosan távol tartottam magam tőle, mert láttam annak idején mazurt, Boe-t és endert, hogy néztek ki a *WoW* érában, és nem akartam ezt. Aztán a *Destiny* magával ragadott – nyilván ebben a GS csoportdinamika is erős szerepet játszott –, és most a *Division* is elvett már két és fél napot az életemből, ami nálam már soknak számít.

Előrendeltem, mert megtetszett a történet, plusz az RPG-elemekben reménykedtem, hogy feldobják a játékélményt. Bevallom őszintén, nem vagyok egy csapatorientált ember, ezért az egésznek egyedül vágtam neki. Olyan másfél napnyi óra után végigvittem a fő küldetéseket, befejeztem a sztorit.



★ A HÓNAP LEVELE ★

BLOKKOLNÁD A REKLÁMOT?

Kedves HP!

Kedves Olvasó!

Azért írok neked, mert láttam a GSO-n a kiírást, ahol arról beszéltek, hogy a hirdetések blokkolása mennyire rossz dolog, és milyen veszteség ez nektek. Aztán olvastam a kommenteket is a hírek alatt, ahol több álláspontot is láttam a téma kapcsán, de nekem nem egyértelmű ez az egész. **Nagyon örülök, hogy akkor erről tudunk beszélni, mert jó lenne egyértelművé tenni.**

Többen is írták, hogy a print magazin bevételének elégnek kéne lennie, erre mi a válaszd?

Próbálok ezt nagyon őszintén, de mégsem bántóan megfogalmazni: aki ezt írta, annak fogalma sincs arról, milyen egy kiadó működése, eleve milyen a médiapiac. Nem hiszem, hogy hatalmas illúziókat rombolnék le akkor, ha kijelentném, hogy egy cég pénzügyi célja a profit. Van egy működési költsége (iroda, rezszi, alkalmazottak, nyomda, szerverek, ügyvéd, adók, és még sorolhatnám a végtelenségig), és van az azon felül realizált profit, ami azt garantálja (ha van), hogy a tulajdonos nem gondolkodik a bezáráson. Ha te vagy a tu-

lajdonos, akkor érted meg ezt igazán: miért öntenél pénzt valami-be, ami nem hoz vissza semmit?

Így az sem csoda, hogy a print és online felületek külön-külön működnek, fenn kell tartaniuk magukat. Print magazint egyrészt már nem vesznek annyian, mint régen, másrészt tíz éve nem változott az ára sem, viszont minden költsége drágább lett. A mai modern fogyasztó nem szeret fizetni semmiért, viszont követeli a gyorsaságot, a felhasználói szabadságot és most már a reklámentesiséget is. De ingyen ez nem megy. Ez nem olyan, hogy majd le lehet torrentezni valahogy, mert a végén nem lesz már mit.

Illetve még az van, hogy azért a GSO-n elég sok reklám van, és pár nagyon idegesítő is. Például amikor hirtelen elindul egy videó a semmiből, én meg frászt kapok. Ezt nem lehetne szűrni valahogy?

Ezt megértem, néha engem is zavar. De erre nincs sok ráhatásunk, adjuk a felületet, a reklám típusa nem rajtunk múlik. Igyekszünk azért a nagyon erős szélsőségeket lementszeni, de a tartalom sajnos csak azért lehet ingyen, mert reklámok vannak az oldalon. Ezért is



mondtuk, hogy aki vásárol például GameStar magazint (mint ez a kezdetben itt, tehát te jó fej vagy, ki-kapcsolhatod a reklámot), az már segítette a munkánkat, és igyekszünk őt minden jóval ellátni, akár reklámentesen is. Van is erre ötlet, de erről majd olvashatsz a GSO-n, ha sikerült megoldani.

Nem kötekedni akartam ezzel, remélem megértitek, csak engem is zavar sok minden az oldalon, ahogy látom, nem vagyok ezzel egyedül, és fontos, hogy az olvasóitokra is figyeljetek **(Sz. István).**

Igen, ebben igazad van, de most sajnos ez egy olyan helyzet, amikor az olvasónak is figyelnie kell, és megpróbálni megérteni, hogy

itt egymásért kell elviselnünk bizonyos dolgokat. Nem csak mi rinyálunk egyébként, egyre több online magazin kapkodja most a fejét, és veszélyben érzi magát. Van egy veszélyes irány, aminek az lehet a vége, hogy az online tartalom fizetős lesz, vagy teljes mértékben amatőrré sikkad. Ez pedig nem biztos, hogy az, amit szeretnél, de egészen biztos nem az, amit mi szeretnénk. Sajnos nincs most elég helyem ahhoz, hogy mindent leírjak, amit szeretnék, de bőven lenne még mit mondanom; ha érdekes számotokra ez a téma, akkor beszéljünk még róla. Köszí, hogy olvasol minket, remélem így is marad ez.

New York mesés városának boldog lakója



Egyedül azért ez nem rossz teljesítmény, én néha csapatban is szenvedtem, illetve megmondom neked őszintén, hogy egyedül kicsit untam az egészet. Sokkal szórakoztatóbb volt a közös élmény minden küldetésben, de a kis mellékzárakat és a gyűjtögetést is feldobta, hogy közben dumáltunk a sráccokkal.

A játék grafikája szerintem lenyűgöző, a történet kicsit sablonos, de mégis van valami ebben a játékban, ami miatt nem tudod lerakni.

Én tovább megyek, az apránként adagolt (egyáltalán nem az arcunkba tolt) történet nekem kifejezetten kevés volt egy klasszikus szerepjátékhoz képest, de nagyon jól szinten tartották az érdeklődést. Nem mondom, hogy rabja lettem a sztorinak, engem is inkább az atmoszféra tartott bent New Yorkban, de az még most is viszsza húz, ha éppen van egy kis időm. Nyilván az endgame-tartalom pont erre is apellál, próbálok összeszedni az eggyel jobb felszerelést, meg

farmold a kreditet és nyersanyagokat.

Egyszerűen nem tudsz elszakadni a székéből, mondjuk én nem is nagyon akartam. Kettős érzelmekkel indultam, hogy megnézzem, milyen is az a hírhedt „Dark Zone”, de aztán gyorsan vissza is fordultam. Itt már tényleg érezhető a csapatársak hiánya. PvE-elemek nagyon tetszenek, viszont mikor hátra lőnek csak úgy a semmiből, és a nehezen megszerzett cuccaid lenyúlják... na, köszönöm szépen. **(Borbedli).**

Itt annyira felhúztad magad, hogy a levélírásból is nyomtál egy rage quitet, de köszí, hogy megosztottad velünk ezt, mert nyilván veled érzünk, az egész szerkesztőség Division-lázban töltötte az elmúlt heteket, elég gyakran volt ez beszéd téma ebéd közben vagy hazafelé sétálva. Azért ha tudod, ajánlott másokkal kipróbálni a Dark Zone-t is, és a küldetéseken véletlenül szerűen kisorsolt emberek is jók lehetnek erre, van sok értelmes és segítőkész játékos. Mocsy is nagyrészt egyedül nyomta PC-n (Káciéktól lemaradt kicsit, és aki lemarad, az kimarad), és ő is azt mesélte, hogy nagyon jól tudott

idegenekkel is játszani. Szóval keress csapatot, és vegyétek el más cuccát! Persze ha elég erősnek érzitek magatokat hozzá.

Jó volt ismét látni, hogy miután a GSO-n kiírjuk, hogy vár titeket az Aréna, sokan ültök gép elé, és van mondanivalótok, úgy látszik, megéri minden hónapban kicsit kérlelni a népet. Köszönök minden írást, és elnézést azoktól, akik nem kerültek be, ha lesz még hely, próbálok majd pótolni a lemaradást. És ha van olyan téma, amit érdemes szereztek folytatni, akkor állok rendelkezésetekre, persze akkor is, ha valami egészen új topikot nyitnátok meg az Aréna keretein belül. Jövő hónapban megint várjak titeket nagy szeretettel, és persze addig a budapesti PlayIT-en találkozhatunk is. Bárhol is, a közös jövőnk záloga az újságvásárlás, amelynek ünnepi indulója nálunk ugyebár pohárköszöntő is egyben: „Vegyetek GameStart!” **HP**

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESEK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 16 OVERWATCH
- 20 BATTLEBORN
- 22 KONA
- 24 WARHAMMER 40,000: ETERNAL CRUSADE



Megbüntet a Dark Souls III

SZADISTA JÁTÉKOK VAGY PUHÁNY JÁTÉKOSOK?

EGY MINŐSÉGI VIDEOJÁTÉKBAN AZ ANIMÁCIÓ, A GRAFIKA, A TÖRTÉNET-MESÉLÉS ÉS A ZENE RENDKÍVÜL FONTOS SZEREPE TÖLT BE, DE EZEK FABATKÁT SEM ÉRNEK, HA HIÁNYZIK A KIHÍVÁS. A *Dark Souls* pont azért lett ilyen híres, mert kíméletlenül bedarálja azokat, akik tiszteletlenül közelednek felé. És mi ezt mennyire imádjuk!

DÖGÖLJ MEG, DRÁGÁMI!

Több mint harminc éve játszom már videojátékokkal; a *Falcon Patrol* volt az első alkotás, amit kipróbáltam C64-en. Mai szemmel nézve meglehetősen fapados volt, de akkoriban ez jelentette a csúcst. A minimalista játékmenet ellenére rendkívüli módon elszórakoztatott, pedig igencsak észnél kellett lenni,

amikor a hullámokban támadó repülőgépek szembejötték. Heteket játszottunk az olyan klasszikusokkal, mint a *Fort Apocalypse*, az *Airwolf* vagy az *Impossible Mission*. És igen, ezek a játékok nagyon nehezek voltak, nem véletlenül váltak annyira népszerűvé a csaláskódok, amelyek segítségével örök életet, lőszert vagy pajzsot szerezhattünk magunknak. Aztán ahogy teltek az évek és az évtizedek, egyre könnyebbé váltak a játékok; manapság már ott tartunk, hogy a legalacsonyabb nehézségi szinten egy öt éves is végig tudja vinni bármelyiket. Szerencsére vannak kivételek, néhány japán játékfejlesztő felismerte, hogy létezik olyan mazochista játékos típus, amelyik egyenesen kívánja, hogy egy játék megalázza, összerágja, kiköpje majd ezek után még meg is tapossa.

NINCS LEHETETLEN, CSAK TEHETLEN

Kétféle nehézséget különböztethetünk meg egy játékban. Az első kategóriába tartozó játékokban mesterséges eszközökkel tekerik fel a kihívásfaktort: több az ellenfelek életereje, nagyobbat sebeznek, és pontosan ismerik a pozícióikat. Kifejezetten frusztráló manapság egy játékot legnehezebb fokozaton végigjátszani, ráadásul az esetek nagy részében nincs arányban a jutalom a beleölt idővel és idegeskedéssel. A másik kategóriába tartoznak azok a videojátékok, amelyeket eleve nehéznek terveztek, vagyis amelyeket alapjaiktól így építettek fel. Ezekben első ránézésre lehetetlennek tűnik a feladatok teljesítése, és csak a tizedik nekifutás végén kezdünk ráérezni arra, mit is kellene tennünk. Ezután már csak gyakorolnunk

A LEGENDÁK SOSEM HALNAK MEG!



Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. ©2016

VÁLJ TÖRTÉNETEINK HŐSÉVÉ!



**Hyrule Warriors: Legends
Limited Edition**

MÁR KAPHATÓ!

© Nintendo © KOEI TECMO GAMES CO., LTD.



YO-KAI WATCH

**APRILIS 29-TŐL
KAPHATÓ!**

© 2016 LEVEL-5 INC.



**Fire Emblem Fates
Limited Edition**

**MÁJUS 20-TŐL
KAPHATÓ!**

©2015-2016 Nintendo Co., Ltd. / INTELLIGENT SYSTEMS Trademarks are property of their respective owners.

amiibo

©2016 Nintendo



Animal Crossing
Kicks



Animal Crossing
Isabelle Summer



Animal Crossing
Rover



Animal Crossing
Kapp'n



Animal Crossing
Timmy Tommy

ELŐRENDELHETŐ ÉS MEGVÁSÁROLHATÓ ITT

576
www.576.hu

konzolvilág
www.konzolvilag.hu

KONZOLOK SZERVIZE
www.konzolokszervize.hu

VIDEOJÁTÉKBOLT.HU

**KONZOL
STUDIO**
www.konzolstudio.hu

Nintendo

NINTENDO 3DS

**CONQUEST
ENTERTAINMENT**

www.nintendo.hu



HA TE MONDOD

Mijazaki Hidetaka game director, FromSoftware: „Az egyszerű irányítás szabadságot ad. Minél bonyolultabb irányítást próbálsz ráerőltetni a játékosokra, annál inkább béklyóba vered őket. Nem ez a módja annak, hogy kihívást vigyünk a Souls játékokba.”

kell, és harminc-negyven próba után sikerrel járunk. Ez a fajta győzelem pedig valami mámorító érzéssel tölti el az embert, főként ha nem használtunk külső segítséget, és magunktól jöttünk rá a megoldásra. A Dark Souls trilógia (és persze a Bloodborne is PS4-en) ezt az utat követi, és megtalálta a maga közönségét. Ezt bizonyítja az is, hogy az első két részt három és fél millió PC-s vásárolta meg (és akkor még nem beszéltünk a konzolváltozatokról, amelyekből ennél nagyságrendekkel több lehet).

A maga módján a Dark Souls is tartalmaz nehézségi szinteket, csak ezt éppen az induló karakterek reprezentálják. A páncélozott lovak jelképezi a normál nehézségi szintet, a távolsági támadómágiával felvértezett varázslók a könnyedebb kihívást keresők kedvence lesz, míg a bőrpáncélba öltözött tolvajokkal és zsoldosokkal lényegesen nehezebb lesz a játék. A legnagyobb kihívás a majdnem pucér hátsóval és kezdetleges fabunkóval harcoló kezdő karakterek jelentik, velük aztán tényleg trükközni kell a túlélésünk érdekében. Mindegyik karakter egészen más játéktípust igényel, és még

csak véletlenül sem érezzük úgy, hogy a sorozat tisztességtelen eszközökkel próbál meg legyőzni. Sokszor meghalunk menet közben, és ez bizony időnként rém bosszantó tud lenni. De minden halál után tanulunk valamit, egy idő után magunktól rájövünk, melyik az a taktika, amivel a legkönnyebben túl tudunk jutni a nehezebb részekben.

SOHA NE ADD FELI

Nem kétséges, hogy az elkövetkezendő hetekben sokan fognak szörnyű halált halni a Dark Souls III virtuális világában. Ez azonban nem olyan nagy baj, hiszen ez a sorozat pont az elveszett kihívásról szól. Épp itt volt az ideje, hogy legyen egy olyan fejlesztőcsapat, amely szembe mer menni a trendekkel, és olyan játékot készíteni, amelyet sirva tesznek le a kétezres évek könnyített videojátékain szocializálódott játékosok; hogy bebizonyosodjon, nem csak olyan játékokra van igény, amelyekben azzal is egy ország vagy egy kontinens legnagyobb hőisévé válhatunk, ha órákon keresztül nyomogatunk egyetlen gombot. Köszönjük, ilyen dicsőségből nem kérünk.

GAMESTAR

TÁBOR

2016

A nyár legjobb hete!

Helyszín:

Velence, IFI szálló

Időpont:

2016. július 17-23.

Info:

Részvevők:
60-70 lelkes táborozó és a
GameStar csapata

Garantált gamer ajándék
a leggyorsabb befizetőknek
(határidő május 13.)

(Az ajándékokat a tábor első
napján, a helyszínen kapják
meg azok, akik május 13-ig
befizetik a teljes részvételi
díjat.)

További információk:
Kovács Judit

e-mail:
jkovacs@project029.hu

telefon: 06-1-577-4373

www.gamestar.hu/gstabor

Előzetes

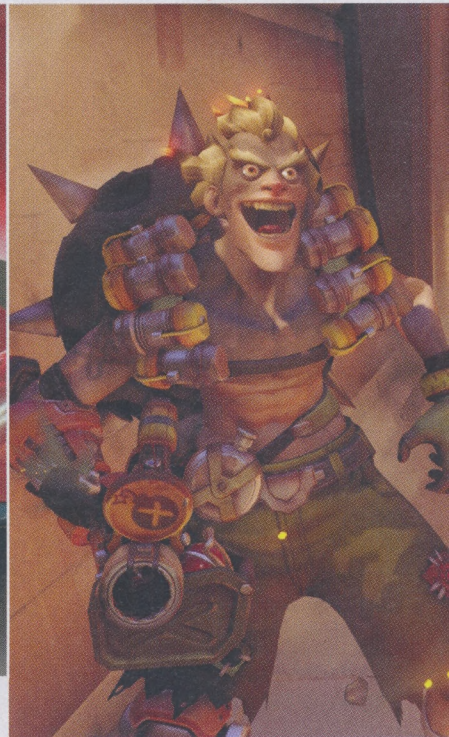
OVERWATCH



Tracer zűrös karakter. Túlságosan szexisnek találták a rajongók az egyik győzelmi beállítását, ezért a Blizzard lecserélte. Mondjuk az új megoldás sem lett sokkal szemérmesebb



Lució gyors támogatókarakter, de nagyon ügyesnek kell vele lenni, hogy tényleg hatékonyan tudja támogatni a csapatot



Napfény, pálmafák és hóvihar

OVERWATCH



INFO

Kiadó **Blizzard Entertainment**
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden A hajdani Titan projekt maradványaira építkező, MOBA-alapokon nyugvó FPS a Blizzard műhelyéből.
Megjelenés **2016**
PEGI **16+**

A JÁTÉKÚJSÁGÍRÓI SZAKMA EGYIK IRIGYELTEBB RÉSE AZ AUTAZÁS, DE AZÉRT ENNEK IS MEGVANNAK A BUKTATÓI.

A nagyvilág minden szegletébe hívnak minket tesztelésre, stúdiólátogatásra, illetve különféle rendezvényekre. Normális esetben ezek óriási élményt jelentenek, és még évtizedek múltán is örömmel gondolunk vissza a részletekre. Azonban előfordul, hogy az élet más tartogat számunkra.

BAKANCSLISTA

Számtalan országban jártam már munkám során az elmúlt huszonhárom évben, de akad még néhány desztináció, ahol nem, pedig különösképpen vágyom rá. Az egyik ilyen hely Kína; keletre eddig nem sikerült eljutnom, de nem adom fel, még összejöhhet. A bakancslistám második helyén pedig eddig a Blizzard főhadiszállásának meglátogatása állt. Hiába töltöttem több ezer órát az általuk létrehozott fantáziavilágok-

ban, hiába írtam játékaikról rengeteg oldalt (szinte kivétel nélkül pozitív hangnemben), eddig sajnos nem figyeltek fel a munkásságomra. Március végén azonban megtört a jég, meghívták a napfényes Kaliforniaiba, Irvine városába, egy stúdiólátogatással egybekötött *Overwatch* sajtóbemutatóra. Mondani sem kell, kapva kaptam az alkalmon, noha az agyam hátsó részében azért megszólaltak azok a bizonyos vészcsengők: a fárastó utazás és a terrorfenyegetések miatt rossz érzésem volt a repülésrel kapcsolatban. Sajnos igazam lett.

25 ÓRA ALATT A FÉL FÖLD KÖRÜL

Kálváriám azzal kezdődött, hogy öt órát kellett várakoznom Párizsban a Los Angeles-i csatlakozásra. Kevés annál unalmasabb dolog van, mint egyedül öt órát lófrálni egy repülőtéren, főként akkor, ha látjuk a kijelzőablán, hogy egy másik járat fél órán belül indul Los Angelesbe, de nekünk sajnos nem arra szól a jegyünk. A várakozás

a repülő belsejében folytatódott, de a kapitány negyedóránként megnyugtatót mindenkit, hogy percekben belül megkaphatjuk a felszállási engedélyt. Ami meg is érkezett... három óra késéssel. Kiderült, hogy balszerencsénkbe belefutottunk az Air France légi irányítóinak menetrendszerű sztrájkjába, ezért vesztgeltünk annyit a kifutópályán. A háromórás késés egyrészt azt jelentette, hogy lecsúszom a Blizzard ismerkedős vacsorájáról, de ennél sokkal kellemetlenebb volt, hogy a légi irányítók mellett a poggyászkezelők is sztrájkoltak, így a csomagjaink Párizsban maradtak. Az Air France ügyfélszolgálatára persze sajnálkozását fejezte ki, viszont nekem ettől még nem termett váltásruhám. Így történt, hogy huszonöt órás út után megérkeztem a hotelbe, ahol aztán mindössze két órányi alvás után, az ottani éjszaka közepén felpattant a szemem, és éberem vártam a másnapi stúdiólátogatást – finoman szólva elhasználtodt öltözékben.



Taktikusan játszva könnyen legyőzhető bármilyen összetételű kezdőcsapat, de ember legyen a talpán, aki képes lesz elmagyarázni a dps vérpistikéknek, hogy miért érdemes a pajzs mögött maradniuk

INTERJÚ JEFF KAPLANNAL AZ OVERWATCH GAME DIRECTORÁVAL

GameStar: Hosszú idő után végre körvonalazódik az Overwatch fejlődésrendszere, mennyire vagytok elégedettek vele?

Jeff Kaplan: Számos verziót kipróbáltunk, de a jelenlegi megoldás volt a legbiztosabb. Folyamatosan töltjük fel tartalommal a szintlépéskor kapott ládákat, minden hősnek lesz legendary skinje.

GS: Mi a helyzet a játék pénzügyi modelljével? Ezen módosít az új fejlődésrendszer?

JK: Továbbra is az az álláspontunk, hogy a játék megvásárlása után az összes tartalmat el kell érnie a játékosoknak azonnal. Ez egy olyan szolgáltatás, amelyért fizetnek az emberek, nem tarthatunk vissza semmit. Más kérdés viszont a ládák tartalma, ezeket a sok idővel bíró játékosok sok játékkal teljes egészében begyűjthetik. Nem lesz szintkorlát, folyamatosan fejlődnek a játékosok, és minden szintlépés után egy meglepetéseket tartalmazó láda lesz a jutalmuk. A játékon belül elérhető mikrotranzakciókkal azonban ezek a ládák megvásárolhatóak, azonban ezek a játékokkal teljes egészében begyűjthetők. Nem lesz szintkorlát, folyamatosan fejlődnek a játékosok, és minden szintlépés után egy meglepetéseket tartalmazó láda lesz a jutalmuk. A játékon belül elérhető mikrotranzakciókkal azonban ezek a ládák megvásárolhatóak, azonban ezek a játékokkal teljes egészében begyűjthetők.

GS: Gondolkoztatok azon, hogy egyjátékos tartalmat is bepírtetek a játékba?

JK: Botok segítségével már most is megoldható, hogy egyedül is élvezze valaki az Overwatchot. De teljes egészében a kompetitív játékmotrénre koncentráltunk, nem tervezzük ezt megváltoztatni.

GS: Az animációs filmek zseniálisak, sokan ezek miatt fognak elkezdni játszani az Overwatchcsal. Mind a huszonegy karakter kap egy saját kisfilmet?

JK: Erre jelen pillanatban még nem szabad válaszolnom, de nem fogunk csalódást okozni a rajongóknak. A megjelenésig folyamatosan adjuk ki ezeket a kisfilmeket; a következő Widowmakerről, a femme fatale mesterlövészről szól, és az is nagyon ütős lesz, nekem elhiheted, lennének.

GS: Mostanában nagy divat a crossplay és a crossbuy felelősege, illetve alkalmazása. Élték ezekkel a lehetőségekkel?

JK: Mi is tisztában vagyunk ezekkel a trendekkel, de egyelőre kiváruunk. Nem lenne tisztességes összeengedni a konzolos és a PC-s játékosokat, az utóbbiak az irányítás miatt nagyon nagy előnyben lennének.

GS: Foglalkoztat benneteket a virtuális valóság technológiája? Rengeteg VR-eszköz jelenik meg mostanában, az Overwatch kifejezetten az a játék, amit nagyon jól el tudnék viselni mondjuk egy PlayStationVR szemüveggel a fejemen.

JK: A VR-játékok még nagyon gyerekcipőben járnak. Természetesen kísérletezünk a technológiával, de nekem az a véleményem, hogy egy játékot utólag már nagyon nehéz átvinni a virtuális valóságba. Jelen pillanatban a megjelenésre koncentráltunk, de figyelemmel kísérjük ezeket az újdonságokat is.

ÉS BÁR HIHETETLEN JÓ FEJ CSAPATNAK MUTATTÁK MAGUKAT, AZÉRT A TITKAIKAT HÉT LAKAT ALATT ŐRIZTEK

CSAK A CSAVARGÓK GYALOGOLNAK

A Blizzard komolyan gondolja az Overwatch bevezetését, ez abból is látszik, hogy a világ minden tájáról meghívtak újságírókat és videósokat. Mintegy harminc-negyven médiamunkás gyűlt össze, külön busz kellett ahhoz, hogy elfuvarozzanak minket a Blizzard főhadiszállására. A dologban az volt az érdekes, hogy a Blizzard mindössze három sarokra volt a szállodától; komolyan mondom, hosszabb ideig tartott, mire mindenki felkészülődött a buszra, mint maga az út. Amerika azonban ilyen, roppant kényelmesek az emberek, gyalogossal még napközben is alig találkozni az utcákon.

A Blizzard főhadiszállására nem könnyű bejutni, komoly biztonsági szolgálat őrökdi. Csak fényképes igazolvánnyal, illetve blizzardos kísérővel juthatunk túl az ellenőrzőpontokon. A terület központjában a híres, farkason lovagló ork harcos áll, ez amolyan találkozóhely a munkatársak és a látogatók számára. A dolgozók láthatóan hozzá voltak szokva az idegenekhez,

mert csendes fél mosollyal az arcukon siettek a dolgukra. Pont ebédidő környékén regisztráltunk a szobor előtti területen, így jól láttuk, hogyan is teleik az alkalmazottak pihenőideje ezen az éghajlaton, ahol a fagyot csak hírből ismerik. Március végén kora nyári volt az időjárás, így senki sem illetődött meg azon, hogy a terület egyik felében strandröplabdáztak a dolgozók, a másikban meg egy japán mester a kardvívás alapjait mutatta be a jelentkezőknek. Senki sem rohant sehová, teljesen nyugis volt minden; ilyen az, amikor valaki olyan cégnél dolgozik, amely a világon a legjobb az adott területen. A dolgozóknak engedélyezik, hogy bevigyék a munkahelyre a kisgyerekeiket, és ott együtt töltsék az ebédidőt, de még olyat is láttunk, hogy valaki a házi kedvencét hozta be, mivel a sok munka miatt keveset tud otthon lenni vele. Elvittek minket a Blizzard könyvtárába, ahol a fantasykönyvek mellett a legjobb video- és társasjátékok is a dolgozók rendelkezésére álltak. A rendet külön könyvtáros kisasszony vigyázta, aki roppant szigorúnak tűnt,

Előzetes

OVERWATCH

MÁRCIUS VÉGÉN KORA NYÁRI VOLT AZ IDŐJÁRÁS, IGY SENKI SEM ILLETŐDÖTT MEG AZON, HOGY A TERÜLET EGYIK FELEBEN STRANDRÖPLABDÁZTAK A DOLGOZÓK, A MÁSIKBAN MEG EGY JAPÁN MESTER A KARDVÍVÁS ALAPJAIT MUTATTA BE A JELENTKEZŐKNEK



Érdekes módon a levegőből senki sem várja a támadást, szinte mindenki elfelejt felélni, amikor találat ér



Nincs olyan sok pálya, de azokat aprólékos részletességgel kidolgozták a profi pályakészítők

OVERWATCH ÉS A KONZOLOK

A PC-s Overwatch bétájával már hónapok óta játszom, így nem nagyon tudtak újdonságot mutatni. A konzolverziókat most először próbálhatta ki újságíró, 12-12 PS4 és Xbox One volt hálózatba kötve, ezeken mentek a meccsek. Mondanom sem kell, hogy az első néhány mérkőzés azon csúszott el, hogy még szoknom kellett a kontrollerral történő irányítást, de azonkívül semmi különbséget nem tudtam felfedezni a PC-s és a konzolos verziók között. Full HD-ban futott mindkét konzolon 60 fps-sel. Az irányításon látszott, hogy már a tervezési fázisban gondolkodtak azon, miként lehet ezt az élményt átvinni konzolokra; viszonylag kevés képességet kell használnunk, azok viszont szépen kézre estek, nem volt vele gond. Sajnos a crossplay funkciót egyelőre elfelejthetjük, a fejlesztők szerint nem lenne fair összeereszteni a PC-seket a konzolosokkal az irányítás miatt. Ugyanígy le kell majd mondanunk a VR-támogatásról is; még csak kísérleteznek ezzel a technológiával, egyelő-

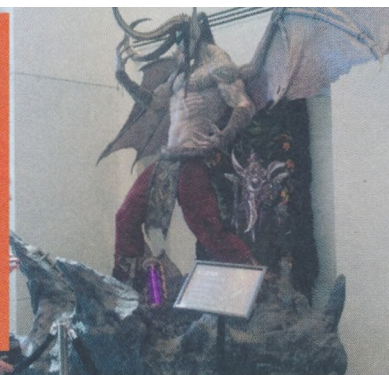
re kívánnak, és megnézik, miként boldogulnak vele mások. A tesztelés ideje alatt váltakozó sikerrel szerepeltem; az már az elején látszott, hogy nem a halálpontos fejlődéseimmel leszek népszerű. Sokkal jobban ment a játék, amikor gyógyítóval vagy tankkal voltam, velük nem kell pontosan célozni. Az Overwatch fejlesztői időnként bekapcsolódtak az ütközetekbe, és rendszerint az a csapat nyert, ahová ők beálltak. Érdekes módon a médiás lányoknak nagyon jól ment az Overwatch, az egyik olasz újságírónő kifejezetten ügyesen játszott, és lazán lenyomta a többieket az óriásrobotba ültetett hősnőjével. Az Overwatch májusra készül el, ez a Blizzard első próbálkozása ezzel a kategóriával. Mind PC-n, mind konzolonon meggyőző a játékmenet, fogadni mernék rá, hogy az őszi Blizzconon már bajnokot is fognak avatni benne. Egyértelműen látszik, hogy e-sport-versenyre tervezték a kezdetektől fogva, nagyon remélem, hogy a Blizzard ezen a téren is kiemelkedő fog alkotni.



BLIZZARD ALAPELVEK

A Blizzard főhadiszállása közepén található a legendás, farkason lovagló ork harcos. Azt viszont kevesen tudják, hogy a szobor talapzatánál olvashatók azok az alapelvek, amelyek minden játékuk elkészítésénél központi szerepet játszanak.

- Első a játékelmény!
- Minden hang számít!
- Játssz tisztán, játssz rendesen!
- Ragadd meg a benned rejlő kockát!
- Törekedj a minőségre!
- Gondolkozz globálisan!
- Vezess felelősségteljesen!
- Tanulj és növekedj!



Ilyen a Blizzard ebédszünet; mondjuk nem pont olyanok a srácok, mint ahogy azt a Top Gunban láttuk, de a maguk területén vannak annyira jók, mint az ászpilóták



HA TE MONDOD

Mike Morhaime CEO, Blizzard Entertainment: „A Blizzard játékokra inntől fogva úgy kell tekinteni, mint hosszú távú szolgáltatásokra. A megjelenés csak egy a mérföldkövek közül. A játék támogatására, ingyenes és fizetős tartalmak megjelenésére éveken át a játék kiadása után is számíthatnak a vásárlóink.”

nem olyanok, akinek kése viszi vissza az ember a kivett könyveket. A következő állomásunk a Blizzard-akadémia volt; ez az a hely, ahol az összes újonc kezd, és hónapokat tölt el továbbképzéssel. Itt a legmodernebb gépeken és a legújabb szoftverekkel tanulják meg a dolgozók a munkafolyamatokat; egyfajta egyetemi mesterképzésnek is fel lehet ezt fogni, hiszen a világ legjobbjai okítják az utánpótlást.

MINDIG A KIJELÖLT ÚTON

Maga a sajtótájékoztató a Blizzard belső mozijában indult, ide tereltek be mindenkit. Itt Jeff Kaplan, az Overwatch csapat vezetője tartott egy rövid bemutatót. Szerencsére tényleg rövid volt, gondoltak azokra, akik már december óta tagjai a zárt bétának, nekik nem nagyon tudtak újat mondani a játékkal kapcsolatban. Ezután jött a Blizzard nagy dobása, nevezetesen az Overwatch animációs filmek premi-

ere. Ezt mi nézhettük meg elsőként a világon (a készítőket és a befektetőket most ne számoljuk ide); a nyolcperces kisfilm érthető módon nagy sikert aratott. A stúdiólátogatás viszont kicsit csalódás volt. Valamiért azt képztem, hogy beleshetünk a dolgozók mindennapjaiba, és testközelből megismerhetjük, miként hozza létre a Blizzard a csodáit. Ehhez képest szinte a szőnyegről sem léphettünk le, a csoport előtt és mögött biztonsági emberek jártak, és ha valakinek ki kellett mennie a mosdóba, oda is kíséretet kapott. Így már érthető, miként tudták hosszú éveken keresztül titokban tartani a Titan MMO létét és részleteit. Kifejezetten tiltották a fotózást a Diablo-csapat felségterületén, gondolom, az új kiegészítőt kalapálják nagy műgonddal, és még nincsenek felkészülve arra, hogy bármit is megmutassanak belőle. Jobban belegondolva a stúdiólátogatás nagy részét a hí-

res Blizzard szobrok megcsodálása és azok rövid ismertetője tette ki. Az idegenvezetőnk minden egyes szoborhoz tudott mondani valami jópofa anekdotát, sőt még azt is megengedte magának, hogy kvízkérdésekkel tesztelje a hallgatóságot. Minden nagyképszerűség nélkül mondhatom, hogy a World of Warcraft-os kérdésekre száz százalékban tudtam a válaszokat, csak akkor véreztem el, amikor áttértünk a Diablo univerzumra, ebben vannak azért hiányosságaim. A délutáni ebédet sajnos nem a Blizzard étkezőjében kaptuk meg, helyette inkább berendeztek egy külön kis termet a csoportnak, ahol meleg ételek, hideg italok és huszonnégy nyolcadik generációs konzol várta a médiamunkásokat. Többórás tesztelés után mindenki megkapta a maga úti csomagját, amelyben egy nagyon kedves Winston plüss bebígorilla kapott helyet. Az esti vacsorát egy rendkívül puccos

étteremben tartották, itt lehetett lazulni és kötetlenül beszélgetni a hozánk csapódott fejlesztőkkel. Az egy napos látogatás alatt rengeteg élmény ért, de csupán egy csepp volt a tengerből, nagyon szívesen eltöltöttem volna a Blizzarddal akár egy hetet is. És bár hihetetlen jó fej csapatnak mutatják magukat, azért a titkaikat hét lakat alatt őrzik. Semmit sem lehetett kihúzni belőlük, és láthatóan nagyon óvatosan nyúltak a sörösöpharak után, esélyt sem adtak a kíváncsi újságíróknak. Elképesztő élmény volt meglátogatni őket, komolyan mondom, megérte a rémálomszerű utazás. Bármikor visszamennék, akár hosszabb időre is.

Mocsy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/overwatch

Előzetes

BATTLEBORN



Akárcsak a Borderlands, ez is csapatban lesz igazán jó móka



A kidolgozott karakterlapoknak köszönhetően előre felkészülhetünk

Megjelenéskor összesen 25 hős kerül a játékba, és még legalább öt érkezik a későbbiekben

Új stílus van születőben

BATTLEBORN



INFO

Kiadó **2K Games**
 Fejlesztő **Gearbox Software**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden **FPS-MOBA-TD** hibrid, amely a Gearbox sajátos stílusának köszönhetően tűnik ki a tömegből. Megjelenés **2016. május**
 PEGI **16+**

NEM ELÉG BONYOLULT A MOBA MŰFAJ? HÁT KEVERJÜK ÖSSZE MÁSIK KETTŐVEL! Valószínűleg ez játszódhatott le a Gearbox fejében, amikor először papírra vetették a *Battleborn* koncepcióját. Nem akarok azzal dobálózni, hogy a játékipar már kifogyott az új ötletekből, mert ez nyilvánvalóan nem igaz; hónapról hónapra belefutunk olyan játékokba, amelyek képesek megújítani a csúcsra járatott formulát, de a trendek egyértelműen látszanak. Néhány évvel ezelőtt a *Dota 2* és a *League of Legends* sikerein felbuzdulva boldog-boldogtalan MOBA-t fejlesztett, de mivel az a piac már igencsak telített (a *Smite* és a *HotS* kivételével szinte mindenki bele is bukott a dologba), elkezdték ötvözni a műfajokat.

MINEK NEVEZZELEK?
 A *Battleborn*t a legtöbben a Blizzard új üd-vöskéjéhez, az *Overwatch*hoz hasonlítják, és bár nyilvánvaló, hogy vannak közös pontok, a két játék közt hatalmas a különb-

ség. Alapvetően mindkettő a hero shooter műfaját erősíti (ide sorolhatjuk még a *Paragont*, a *Paladinst*, sőt még *Cliffy B* készülő lövöldéjét, a *LawBreaker*st is), vagyis olyan lövöldözős játékok, amelyekben egyedi képességekkel bíró karakterek közül választhatunk. Itt azonban gyakorlatilag meg is állhatunk, hiszen onnantól, hogy betettük a lábunkat a pályára, már teljesen más kihívások elé állít minket a két cím. Kezdjük azzal, hogy a *Battleborn* egy kooperatív kampánnyal várja a játékosokat, amelynek pályáit folyamatosan oldják majd fel. Az egyedül is teljesíthető küldetések közben azonnal megjelent egy kis *Borderlands* íz a számban, ami nyilvánvalóan nem véletlen. A humorral jócskán átított misziók látszólag megállás nélkül tolják az arcunkba a különböző szörnyeket, akiket a lehető leggyorsabban próbálunk meg eltenni láb alól. A lineáris pályákat úgy tervezték meg, hogy szükség legyen a játékosok együttműködésére, ne legyen csak úgy végiglőni az egészet. A külde-

tés végén még egy bossfight is vár minket, ami szerencsére nem merül ki abban, hogy addig pumpáljuk tele ólommal és sugáryalábbokkal az ellenfelet, amíg össze nem roskad a padlón. Az igazi izgalmat persze most is a kompetitív többjátékos mód jelenti, és a *Battleborn* ezen a ponton is el különül hasonszőrű társaitól. Bár a lövöldözős részeket már a kampányban is megbolondították egy kis Tower Defense-szel, ekkor már a hagyományos MOBA-elemek is szerephez jutnak, vagyis meg kell védenünk bázisunkat a gép által irányított ellenfelektől, miközben megpróbáljuk elpusztítani azok főépületeit.

FEJLŐDNI, FEJLŐDNI, FEJLŐDNI
 Ha már MOBA, akkor természetesen a karakterfejlesztés is elengedhetetlen. Minden hősnek két alap- és egy ultimate képessége van, ezeket fejleszthetjük akkor, ha meccs közben szintet lépünk. Minden alkalommal két különböző opcióból választhatunk, ezzel erősítve vagy átdolgozva bizonyos



HUNTER MÁS VÉLEMÉNYE

A Battleborn egy kicsit a 2009-es Demigodra emlékeztet, amely megpróbált AAA dobozos játékká változtatni egy akkor még csak Warcraft III-modként létezett műfajt. Az irány ott is jó volt, csak az árázással és az időzítéssel akadt gond. A Battlebornnal is minden rendben van; megvannak a Gearbox-féle idióta karakterek, akik dizájnból és beszélősokban nagyon erősek, de képességeiket tekintve nem túl kreatívak, ráadásul attól függetlenül, hogy nem ingyenes játékról van szó, nekünk kell feloldanunk őket. A játékmenet pörgős, izgalmas, és az általunk tesztelt térképen még csavartak is egyet a fejlesztők (nem mi bontjuk le az ellenfél bázisát, nekünk csak támogatnunk kell a mimionokat, hogy eljussanak a célig). Nagyon hangulatos a világ, a poénokon nevetünk, és ugyan nagyon jól szórakoztunk a teszt alatt, számomra erősen kérdéses, hogy egy javarészt ingyenesen játszható programok uralta piacon mekkora sikere lehet egy teljes áras dobozos játéknak. Akár egy nagyon laza e-sport-címmé is válhatna, de ehhez azért annál picit több szükséges, mint amit eddig láttunk.



VÉRBELI GEARBOX JÁTÉK, AMELY SZERENCSÉRE NEM AZ ALIENS: COLONIAL MARINES, SOKKAL INKÁBB A BORDERLANDS PÉLDÁJÁT KÖVETI



A nagy káoszban nem olyan könnyű átlátni, hogy valójában ki kívül van



HA TE MONDOD

Randy Varnell kreatív rendező, Gearbox: „Az a legfontosabb a számunkra, hogy megtaláljuk a karakterek közti egyensúlyt. Minden egyéb másodlagos.”

adottságokat. A rendszer egyszerű és könnyen átlátható, ráadásul lehetőségünk van arra, hogy valamilyen szinten a játéktílusunkhoz és az adott meccshez igazítsuk karakterünket. Hőseinknek emellett van egy állandó szintje is, így minél többet játszunk velük, annál több extrát oldhatunk fel, legyen szó egyszerű skinekről vagy új talentekről. De nemcsak a karakterek, hanem maga a profilunk is fejlődik, és minél magasabbak vagyunk, annál több hős közül választhatunk. Számomra kicsit furcsa, hogy egy teljes árú, dobozos játék esetében ilyen követelmények mögé rejtik a karakterek nagy részét, de inkább ez, mint hogy még fizetni is kelljen értük.

PAY-TO-WIN KIZÁRVA

De nem kizárólag a skillek határozzák meg egy karakter erősségét, ugyanis mint egy valamirevaló MOBA-ban, ebben is vannak különböző tárgyak. Eze-

ket a küldetések során szerzett, vagy az in-game kreditből vásárolt ládából tudjuk megszerezni, és különböző bónuszokat adnak képességeink sebességének megváltoztatásától kezdve sebességünk növeléséig. Az általunk összegyűjtött tárgyakkal összeállíthatunk loadoutokat, egy meccsre pedig legfeljebb három cuccot vihetünk magunkkal. Ez persze nem azt jelenti, hogy automatikusan megkapjuk a bónuszokat: a meccsen gyűjtött pénzből kell aktiválnunk a tárgyakat. Ennek köszönhetően eldönthetjük, hogy olcsó, gyorsan feloldható kiegészítőket szeretnénk-e, vagy olyanokat, amelyek tíz percig kell farmolni, de aztán képesek felborítani az állást. Szerencsére azok sem lesznek hátrányban, akik még nem szerezték meg a legjobb tárgyakat, ők tornyokat építhetnek majd a pénzükből, amiért tapasztalati pont is jár, így szintben jobban jönnek ki, mintha tárgyakat vettek vol-

na. Mikrotranzakciókkal kizárólag kozmetikai cuccokat vehetünk, ami kifejezetten jó hír.

EDDIG MÉG JÓ

A Battleborn vérbeli Gearbox játék, ami szerencsére nem az *Aliens: Colonial Marines*, sokkal inkább a *Borderlands* példáját követi. A játékmenet pörgős és szórakoztató, a képességek és a mechanikák érdekesek, a humorra pedig nyilvánvalóan nem lehet panasz. A játékmenet talán nem könnyű rögtön átlátni, de a fejlesztők igyekeztek minden taktikai segítséget megadni a játékosoknak. A kooperatív kampány rendben van, a többjátékos módok pedig elég változatosaknak tűnnek ahhoz, hogy ne fulladjanak unalomba. A netkód egyelőre problémás, de ezt írjuk a zárt béta számlájára, ahogy azt is, hogy a játékosbázis szükségessége miatt csak nehezen találunk ellenfelet.

TÁ MÁS VÉLEMÉNYE

Engem elsősorban az lepett meg, mennyire jól szórakoztam az egyjátékos küldetések közben annak ellenére, hogy az elvégzendő feladatok nem voltak túl kreatívak; főleg hullámokban érkező ellenségek elleni védekezésről és kisebb bossfightokról van szó, amelyekben nem csak simán haladsz előre a pályákon. Viszont a nehézségüket elég jól eltalálták, így magáért a kihívásért is érdemes végigjátszani ezeket. Amellett, hogy lehetőséget kínálnak beletanulni egy-egy karakter irányításába. A párbeszédék szintén elég szórakoztatóak; a Battleborn csapata megtalálta az egyensúlyt abban, mikor veheti magát komolyan a játék és mikor érdemes bedobni egy-egy poént. A versus módoknak ugyanazokkal a kihívásokkal kell szembenéznük, mint mondjuk a Paragonnak vagy a Divisionnek: a váll fölötti vagy belső nézetes játékokban gyorsabb akcióhoz szoktunk, mint egy MOBA-ban, ami sokakat zavarhat, de ha egyszer átáll az agyad, kifejezetten érdekesek válnak. Illetve plusz pont jár azért, hogy több különböző játékmódot kapunk multiban is.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/battleborn

Előzetes

KONA



Előfordulhat térképes bug, aminek következtében nincs semmi a lapon



Remekül néz ki a hóvihár



Minden csupa rejtély; például ez a jégbe fagyott alak is az

Hóviharba rejtett furcsaságok

KONA



INFO

Kiadó **Parabole**
Fejlesztő **Parabole**
Platform
PC

Röviden Télvíz idején mindenki eltűnt, de mi majd járkalunk, és kiderítjük, hová lettek. Megjelenés **2016**
PEGI **N/A**

HABÁR ÉPPEN A KIKELETET ÜNNEPELJÜK, HISZEN TELJES EREJÉVEL TOMBOL A TAVASZ, MÉGIS ÖRÖM ELMERÜLNI EGY OLYAN JÁTÉKBAN, AMELY HITELESEN VÁG AZ ARCUNKBA EGY KIS HETVENES ÉVEKBELI HÓVIHART, NYAKON ÖNTVE NÉMI NYOMOZÁSSAL ÉS FELDERÍTÉSRE VÁRÓ TITKOKKAL. Talán nem tévedés kijelenteni, hogy az indie játékfejlesztés megjelenése egyértelműen kibővítette a videojátékok piacát, hiszen az egyedi, általában kis létszámú csapatok által végzett munkák olyan produktumokat termelnek ki magukból, mint a hibátlan grafikával és hangulattal rendelkező *The Vanishing of Ethan Carter*, vagy éppen a kinézetben kissé alultáplált, de egyebekben jól tartott *INFRA*. Nyugodt szívvel állítható, hogy a barangolós, felfedező játékok közt egy újabb csodás címet köszönhetünk a *Kona* fejlesztőinek jóvoltából.

HULL A HÓ, ÉS HŐZIK-ZIK-ZIK

Képzeld magunkat Észak-Kanadába az úr 1970. esztendejében, mikor is egy barátságos, madárccicsergéstől és a gyepek növekedésétől hangos turistapihenőben magunkhoz vesszünk térképet, zseblámpát, cigit, gyufát, naplót, meg még néhány olyan apróságot, mint az erővágó, és már indulunk

is. Ódon kisteherautónkban egykedvűen tapasztaljuk a gázt, miközben azon morfondírozunk, hogy lenyomjuk a megbízótól kapott melót, és már megyünk is haza, ám mire kettőt pislognánk, az addig idilli időjárási állapot megváltozik, és olyan hóvihár csap le ránk, amit még a gyakorlott eszkimók is csak néhány hetente látnak. A hőmérséklet durván fagypontra alá esik, a fákat cibálja a jeges szél, a hópolyhek ezernyi apró tűként fúródnak az arcunkba, szóval már nemcsak az a lényeg, hogy elvégezzük a melót, hanem az is, hogy közben lehetőség szerint ne fagyjunk kockára. Természetesen benzinként is fogytán van, így mindenképpen keresnünk kell egy töltőállomást, ami hamarosan meg is lesz, ám valamilyen rejtélyes oknál fogva teremtett lelket sem találunk ott, és azért, hogy még rosszabb legyen a kedvünk, az áram is elmegy. Innentől kezdve fokozatosan egyre mélyebbre ásunk abban a rejtélyben, amely miatt az emberek szemmel láthatóan sietve távoztak, és miközben megpróbáljuk kideríteni, mi is történt, még a kihűlésre és ép elménk megőrzésére is figyelniünk kell.

TEDD ÖSSZE, AMID VANI

Habár jelenlegi formájában a játék korlátok közé van szorítva, hamar rá lehet jönni, hogy vannak fejtorok is, ám ezeket viszonylag könnyen meg tudják oldani még

a logikai kihívásokat kevésbé kedvelő játékosok is. Például rögtön az elején elmegy az áram, így hát laza és könnyed mozdulatokkal megjavítjuk az aggregátort, a megfelelő állásba fordítjuk a biztosítékokat, és máris lőn világhíresség! Mindezekhez természetesen elengedhetetlen a megfelelő szerzőmunka megértése, de aki lelkiismeretesen benéz az összes fiókba, illetve áttúr minden egyes kukát, annak ilyen problémái nem adódhatnak. A használandó és kombinálható dolgok sem veszszesz, nagyjából annyi az egész, hogy „tűzhely-gyufa”, „farkashús”, aztán persze előfordul, hogy valamire mégsem működik a szisztéma, de ettől még nem hasad ketté a templom függőnye. Habár van térképünk, anélkül sem tévednénk el, mivel viszonylag könnyen megjegyezhetőek az útvonalak, illetve a korai hozzáférés fázisában akadnak területek, amelyekre be sem tudunk menni. Mivel emberünket a cudar időben a fagyhalál fenyegeti, mindig célszerű fedett helyeket keresnünk, vagy ha ilyet nem találunk (de fogunk), akkor ott a járművünk, amelyben a fűtésnek köszönhetően egy kicsit ki tudunk engedni, ha éppen karikára fagyunk volna.

HANGULATOS LÁTVÁNY, LÁTVÁNYOS HANGULAT

Az olyan játékok sikere, mint a *Kona* nagyjából függ attól, hogy képesek-e megfele-

Fényképezőgéppünkkel megőrökíthetjük a furcsaságokat

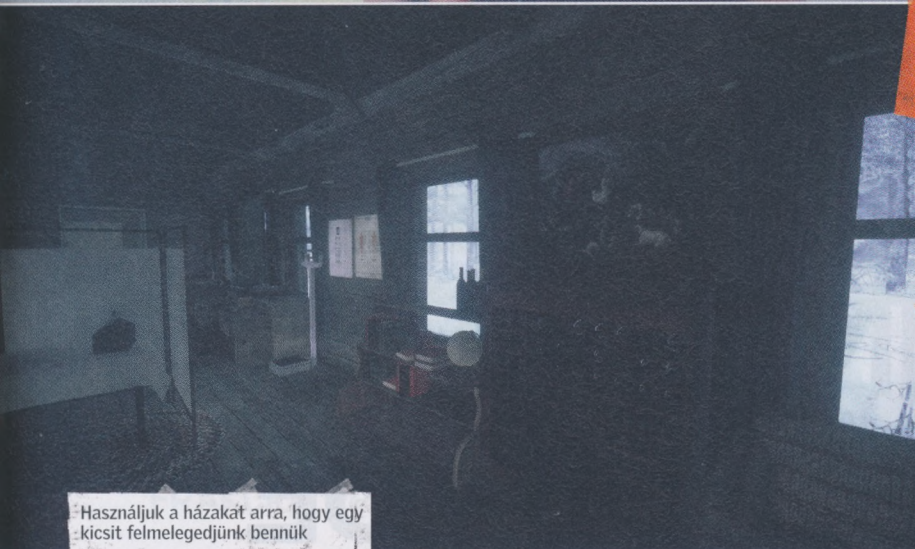


Vigyázzunk, mert idővel kihűlhetünk a fagyban, és az nem jó



ERRE VALÓ AZ AUTÓ

Emberünk cipekedési kapacitása véges, ugyanakkor minden egyes megszerzett tárgy nagyon értékes lehet, ezért ha nem akarunk ezt-azt ott-hagyni, használjuk ki, hogy van egy platós autónk, és nyugodt szívvel pakoljuk rá, amit nem kívánunk magunkkal hurcolni.



Használjuk a házakat arra, hogy egy kicsit felmelegedjünk bennük

A FÁKAT CIBÁLJA A JEGES SZÉL, A HÓPÉLYHEK EZERNYI APRÓ TÜKÉNT FÜRÖDNEK AZ ARCUNKBA

lő hangulatot nyújtani a játékosoknak, amire hozzájárul a grafika is, bár utóbbi esetben értelemszerűen nem egy AAA játékhoz viszonyítva kell értelmezni a kinézetet. A Kona mindkettőben erős, hiszen a játék közben valóban úgy érezzük, hogy ott bókászunk a hóvihárban, amely durván kergeti a hópelyheket, és őrlött erővel rázza a fákat. A szélsőséges időjárást olyan jól sikerült megjeleníteniük a fejlesztőknek, hogy a beleélésre kicsit is képes játékosok (márpedig a legtöbben biztos ilyenek vagyunk) szinte a bőrükön érzik a rideg környezet hatásait, és megnyugszanak, ha valahová betérve végre meglátnak egy kandallót, ami csak azt várja, hogy kombinálják vele a gyufát. Sőt, már rögtön a játék elején, amikor a hóföregtetegben néha szinte vakon autózunk előre, úgy érezzük, rendesen belekeveredtünk a bajba. Sokszor előfordult velem, hogy inkább bekapcsoltam a rádiót, és hallgattam az ismétlődő zenét, csak hogy ne halljam annyira a vészjósló dallamokat. A grafika is tisztességesen helytáll; a látvány annak ellenére is szép, hogy időnként érezni a hiányságokat, de mégis minden egységes, legyen

szó téli erdőről, elhagyott faházról vagy egy szufniról a kert végében.

AMIKOR FEJBE VÁG A HÓLAPÁT

Mivel a játék még a korai hozzáférés korszakában van, érthető és tolerálható, ha vannak benne hibák. Ilyen volt például rögtön az elején az, amikor úgy gondoltam, ideje rápillantani a térképre: csodák csodája, az égvilágon semmi nem volt látható rajta. Egy üres lapot fogtam a kezemben, amely kicsit össze volt piszkolva, de azt hittem, idővel csak megjelenik rajta valami, ahogy felderítem a környezetet. Aztán a játékot újra elindítva kiderült, hogy nem erről van szó, hanem egy hibáról, mert ekkor már részletes térkép áll rendelkezésemre. Más alkalommal megálltam egy ház előtt, kiszálltam az autóból, bementem, tüzetesen átvizsgáltam mindent, majd a tornácra lesétálva át kívántam baktatni a potylyantós budihoz. Igen ám, de járművem időközben odateleportálódott a tornácra levezető lépcső lábához, elállva a továbbhaladás útját. Végül nagyjából 10 perces oda-vissza mászkálás és diszkrét szitokosó közepette si-

A HIBÁK KÖZT LENNE A HELYE

Mindenesetre a játék alatt soha nem éreztem azt, hogy valóban 1970-ben járnánk, hiába találkoztam régi tévével, rádióval, öregecske autókkal. Mindez hangulatilag fikarcnyit sem befolyásolja az érzést, csak egy kicsit fura volt, hogy elvileg lenne jelentősége, de a kivitelezésben mégsem jelenik meg olyan látványosan.

került addig ugrálnom a derékmagasságú tornácfal mentén, amíg az egyik helyen át tudtam vetődni rajta, és mehettem tovább.

Nem hiba, de eléggé megtöri a hangulatot, amikor belefutunk a lezárt részekbe, amelyeket a játék egyfajta digitális fekete-sárga szalaggal zár el előlünk, és miközben éppen a kihűlés szélén állva hadakozunk a farkasokkal, olyan mintha durván kirángatnának a valóságba, hogy nyugi van, ez csak egy játék, és a szalagon túl az ott ám a valódi világ. Ám a hibák ellenére a Kona már most a szebbik arcát mutatja, és nem kérdés, hogy akik szeretik a mászkálás, felderítős, nyomozgatós témát, azoknak abban a pillanatban le kell csapniuk rá, amint megjelenik.

RG

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/kona

Előzetes

WARHAMMER 40,000:
ETERNAL CRUSADE

GameStar
KIPRÓBÁLTUK

A császárt nem érdekli a fogyasztás, csak nagyot szólni

Space Marines are capturing Generator Room - (A)

A gyógyítóknak mindenki örül, csak játzsani nem szeret velük senki

Újra szól a lánckard

WARHAMMER 40,000: ETERNAL CRUSADE

INFO

Kiadó Bandai Namco Entertainment
Fejlesztő Behaviour Interactive
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden A töretlenül népszerű Warhammer 40K-univerzumban játszódó TPS, hatalmas multis csatákkal.
Megjelenés 2016
PEGI 16+

KÉTSÉG SEM FÉRHEZ HOZZÁ, HOGY AZ ETERNAL CRUSADE MEGJÁRTA A FEJLESZTÉS

POKLÁT. Pedig rengetegen élnek át a számtalan apró Warhammer 40K-s projekt helyett inkább ebben a gigászi csatákban gondolkodó játékban a negyvenedik millennium véráztatta napjait.

CSAK MÁR HÁBORÚ LENNE VÉGRE!

A Behaviour Interactive játéka már 2013-as bejelentése óta csigázza az egyik leg-sötétebb úrfantasy-univerzum rajongóit; az *Eternal Crusade* eredetileg egy MMORPG lett volna, több ezer fős csatákkal, de a készítőknek újra kellett tervezniük a játékot. A szerepjátékos elemeket a minimumra szorítva a jelenlegi tervek egy olyan multis TPS-ről szólnak, amelyben elkülönített csatákban csépelheti majd egymást négy frakció a különböző bolygók területei feletti irányítás megszerzéséért. A folyton változó erőviszonyok pedig egy dinamikus kampányt is alakítanak, amelyben mindig a háború állásához mérten kapunk majd újabb és újabb küldetéseket. Hogy hol is tartanak ennek megvalósításában a fejlesztők, azt a különböző alfatesztek után elindított early access programon keresztül néztem meg, de sajnos lenyűgöző feature-ök

helyett három év után is sok helyen csak ígéretekkel találkoztam.

A CSÁSZÁR JOBB ÉS BAL KEZE

A jelenlegi verzióban ugyanis csupán az egyedi csaták kaptak helyet, és ezekből is hiányzik néhány dolog. A TPS rész ugyan stimmel, de ezek helyett jelenleg csak két, tizenhat főt számláló gárda ütlegetheti egymást. A teljesítendő feladatok valamilyen formában mindig kontrollpontok elfoglalásáról szólnak, így ebben sem fogunk hatalmas változatoságra lelni. Ami a pályákat illeti, talán a *Battlefield* és a *Planetside* játékokra emlékeztetnek, ami annyira nem meglepő, tekintve hogy idővel egy összefüggő, perzisztens világ kialakítása a fejlesztők célja.

A bejárható jelentős távolságok eléggé nagy léptékű csatákat tesznek lehetővé, de szerencsére nem járnak együtt maratoni futóedzésekkel. Legtöbbször az akcióhoz képest belátható távolságon belül spawnolhatunk, illetve olykor használhatunk egyet az egyelőre elég kevés (én két-tővel találkoztam összesen) járműtípus közül, amelyek nem csupán gyorsak, de kellő védelmet is nyújtanak a gyalogság ellen kitalált fegyverekkel szemben.

Hiányzik viszont a harcmezőkből az a kidolgozottság, amit elsősorban a kisebb játékokkal operáló játékoktól szoktunk meg,

de a korábban említett *BF* széria azért megmutatta, hogy ebből valamennyit nagyobb léptékben is meg lehet őrizni. Így a természetes és épített folyosók összessége nem annyira érződik valós helynek, amit csak tovább erősít, hogy egyértelműen láthatjuk, hol ér véget egy adott pálya. Nem segít sokat az sem, hogy a térképeken hátróztottan érződik az *Eternal Crusade* MMO-jellege; a viszonylag részletes modellek mellett hatalmas felületek beborítására kitalált textúrákat látunk, amelyek ráadásul a nem éppen változatos barna-szürke-fekete skálán mozognak.

MARCUS, TE VAGY AZ?

Persze egy Warhammer játékban a grafika másodlagos, a fő kérdés inkább az, milyen lett a harc, de ezzel kapcsolatban is vegyes benyomásokat kelt a jelenlegi változat. Első pillantásra azt hihetnénk, hogy az *Eternal Crusade* egy az egyben átvette a *Gears of War* által lefektetett TPS-alapokat, csak hogy a fedezékrendszer a látszólagos egyezések ellenére egészen máshogy működik, amire oktatóréz híján csak néhány óra után sikerült rájönnöm. A kamerakezelés furcsaságai miatt pedig olyan ellenfeleket is tisztán láthatunk a képernyőn, akiket a játék szabályai szerint karakterünk nem érzékel, így nem is lőhet rájuk.



Ők is tudják, hogy a csapatmunka a nyerő



Repül a nehéz úrgárdista...



Bátrak használhatnak távcsöves boltet is!



” KIÁBRÁNDÍTÓ, HOGY ELVILEG HÓNAPOKKAL A MEGJELENÉS ELŐTT CSUPÁN KÉT JÁTSZHATÓ FRAKCIÓT PRÓBÁLHATUNK KI

Ilyenkor hiába céloznánk az ellenségre, a játékok a köztünk lévő akadályhoz ragasztja a célkeresztet, ezzel jelölve, hogy az objektum útban van, de ezt sokszor már csak akkor vesszük észre, amikor ellőttük az első sorozatot, vagy túlrántva a célkeresztet például az égre szegezzük a bolterünket. A fegyverek viszonylag könnyen kézre állnak, ha játszótárs már korábban bármilyen shooterrel, ráadásul változatos arzenálból válogathatunk. De egyértelműen elárulja az ihlet forrását, hogy ugrás helyett gurulunk, valamint hogy a lelőtt karakterek nem halnak meg rögtön – a földre kerül játékosokat a csapattársaik felsegíthetik, vagy az ellenfelek egy látványos animáció keretein belül kivégezhetik.

HÓRUSZ ÉS A HAVEROK

Szerencsére azért voltak saját ötletei is a stúdióknak, ami elsősorban a közelharcon és a csapatmunkán látszik meg. Mivel szinte mindegyik karakternek vannak közelharc fegyverei, senki nem marad ki ezekből a párbajokból. Lehetőség van blokkolni, illetve az egyidejűleg indított támadások is kioltják egymást, mígnem valamelyik játékosnak sikerül kibillentenie a másik karakterét egyensúlyából, amit követően komoly sebést vihetünk be egy győztes párbaj után. Az oktatórész hiánya viszont itt is kibukik, részletes magyarázat híján pedig a legtöbben csak csépelik a közelharc támadás gombját

a legjobbat remélve. Ami az összjátékot illeti, a 16 fős csapatokat kisebb egységekre osztja fel a játék, így ahelyett, hogy fejtelten csirke módjára rohagnánk, az adott osztag vezetője kijelölheti, mi a következő feladatunk, amiből még összetettebb stratégia is kialakulhat, ha az összes ilyen szakaszparancsok összedolgozik.

A csapatmunka másik kulcsfontosságú összetevője a különböző karakterosztályok rendszerre. Ezzel kapcsolatban kicsit kiábrándító, hogy elvileg hónapokkal a megjelenés előtt csupán két játszható frakciót próbálhatunk ki, az úrgárdisták és a káosz oldalára átváltó bajtársaik pedig – a *Warhammer 40K* történetéből kifolyólag – gyakorlatilag pont ugyanazzal a felhőzattal bírnak. Így csak reménykedhetünk, hogy az eldar és az ingyenesen is játszható ork oldal valamiben különbözik majd tőlük. A jelenleg is kipróbálható felhőzattal mindegyiknek számos tactical marine/traitor, a nehézfegyverekkel operáló devastator/havoc, a jump packkel és közelharc fegyverekkel nyomuló assault marine/raptor és a harci képességekkel is bíró, de alapvetően a gyógyítás miatt fontos apothecary/aspiring sorcerer érhető el. A válogatás köztük viszont nem mindig elég ahhoz, hogy az adott szituációnak leginkább megfelelő karakterrel menjünk a csataterre.

Minden karakterosztálynak beállíthatunk ugyanis különféle loadoutokat, a különböző

felszerelések pedig alkalmassá tehetnek minket például járművek kiiktatására, vagy nagyon távoli célpontok ellen, így akad bőven variáció. Fegyvereinket pontokért cserébe válogathatjuk össze, a pontjaink számát elvileg szintlépéssel növelhetünk, de mivel látszólag minden fegyvert magunkkal vihetünk már kezdőként is (maximum nem párosíthatjuk egy különleges gránáttal), a szintlépés egyelőre elég súlytalanok tünik.

Márpedig az egyes csatákat összekötő játékelemek jelenleg nagyon hiányoznak a *Warhammer 40,000: Eternal Crusade*-nek. A harcok ugyan egészen élvezetesek, de annyi mechanikai mélységgel nem rendelkeznek, hogy nap mint nap visszatérjünk a játékhoz. A fejlesztők persze nyíltan vállalták, hogy az early access célja a harci élmény tökéletesítése, így egyelőre nem érdemes leírni a játékot, de az biztos, hogy valami meglepővel kell előállniuk a teljes megjelenéskor, ha egy rétegjátéknál többet szeretnének alkotni.

A KÖZÖS ELLENSÉG

A négy játszható frakció mellett lesz még egy ötödik, amelyhez mi nem csatlakozhatunk. Az egymás elleni csaták mellett PvE-küldetésekkel találkozunk majd, és ezekben a tiranidák hordáival kell szembenéznünk, akik a legerősebb frakciót támadják a leghévesebben.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

gamestar.hu/jatek/warhammer-40000-eternal-crusade

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 26 QUANTUM BREAK
- 32 DARK SOULS III
- 36 TOM CLANCY'S THE DIVISION
- 40 HITMAN
- 42 GEARS OF WAR: ULTIMATE EDITION
- 44 NEED FOR SPEED
- 46 POKKÉN TOURNAMENT
- 48 BALRUM
- 50 TRACKMANIA TURBO
- 52 GRIM DAWN
- 54 PILLARS OF ETERNITY – THE WHITE MARCH PART II.
- 55 ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: RUSSIA
- 56 MORTAL KOMBAT XL
- 57 DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
- 58 THE DESCENDANT – EPISODE 1: AFTERMATH
- 60 DUNGEON OF THE ENDLESS
- 61 ALONE IN SPACE
- 62 GRAVITY RUSH REMASTERED
- 64 GEMINI: HEROES REBORN
- 65 GREY GOO: DESCENT OF THE SHROUD
- 66 THE FLAME IN THE FLOOD
- 68 THE WALKING DEAD: MICHONNE – EPISODE 2: GIVE NO SHELTER
- 69 SHELTERED
- 70 CHAOS REBORN
- 72 REBEL GALAXY
- 73 THE BLACKWELL
- 74 BUS SIMULATOR 2016
- 76 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE: THE LAST MAHARAJA
- 77 SHARDLIGHT
- 78 RESIDENT EVIL 6
- 79 HOMEWORLD: DESERTS OF KHARAK – SOBAN FLEET PACK
- 80 ASSASSIN'S CREED IDENTITY
- 80 ALL IS LOST
- 81 FURURAMA: GAME OF DRONES
- 81 MARVEL AVENGERS ACADEMY
- 82 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Idővel minden jobb lesz

QUANTUM BREAK

I DŐSZÜKÉBEN VAGYOK. TIZENKILENCEDIK SZÁZADI ÓRAMŰVEK ÉS GŐZ HAJTotta MASINÁK RÉMÁLOMBA ILLŐ SZERELEMGYERMEKÉNT SIVÍT, SZUSZOG ÉS DOHOG KÉPZELETEMBEN A NYOMDAGÉP ARRÁ VÁRVA, HOGY ELKÉSZÜLJEK A CIKKEL.

Tik-tak, tik-tak, ketyeg hangosan a nagypapától örökölt kakukkos óra, folyton emlékeztetve arra, hogy minden másodperccel közelebb kerülök az utolsó utáni határidőhöz. Lajhártempóban öltönek formát fejemben a kusza gondolatok, megragadom az egyiket, legépelem. Már írnám a következőt, amikor visszakanyarodom az előzőhöz, hogy újra elolvassam. A szórend megfelelő, szóismétlésnek nyoma sincs, összetett ugyan, de nem többszörösen, ám valamiért mégsem vagyok megelégedve vele. Emitt beletörlök, amott átírom, így már jobb. Eltelt öt perc, megszületett százhusz karakter a tizenegyzeleből. Ha így folytatom, kifutok az időből. Bárcsak lemondtam volna a tegnapi estét! És miért kellett egy órával tovább lustálkodnom az ágyban? A legújabb The 100-epizódról nem is szólva, amely igazán várható volt még egy napot, vagy kettőt. Csakis magamat okolhatom, amiért slamasztikába kerültem. De ha lenne egy időgépem... Ha lenne egy időgépem, a *Quantum Break*kel töltött napok hatására ezerszer is átgondolnám, hogy bekapcsoljam-e, különben még úgy járnék, mint a Remedy frissen megjelent játékának szereplői.

KIFUTUNK AZ IDŐBŐL

Jack Joyce hatévnyi távollétet követően egy kellemesnek ígérkező október 9-i napon (merő véletlenségéből a szülinapomon) érkezik vissza az Egyesült Államok keleti partján fek-

vő egyetemi városba, Riverportba. Ennyi ideje nem látta az elméleti fizika ifjú titánjaként számon tartott bátyját, Williamet, de megromlott kapcsolatuk miatt esze ágában sincs felkeresni őt. Az egyetlen ember, aki miatt hajlandó volt felszállni a repülőre Bangkokban, nem más, mint gyerekkori pajtása, a szintén tudományos körökben forgó Paul Serene. Utóbbi a Monarch Solutions névre keresztelt, szinte a semmiből kinőtt iparvállalat finanszírozta kísérlet vezetőjeként a tudományos átörös küszöbén áll, de néhány nem várt nehézség és az egyetlen csettintésre elzáródó pénzcsep fenyegető rémképe miatt kétségbeesett lépésre szánja el magát. Ehhez Jack segítségét kéri.

Tekintve, hogy egy kimondottan cselekményközpontú játékról van szó, nem volna szerencsés, ha a szükségesnél több részlet osztanék meg veled a történetről, kedves olvasó. A kísérlet – melyben fontos szerepet játszik egy időgép – nem egészen a tervek szerint alakul; Jack azon kapja magát, hogy a Monarch biztonsági osztaga vadászik rá, Paul majd' két évtizedet öregedett, és úgy egyébként is elérhető közelségbe került a világvége. Utóbbi a *Quantum Break*ben az úgynevezett zéró állapot jelenti: az a pillanat, amikor szó szerint kifogyunk az időből, mintha hirtelen jégbe zárnánk a világegyetemet, de nem maradna senki, aki felcsavarja a fűtést, hogy egyszer csak kiolvadjon. Ugyanígy nem indítható újra az idő sem, ha beüt a krach, mindennek vége. Paul egyetlen kiutat lát a kutyaszorítóból, de az ő megoldása nem nyeri el mindenki tetszését, különösen Jackét nem, mivel számára a baleset után nem sokkal személyessé válik az ügy. A cselekmény során visszatérő elem az időutazás és annak következményei. Hogy mini-



INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Remedy Entertainment**
Platform **PC, Xbox One**
Röviden **A Max Payne és az Alan Wake alkotóinak időutazós akciójátéka két médium keresztelésére tett merész kísérlet.**
PEGI **16+**

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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



Ha egy zsoldos közelében aktiváljuk Jack időpajzsát, ez energialöket felborítja, azaz néhány másodpercre harcképtelenné teszi ellenfelünket



A QUANTUM BREAK EGYSZERRE IDŐUTAZÓS SCIFI, VALAMINT EGY SZUPERHŐS EREDETTÖRTÉNETE

malizálja a logikai bukfenck esélyét, a Remedy szabályok közé szorította az időutazást, mely szerint ami megtörtént, azon nem lehet változtatni, viszont a jövő akárhogy alakulhat. És mivel következetesen ragaszkodik ehhez, a játékos sem érzi majd magát reménytelenül elvesztettnek.

ÁLLJUNK MEG EGY PERCRE... VAGY HÚSZRA

A Sam Lake vezette írócsapat három pillérré fűzte fel a *Quantum Break* cselekményét, először is a játék közben elhangzó dialógusokra és a tradicionális átvezetőkre, aztán a felvonások közé beékelődő élőszereplős sorozatepizódokra, végül, de nem utolsósorban a játék világában megtalálható temérdek e-mailre, feljegyzésre és rádióműsorra. És bizony mondom néktek, itt követték el a srácok az első komolyabb hibát, ugyanis túl sokat feltételeztek az egyszeri játékosról. A többség nem szeret/tud/akar olvasni – tisztelet a kivételnek –, ezért nyugodt lelkiismerettel halad majd tovább ledurrantható célpontot keresve. Lehet, hogy sietségében csupán a Time Knife imádni valóan bárgyú for-

gatókönyvről marad le, de az is előfordulhat, hogy az összefüggésekre rávilágító, a mozaikdarabkákat kontextusba helyező információknak nem jut a birtokába, s ezáltal kuszábbnak véli majd a történetet, mint amilyen valójában. Talán az előbb említetteknel is nagyobb veszélyt rejt magában a tévésorozatos megoldás, mert a szakportálok kommentszekcióját (a GameStar Online-é sem kivétel) böngészve hamar kiderül, hogy a játékosok jelentős hányada azt sem tudja, hogy a *Quantum Break* szóban forgó részét eszik-e, vagy isszák. Sokan meg vannak győződve arról, hogy a játék nem más, mint egy tévésorozat, amit rövid videojátékos betétek szakítanak meg, holott – erősen sarkítva persze – épp fordított a helyzet. A játék őt, egyenként másfél-két órás felvonásból és az azokat összefüggő négyszer húszperces sorozatepizódokból áll. Némi fejszámolás után kijön, hogy mindennel együtt nagyjából tíz-tizenkét óra alatt ér az ember a végére, de persze jelentősen le is rövidíthetjük, ha nem olvasunk el, hallgatunk meg vagy nézünk végig semmit. Az élőszereplős rész egyébként semmivel sem rosszabb, mint a network tévéken látható, fu-

Többet kapsz a pénzedért

Az alig fél éve bevezetett visszafelé kompatibilitás, valamint az egyre szélesebb körű Win10-integráció révén a Microsoft eszköztára jelentősen bővült, amit a cég a múltban (*Gears of War: Ultimate Edition*, *Fallout 4*, *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*) és a jövőben is (*Dark Souls III*) vásárlásösztönzésre használ. A *Quantum Break* esetében ez ajándék *Alan Wake*-et jelent DLC-kkel együtt, valamint előrendelőknél ráadásaként *Alan Wake*-et *American Nightmare*-t is. Sőt, aki az Xbox Áruházban vásárolt, ingyen megkapja a Win10-es változat letöltőkódját.

Mazur más véleménye

Ezt a más cikkébe beleköttyögést más véleménynek szoktuk hívni, de legyen most inkább csak „vendégvélemény”, hiszen szinte szóról-szóra egyetértek Chavával. De legalább alátámaszthatom azt, amit ő írt, ami annak fényében, hogy micsoda eszeveszett szórás van a szakajtó szakmunkásainak szakcikkei által kiosztott értékelések között, talán mégis hasznos segítség. Kevés olyan csapat van, amelyik nem futószalagon gyártja a folytatásokat, hanem eltűnik évekre, de cserébe ha előáll valamivel, az minden alkalommal új fejezetet nyit a játékiparban és hivatkozási alap lesz a későbbiekben. A Remedy ilyen, és kicsit ez lett talán a veszte, hiszen a leghangosabbak azok a rajongók, akik az – egyébként tényleg kiváló – Alan Wake után ismét ki tudják, milyen csodát vártak. A csoda elmaradt, de a Quantum Break így is egy fantasztikus játék. Kisebb-nagyobb problémákkal, de a mai „minek írjunk sztorit, úgymint csak löni akarnak” világban olyan kivételes narratívával, amit nagyon meg kell becsülni, mert félo, hogy egyre kevesebb hasonló lesz.

AZ ÉLŐSZEREPLŐS RÉSZ EGYÉBKÉNT SEMMIVEL SEM ROSSZABB, MINT A NETWORK TÉVÉKEN LÁTHATÓ, FUTÓSZALAGON GYÁRTOTT HETI SOROZATOK BÁRMELYIKE

tószalagon gyártott heti sorozatok bármelyike. A színészek alakítására nem lehet panasz, Aidan Gillen pedig várakozásainknak megfelelően magasan kiemelkedik kollégái közül. Rutinos játéknak köszönhetően még hajlamos is voltam együtt érezni a barátság és a kötelesség között őrlődő Serene-nel.

Különböző érdekcsoportok közötti hatalmi villongások, a játék részben kevésbé hangsúlyos, ám a történet szempontjából mégiscsak fontos szereplők bemutatása, a főbb karakterek árnyalása ezeknek az epizódoknak az elsődleges célja, aminek maradéktalanul eleget is tesznek. Noha tartottam tőle, egy pillanatilag sem éreztem úgy, hogy erőszakosan kiragadnak a játékból, hiszen nincs lényegi különbség egy élőszereplős, egy játékmotorral készült vagy CGI átvezető között. A szereplők ugyanazok, ráadásul az elsősorú karaktermodelleknek köszönhetően még csak nem is olyan éles a váltás.

AZ IDŐ URA

A Remedy nem csinált titkot abból, hogy a *Quantum Break* egyszerre időutazós sci-fi és egy szuperhős eredettörténete. Emiatt különféle trükkök dobják fel a harcrendszert, amely nem kis meglepetésemre az *Uncharted* sorozatára hasonlít leginkább. Jack magától fedezékebe húzódik, ha arra alkalmas tereptárgy közelébe ér, majd kihajolva vagy a fejét kidugva nyit tüzet a Monarch zsoldosaira, akik szintén igyekeznek úgy helyezkedni, hogy legyen valami közöttük és a lövedékek között: egy oszlop, egy betonkocka vagy egy isme-

retlen rendeltetésű fémkonténer. Két fokozatban állítható célzásrészegítés (ha nem is kapcsoljuk ki teljesen, legalább válasszuk az enyhébbik megoldást) vezeti kezünket, hogy minden lövésünk találjon. Ha csak ennyiből állna a játék, hamar eluntam volna magam, mivel a fegyverek (van többféle stukker, géppisztoly, puská és sörétes) nem szólnak akkorát, mint az ember elvárná. Hiányzik belőlük az átütő erő. Viszont attól fogva, hogy szép sorjában felfedik magukat Jack időmanipulációs képességei, hirtelen megtelik élettel az addig legnagyobb jóindulattal is közepszerű puttyogtatás. Mozdulatlanásra kárhóztatva időbuborékba zárhatjuk ellenfeleinket, hogy egyszerre érezzék meg a képződménybe üritett tár elsőpró erővel becsapódó lövedékeit, de össze is zavarhatjuk őket ideoda suhanva köztük. Nem lehet nem észrevenni, hogy a képességek tervezése során igyekeztek a játékosok fejével gondolkodni. A villámgyors suhanásból lelassulva teljesen természetes, hogy máris célzásra emel-nénk fegyverünket, ezért összekötötték egy néhány szempillantásig tartó időlassítással, hogy az ügyesebbek még kioszthassanak egy fejlődést, mielőtt magához térne az MI. Erőnket helyváltoztatás (a suhanásnál jóval nagyobb szabadságot nyújtó, sok esetben take downnal záruló rohanás) mellett testi épségünk megóvására (az aktivált pajzs hatókörében gyorsabban is gyógyulunk), valamint közvetlen támadásra is használhatjuk egy gránát erejével felérő robanást hozva létre. Az említettek felül szintén a Jack szervezete

ért crononsugárzásnak köszönhető, hogy akár több válaszfalon keresztül is érzékelhetjük az ellenfeleket, az információt hordozó, felszedhető, megvizsgálható, esetleg felrobbantható tárgyakat. E képességeket legfeljebb két lépcsőben fejleszthetjük a pályákon elrejtett crononpontokat összegyűjtve. Mivel kellő körültekintéssel egyetlen végigjátszás alatt kímálhatjuk őket, csak az okozhat fejtörést, hogy melyiket részesítsük előnyben.

Az egyenruhás biztonsági-kevlármellényes kommandós-ágyonpáncélozott melák skáláján mozgó ellenfelek közül csak az utóbbiak jelenthetnek gondot, no meg a képességeket deaktiváló csillapítómező. Hasonló a helyzet zéró állapotban is, aho-va csak a speciális felszerelést viselő zsoldosok jöhetnek utánunk. Kivételt a legkeményebb nehézségi fokozat képez, ilyenkor Jack már egy kő-sza golyótól fübe harap, ezért az orunkat sem merjük kidugni fedezékünk mögöl, nemhogy még különféle trükkökkel is szórakoztassuk a nagyérdeműt.

IDŐZAVARBAN

Eddig túlnyomórészt dicsértem a *Quantum Break*-et, de nem halogathatom tovább a feketeleves felszolgálását, még a végén kihül nekem. Lehet és talán kell is kritizálni a fejlesztőket némely megoldás miatt, mert miközben figyeltek arra, hogy átvezetőkön kívül, játék közben is teljes performance capture érvényesüljön az arcokon, addig például csak arra a tereptárgyra kapaszkodhatunk fel, amelyikre a továbbhaladásunk szem-

pontjából feltétlenül szükséges. És hiába fest dögösen az agyoneffektezett képi világ, ha az alultervezett hardver miatt csak 720p/30 fps-t bírtak kihozni az Xbox One-ból. Többnyire akkor virgonckodik a házon belül fejlesztett Northlight motor, amikor megboldul az idő, és a szemünk láttára a másodperc törtrésze alatt váltakoznak a napszakok, ered el az eső, majd szárad fel az aszfalt, és változtatják helyüket a tárgyak, akár egy time-lapse videón.

Az én patikamérlegemen viszont nagyobb súllyal nyom a latba, hogy az indokoltnál lassabb karakterépités miatt csak a történet közepe táján kezdtem a szívembe zárnai a sokáig ellenszenves szereplőket. Vagy hogy a Paullal meghozott döntések

Miért nincs minden a lemezen?

Rendesen felháborodott az internet népe, amikor kiderült, hogy az élőszereplős filmbetétek nem lesznek rajta a *Quantum Break* korongján. Pedig az ok meglehetősen prózai: már az Xbox One-os kiadás full HD videó is 75,61 GB-ot foglalnak. Házi feladatként tesék kiszámolni, hogy mennyi tárhelyet igényelnének a Win 10-es változat 4K felbontású videó.



Az agyonpáncélozott Juggernaut csak hátulról sebezhető



kihátása a játékra és a sorozatra nem olyan nagy horderejű, mint reméltem. Bár azért illik megemelnem a kalapot amiatt, hogy a rádióműsorok és a dokumentumok alkalmazkodnak a világ mindenkori állapotához. Azt sem bántam volna, ha változatosabbak az ellenfelek, nem válnak el élesen egymástól a harci szituációk és a zéróállapotban fellelhető környezeti veszélyeket tartalmazó szakaszok, valamint több és összetettebb prob-

léma, a továbbjutást gátló akadály leküzdésére is használhattam volna Jack képességeit. Nem értek egyet azokkal a kritikusokkal, akik szerint a *Quantum Break* lokomotívja leugrott a sínekről, hogy aztán ugyanazzal a lendülettel csapódjon a Monarch Solutions hívalkodó felhőkarcolójának impozáns előcsarnokába, de azt sem állíthatom, hogy még évek múltán is úgy emlegetjük majd, mint a filmszerű akció-

játékok alfáját és ómegáját. Ugyanakkor fontosnak tartom megjegyezni, hogy a két végigjátszás alatt nem éreztem úgy magam, hogy épp dolgozom, magyaráz szórakozásként élttem meg, éppen ezért kíváncsian várom, milyen irányba haladnak majd a folytatással, mert akad még néhány elvarratlan szál. Most pedig mégiscsak rátenyerelek arra a piros gombra. Viszlát egy héttel korábban!

Chavalier

HARDVER

Windows 10 (64 bit); Intel Core i5-4460 2,7GHz/AMD FX-6300; 8 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 760 (2 GB VRAM)/AMD Radeon R7 260x (2 GB VRAM); DirectX 12; 55 GB HDD

- + izgalmas cselekmény
- + mutatós látvány, kiváló audio
- + remek színészi játék
- nehezen megszerethető karakterek
- döntéseink hatása lehetne nagyobb
- kiegyensúlyozatlan nehézségi szintek

CHAVALIER

Ha értékeled a jó történetvezetést, szakis rá időt!

81



Leggyakrabban használt fegyverünk a stukk, mivel sosem fogy ki a lőszerből





Még egy kérdésre van időnk

Sam Lake-vel, a Remedy kreatív vezetőjével beszélgettünk a Quantum Breakről még azt megelőzően, hogy megérkezett volna szerkesztőségünkbe a teszt példány.



GameStar: Tehát kiszabadult a szellem a palackból, PC-n is megjelenik a Quantum Break. Hogyan sikerült ilyen sokáig titokban tartanotok?

Sam Lake: Az, hogy melyik platformra jelenik meg az adott játék, mindig a kiadóval folytatott tárgyalások eredményének függvénye. A Microsoft Stúdiósszal közösen megvizsgáltuk és megvitattuk a lehetőségeket, de ahogy ez lenni szokott, semmiről sem beszélhettünk hivatalosan, míg ezer százalékgig biztosak nem voltunk benne, hogy meg is valósul. Viszont rendkívül boldog vagyok, hogy végre megéjtethük a bejelentést.

GS: Milyen reakcióra számíthat?

SL: Őszintén remélem, hogy jó hírként élük meg. Ha visszatekintünk a Remedy múltjára, akkor láthatjuk, hogy a PC mint platform mindig is meghatározó szerepet játszott az életünkben.

GS: Miért esett a választásotok épp az időutazásra a játék témáját illetően?

SL: A Quantum Break jelentős mértékben épít mindarra, amit a korábbi játékainkban láthattál, vagyis a történetmesélés rendkívül fontos számunkra. Amikor elkezdtünk ötletelni egy új játék koncepcióján, mindig a történettel kezdjük. Nem kivétel ez alól a Quantum Break sem, sőt ezúttal a cselekményszöveget igyekeztünk interaktívvá tenni. A játékos kezébe adtuk a választás lehetőségét, hogy menet közben döntéseket hozzon, amelyek révén hatást gyakorol magára a történetre. Gyakorlatilag ezt tekinthetjük a Quantum Breaket öve-

ző brainstorming kiindulási pontjának, az elsőként kikristályosodott ötletnek, amire a későbbiekben építhettünk. Innen csak egy lépésre volt egy időutazós történet koncepciója.

Számunkra rendkívül fontos, hogy a cselekmény az élmény szerves részévé váljék, hogy az általunk létrehozott technológia, a játékmotívum és a sztori kapcsolódjanak egymáshoz, hogy maradéktalanul ellássák szerepüket, és olyan kerek egészet alkossanak, amely több, mint részei összessége. Ugyebár egy klasszikus időutazós történetben a hős rendszerint megpróbál megváltoztatni valamit, meg nem történté tenni a múlt egy eseményét. Úgy éreztük, hogy ez tökéletesen passzolna az interaktív narratívához, amelyben a játékos meghozhat néhány döntést. Ezért is maradtunk végül ennél a kreatív szempontból rendkívül izgalmas ötletnél. A Max Payne hard boiled detektívtörténete és az Alan Wake természetfeletti thrillere után úgy éreztük magunkat, akár kisgyerekek az édességboltban: végre sci-fivel dolgozhattunk és elmerülhettünk az időutazás nyújtotta lehetőségekben. Nagyszerű kiindulási pontnak ígérkezett.

GS: Sokan sokféleképpen feldolgozták már az időutazást. Miben különbözik a többiőtől a ti értelmezésetek?

SL: Nagyszerű kérdés. Ahogy általában, úgy ez alkalommal is tudatosan merítettünk ihletet a tömegkultúrából. A Vissza a jövőbe trilógiától a Terminátor filmekén át az X-Men: Az eljövendő múlt napjai klasszikus képregényéig számtalan alkotást szemügyre vettünk. Az ember megkeresi



a közös pontokat, aztán beleyúrja a saját elképzeléseit, miáltal a végeredmény nagyon eltérő lehet, mondhatni egyedi. Az időtázós történetek általában hírhedten bonyolultak; sokat fáradoztunk azon, hogy a mi verzióknak ne válják túlkomplikálttá, azt akartuk, hogy mindenekelőtt jól szórakozzon a játékos. Másfelől viszont az idő összeomlásának örült koncepciója, valamint az időmanipulációs szuperképességek révén mégiscsak sikerült viszonylag mély és számos tekintetben komplexnek nevezhető élményt létrehozunk.

GS: Mesénél nekünk egy kicsit a játékba integrált sorozatról?

SL: Az élőszereplős filmbetétek a játék szerves részét képezik. Működésük a következőképpen fest a gyakorlatban. Miután végigjártattuk valamelyik felvonást, egy különleges pillanathoz, úgynevezett elágazáshoz érkeztünk. Ezen a ponton a játék főhőse, Jack Joyce helyett a legfőbb antagonistá, Paul Serene felett vesztik át az irányítást. Paul rendkívüli hatalommal rendelkezik, képes belukkantani a jövőbe – pontosabban két lehetséges jövőbe –, ti pedig végignézték a látomásait, majd azt követően eldöntitek, hogy a két potenciális jövőkép közül melyik váljék valóra. Ekkor egy cliffhangerrel véget ér az adott játékrész, majd következik a körülbélül 20-22 perces sorozatepizód. Rengeteg alternatív jelenetet forgattunk, és a döntéseitől függ, hogy mit láthattok majd, illetve mit nem. Ha a legapróbb eltérésektől a legnagyobb horderejű változásokig mindent összeszámolunk, akkor azt kell hogy mondjam, negyvennél is több variációja létezik a tévésorozatnak.

GS: Egyes játékosok gondolkodás nélkül elnyomják az átvezetőket. Mi a helyzet az élőszereplős epizódokkal?

SL: Természetesen átugorhatjátok őket, elvégre egy sztoriközpontú játékban sincs ez másként az átvezetőkkal. Ennek természetesen az az ára, hogy kimaradtok az élmény bizonyos részeiből, nehezebben értitek meg a történetet. Úgy vélem, meg kell adni a játékosnak a lehetőséget, hogy átugorja az adott szakaszt. Ha pedig később meggondolná magát, visszaneézheti a kihagyott epizódot. Mindazonáltal azt ajánlom, hogy a legjobb élmény érdekében tartsátok magatokat a sorrendhez, játsszátok végig a felvonást, hozzátok meg a döntést, majd nézzétek meg az élőszereplős epizódot.

GS: Hogyan kapcsolódik a sorozat a játékhoz?

SL: Miközben a játék felfogható Jack monomitoszaként, a hős útjaként, addig a sorozat más célt szolgál. Lehetőséget kínál arra, hogy betekintést nyerjünk az ellenséges táboron belül zajló eseményekbe. Szemtanúi lehetünk a Monarch szervezetén belül dúló hatalmi harcoknak, láthatjuk, hogy ki kit támad hátra Paul birodalmában, amely lassan az összeomlás szélére sodródik. Inspirációként a modern tévésorozatokban egyre népszerűbb megoldás szolgált, amely szerint a nézők egy hagyományos értelemben vett rosszfiú kalandjait követhetik nyomon, vele azonosulnak, neki szurkolnak. A lényegen viszont nem változtat, a cél, hogy más megvilágításban is szemügyre vehesd az eseményeket.

GS: Mi történt Beth Wilderrel? Nem úgy volt a bejelentés környékén, hogy ő lesz a harmadik játszható karakter?

SL: Igazság szerint a koncepció korai stádiumában több játszható karakterrel is kísérleteztünk. Úgy indultunk neki a fejlesztésnek, mintha egy tévésorozatot készítenénk nagy számú szereplőgárdával. Ahogy ez lenni szokott, számos elképzelés hevert az asztalon, s ahogy egyre jobban beleástuk magunkat ezekbe, lassan rájöttünk, hogy mi működhet és mi nem. Mint amikor prototípusokat készítesz: kipróbálsz ezt-azt, egyes dolgok kifogástalanul működnek, más elgondolások nem annyira, megint más, papíron jelentéktelennek tűnő apróságok egyre terebélyesebbé válnak. Csúpan annyi a dolgunk, hogy felismerjük a legjobb megoldást, és rálépjünk az élmény létrehozásához vezető megfelelő útra. A fejlesztés egy pontján úgy láttuk, hogy a történetbeli elágazások akkor működnek a legjobban, ha a főgonoszt irányíthatnánk. Ha innen nézzük, akár azt is mondhatnánk, hogy két játszható karakterünk van. Az általam említett Beth Wilder kulcs szerepet játszik a cselekmény szempontjából, és háttértörténete is kiemelt izgalmas. Remélem, hogy a későbbiekben visszatérhetünk még a Quantum Breakhez, s ezáltal lehetőségünk nyílik arra, hogy behatóbban foglalkozzunk vele.

Ez a Quantum Break viszont – pontosabban a játékos része – Jack Joyce eredettörténetét, szuperhőssé válásának meghatározó állomásait meséli el. Számos opciót megvizsgáltunk, és arra jutottunk, hogy azzal járunk a legjobban, ha azokra a részletekre fókuszálunk, amelyek jelentőséggel bírnak Jack kalandja szempontjából.

GS: Milyen volt a forgatás?

SL: A színészek számára ez is olyan

munka volt, mint a többi. Tudták, hogy mi a dolguk, mire számíthatnak. Újdonságot inkább az jelentett nekik, amikor a játékba szánt anyagok elkészítése során vettük igénybe a segítségüket. Egyikük sem szerepelt még korábban játékban, nem rendelkeztek tapasztalattal a motion capture terén. Nem tudták, miként zajlik a digitalizálás, a karaktermodellek létrehozásához szükséges szkennelés, a performance capture – különösen az arckifejezések rögzítésére szolgáló közeli felvételek. Szokatlan volt számukra, de nem kellett félteni őket. Fantasztikus volt munka közben látni az ilyen kaliberű tehetségeket, a lelkesedésüket és érdeklődésüket az új dolgok iránt.

GS: És mit szölkáltak a játékhoz?

SL: Nos, mindannyian részesei voltunk a fejlesztési folyamatnak, de hogy kit mennyire érdekelt maga a játék, az az adott színésztől függött. A többségük látta a játékot, néhányan ki is próbálták. Például Shawn Ashmore, aki rengeteg időt töltött nálunk, mivel ő a főszereplő, és sokat forgattunk vele. Másoknak kisebb szerep jutott, ezért csak néhány forgatási napra ugrottak be, aztán mentek is tovább.

GS: Te is részt vettél a forgatáson? Mennyi az esélye annak, hogy viszontlássunk a játékban?

SL: Ha nyitott szemmel jártok a játék világában, akkor könnyen meglehet, hogy valahol megpillanthattok.

GS: Ez alkalommal is Petri Alanko a tettestársatok, már ami a zenét illeti. Rajta kívül milyen művészekkel dolgoztatok együtt?

SL: Egyelőre csak Petri közreműködése nyilvános. A licencelt zeneszámokról még nem esett szó. Több művésszel dolgozunk az Alan Wake-ben tapasztalható hasonló megoldáson, miszerint az egyes felvonások végén felcsendülő dalnak illeszkednie kell a hangulathoz.

GS: Talán nem túlzás transzmédia élményként hivatkozni a Quantum Breakre. Ennek tükrében számíthatunk esetleg egy kapcsolódó regényre, képregényre?

SL: Ami azt illeti, épp a játékkal egy napon jelenik meg a Quantum Break: Zero State Cam Rogerstől. Ez a regény ahelyett, hogy a játék cselekményét követné, a párhuzamos idővonalak koncepcióját keblére öltve egy alternatív történetet mutat be. Már csak azért is érdekes lehet, mert

a Remedy írócsapatának számos, a fejlesztés során elvetett ötlete (közülük izgalmas, de a játékban nem feltétlenül megvalósítható történeti szálak) utat talált a könyvbe.

GS: Nem sandboxjellegű, a multiplayer teljességgel nélkülöző tradicionális akciójátékok 2016-ban kiadni merész vállalkozásnak tűnik. Átlagosan meddig tart végigjátszani, és mi készítené a játékost arra, hogy másodjára is nekifusson?

SL: Trükkös kérdés. Terjedelmét tekintve az Alan Wake-hez hasonlítható, nagyjából 10-12 órára, és nem szabad megfeledkezni a négy tévéepizódról, melyek együttes hossza egy mozifilmének felel meg. Nagyon sok felfedezni valót „rejtettünk” el a játék világában, ráadásul ezek részben megváltoznak döntéseid hatására. Az elágazások és a fejleszhető képességek szintén hozzájárulnak az újrajátszhatósághoz. (Ezen a ponton kapcsolódott be a beszélgetésbe a Microsoft pr-ese, jelezvén, hogy letelt a rendelkezésünkre álló félóra, és már csak egy utolsó kérdésre van lehetőségünk – a szerk.)

GS: Lesz Alan Wake 2? Gyanítom, hogy egyetlen interjúd sem érhet véget anélkül, hogy valakiről ne kérdezz, de a mi olvasóink is erre kíváncsiak.

SL: Nagyon remélem. Az Alan Wake fontos számunkra, ezért magától értetődően minden lehetőséget megvizsgálunk. Szeretnénk valamikor megcsinálni, tele vagyunk izgalmas ötletekkel, de több tényező szerencsés együttállásától függ. Nem utolsósorban az üzleti paraméterektől, a finanszírozástól. Addig is a rajongók kedvéért belecsempészünk egy kis Alan Wake-et a Quantum Breakbe.

GS: Köszönjük szépen, hogy rendelkezésünkre álltál. Nagyon várjuk, hogy végre játszhashunk a Quantum Breakkel.

SL: Én is köszönöm. Bízom benne, hogy élvezni fogjátok.



Harmadszorra is érdemes vállalni
a megszámlálhatatlan halált

DARK SOULS III

INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **FromSoftware**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **A**
FromSoftware nehézségéről ismert akció-szerepjátékának legújabb fejezete, amely csak aprókat változtat a bejáratott formulán.
PEGI 16+

„**KELLŐ MENNYISÉGŰ TÜRELEM
HIJÁN NEM IS ÉRDEMES
BELEKEZDENI**



HA EGY OLYAN AKCIÓ-SZEREJÁTÉKRŐL BESZÉLÜNK, AMELYNEK HÁLA TÖBB KONTROLLER VÉGEZTE DARABOKBAN, MINT BÁRMELYIK FIFA RANGADÓNAK KÖSZÖNHETŐEN, AKKOR CSAK A DARK SOULS SZÉRIÁRÓL LEHET SZÓ.

A FromSoftware most a PlayStation-exkluzív *Bloodborne* után visszatért a harmadik számozott részével a *Souls* sorozathoz, a jól bevált receptből pedig ismét sikerült egy bűnös élvezetet varázsolniuk. Aki a *Demon's Souls* óta próbálta Miyazaki mester játékeit, pontosan tudja, mire számíthat. Mértani pontosságú irányítás mellett olyan pokolian nehéz (vagy inkább könyörtelenül igazságos), de hatalmas sikerélménnyel kecsegtető kalandot kap, amelyhez hasonlót nehezen lehetne találni napjaink videojáték-felhozatalában. A *Dark Souls III*-tól mindenki pontosan ezt várta el, és már most elárulhatom, hogy nem kellett csalódnunk.

FÁJ, DE ÉLVEZED

A *Dark Souls* egyértelműen az egekbe tornázott kihívásfaktor miatt vált a mazochizmus szinonimájává. Kezdetben csenevész és szegényesen felszerelt karakterünk csak borzasztóan lassan, rengeteg kudarc és arcunkba tolt „you died” felirat után válhat azzá az élőhalott hőssé, akit a környék összes rondasága méltó ellenfélnek tart. Persze még magas szinten, bokától tokáig csil-

logó páncélzatba borítva is elég egyetlen korán indított támadás vagy elvétett blokkolás, és kedvenc zombivitézünk egyből fűbe harap. Ez az egészségesnél jóval gyakrabban előforduló eset pedig nemcsak azért szomorú, mert ilyenkor kezdhetjük újra az adott szakaszt, hanem azért is, mert a halállal elveszítjük az eddig levágott roszzarcúakért bezsebelt lelkeket. A lelkek fizetőeszközként szolgálnak, belőlük vásárolhatunk az árusoknál, de őket válthatjuk be újabb szintekért is. Csúfos kudarcunk után még egyszer van ugyan lehetőségünk visszazsaladni az eldobott lelkekért, de ha útközben harapja el a torkunkat egy kőbor csontvázkutya, akkor bizony buktuk az összeset. Több tízezer (netán százezer) elhagyott lélek után pedig az ember simán öregszik másodpercek alatt éveket. Három végigjátszott *Dark Souls* rész után már 28 évesen elkezdett őszülni a szakállam, úgyhogy tudom, miről beszélék. A halál ugyanakkor ezenfelül nem jár további retorzióval, azaz most a korábban megszokottakkal ellentétben nem fog maradandóan csökkenni a maximális életerőnk akkor, ha netán mi húzzuk a rövidebbet.

A *Souls* játékok olyan extázisba tudnak hozni, amiért megéri több órán át szenvedni ugyanazzal az egy bosszarccal. Mikor több tucat sikertelen próbálkozás után végre beviszem az utolsó pontos találatot, és effekszik az a behemót szemétláda, úgy

érezem, a játék kárpótolt minden fájdalmas pillanatomért.

ISMERŐS ARCOK

A névtelen élőhalottak legújabb generációját képviselve ezúttal Lothric királyságát járhatjuk be. A terület hatalmas, ám az egyes régiók most nincsenek olyan szoros kapcsolatban egymással, mint a korábbi részekben. A legtöbb esetben az egyik területről egyenes út vezet a másikra, most talán egy picivel nehezebb lesz eltévedni a játékban; nekem legalábbis végig teljesen kézenfekvő volt, merre is kell haladnom. Utunk során rengeteg karakterrel, sőt konkrét helyszínnel is találkozunk, amelyek szerepeltek már az előző *Dark Souls* játékokban. Egy híres terület, amelyhez az egyik rész emlékezetes bosszarca köthető, például jócskán magán viseli az eltelt idő nyomát, mégis remek érzés visszatérni oda. Szerencsére most is egy kelően izasztó ellenfelet kapunk, így a nosztalgia ezen a téren is adott.

Ha pár tucat felszeletelendő rondaság között összefutunk egy beszélő kedvű NPC-vel, akkor ő jó eséllyel elcsábítható Firelink Shrine-ba, a *Dark Souls III* központi pihenőhelyére, ahol az illető árusként tehet nekünk jó szolgálatot. Itt található egyébként a szintlépést intéző Fire Keeper és Andre, a kovács is, utóbbinál fejleszthetjük fegyvereinket. A páncélatok most teljesen kimaradnak, csak a fegyverek és a pajzsok színtezhetők, illetve

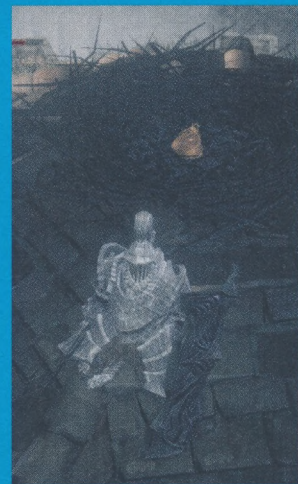


Ebből a részből sem maradhattak ki a tűzokádó óriáshüllők



Picklepum, a varjú

Snuggly és Silky után most Picklepum lesz az a varjú, akit megtalálhatunk főhadiszállásunk közelében. A vele folytatott cserébe ugyanúgy zajlik, mint a többi *Souls* játékban. A felkínálandó tárgyat egészen egyszerűen dobjuk el a fészkeben állva, majd az így a földre kerülő batyuból vegyük fel a kapott portékát. Érdemes még a leghétköznapiabb tárgyakkal is tenni egy próbát, sosem tudhatod, mi fog megtetszeni az óriásvárúnak.



különbéle ékköves módosítókkal is csak ezeket a tárgyakat láthatjuk el. Ahhoz, hogy a jó öreg Andre fejleszteni tudja felszerelésünket, nem csak a már régóta ismert alapanyagokra lesz szükségünk. Bizonyos módosítók csak azután válnak elérhetővé, hogy megtaláljuk a hozzájuk elengedhetetlen szentet, és ezt át is adjuk a kovácsnak. A többi árus készlete is bizonyos tárgyak átadásával bővül ki. Ugyancsak Firelink Shrine ad otthont annak az NPC-nek, akinél a legyűrt főellenfelek lelkeit cserélhetjük el, csak ezen a módon megszerezhető felszerelésekre. Jó lett volna ezeken kívül is egy kicsivel nagyobb változatosság felszerelésfronton. Kétségtelenül remek érzés harmadszorra is megtalálni a tekintélyt parancsoló Zweihander kardot, de egy picivel több új tárgynak jobban örültem volna. Gyűrűk, páncélok és varázslatok terén is hasonló a helyzet. Biztosan sokan boldogok lesznek, hogy kedvenc cuccaikat ismét magukra ölthetik, de nem ártana több új gönc és bökő.

Természetesen a többjátékos módot jelentő létsíkok közötti vándorlás és az ehhez szorosan kapcsolódó Covenant-rendszer sem maradt ki. Ezeknek a csoportosulásoknak a sajátosságai a játék online elemei alatt domborodnak ki a legjobban. A Covenantok talizmánját megszerezve és felöltve egyből csatlakozunk a szervezethez, amelynek etikai kódexe szerint alakul szerepünk az online kalandok során. Egyes Covenantok tagjai gyanútlan flótások játékába rucannak át és szenderítik őket jólétre, mások éppen ellenkezőleg tesznek, és segítséget nyújtanak a combosabb ellenfelek legyűréséhez.

VAN ÚJ A SÖTÉT NAP ALATT

Bár alapjaiban minden maradt a régi, pár változás mégis történt. Most is a máglyáknál tölthetjük fel gyógyító Estus-flaskáinkat, és persze a meg-

szokott módon ilyenkor minden egyes szörnyeteg újra a helyére kerül, és ott is marad, ugyanis a *Dark Souls II*-vel ellentétben most nem tűnnek el végleg az ellenfelek, ha tízszer elintézzük őket. Így persze kedvenc helyeinken a végtelenségig lehet farmolni a lelkeket, de egyben el is felejthetjük, hogy egy nehezebb boss előtt megtisztítjuk a terepet. Az egyik fontos újítás az Estus-flaskákat érinti: ezentúl kétféle is tarthatunk a tatyónkban; a szokásos életerő-visszaállító Estus mellett megjelenik a kék színű Ashen Estus Flask, amely a Focus Pointokat (FP) tölti fel. Andre barátunkat meglátogatva bármikor szabadon megváltoztathatjuk a magunkkal cipelt kétféle flaska arányát. Ezenfelül az Estus-flaskák számának növelése és a gyógyítás mértékének fejlesztése változatlan maradt, a megfelelő tárgyakat kell hozzájuk összegyűjteni.

Az FP lényegében a manát vezeti be a játékba, amely a *Demon's Souls*ból lehet ismerős. Immár nem bizonyos számú tölteket tárolnak a papi, varázslói és piromanta tekercsek, hanem elsütésük után FP-t fogyasztanak. Ugyancsak az életerő- és staminacsíkjunk közé elhelyezett FP-mutató csökken akkor is, ha fegyvereink különleges képességeit használjuk. Éppen ezért a harcos karaktereknek sem árt tisztességes mennyiségű Focus Pointot elérniük, feltéve persze ha találtak olyan tárgyat, amelynek megéri használni az egyedi tulajdonságát. Ezek a képességek elég változatosak, van például kard, amivel hatalmas tornádót szabadíthatunk rá az ellenlábásainkra. Ha a kardos-pajzos harcmodor mesterei vagytok, akkor persze simán el lehet felejteni az egész FP-mókat, és elég a megfelelő pillanatban elindított csapásokra hagyatkozni. Bevallom, csak egyetlen bossnál használtam egy varázskard különleges adottságait, ott viszont életmentő volt ez a trükk.

Rendelkezésünkre álló új eszköz még az Ember, vagyis a Parázs. Egy Parázs elhasználása után drasztikusan megnő maximális életerőnk, de ez az előny egyből semmivé lesz, ha valamelyik csoszogó hulla lecsapja csinos kis fejcskénket. Ha egy főellenséggel végzünk, automatikusan megkapjuk a Parázs nyújtotta előnyt. Egy ilyen tárgyat kell elhasználnunk abban az esetben is, ha más játékosokat szeretnénk megidézni vagy mi magunk idézhetővé válni.

TORONYHÁZNYI RONDASÁGOK

A minden elágazás mögött leleselkedő veszély állandó feszültséget generál, mégis akkor szorítja talán az ember legbőszebben a kontrollert, ha meglátja a főellenfelek teremtő jelző szürkés ködfalat. Ha ezeken átlépünk, akkor valóban fel kell kötnünk a fémpanthallót, és készülhetünk a *Dark Souls III* legdurvább harcaira, amelyek során tényleg eldől, ki a valódi élőhalott fenegyerek, és ki az, aki inkább maradhatott volna a koporsóban pihenni. Sajnos azonban nem minden ilyen összecsapásra jellemző az a kreativitás, ami a sorozat bossharcaira álta-

Bakancslista NG+ előtt

Mielőtt belevágnátok a New Game Plus kihívásba, érdemes azért gyorsan átfutnotok, hogy minden fontos feladatot elvégeztetek-e. Vannak opcionális bossok, őket semmiképp sem szabad kihagyni, elvégre a lelkükért remek tárgyakat vásárolhattok. Érdemes az árusoknál is alaposan bevásárolni ércekből és drágakövekből, valamint minden fegyverünket fejleszteni, ameddig csak lehet. Ha mindennel kész vagyunk, záróakkordként vágjuk le az összes NPC-t, az ő felszerelésük és lelkeik is jól jönnek.



A világunkba látogató játékosok fantomalakjának színe egyből elárulja, milyen szándékkal érkeztek

MINDEN RÉMŞÉG ELLEN MEGVAN A MEGFELELŐ TAKTIKA, ÉRDEMES PRÓBALGATNI A MÓDSZEREKET



KONFIGURÁCIÓ

CPU: I7 4720HQ @ 2,6 GHz
 RAM: 16 GB
 GPU: GEFORCE GTX 980M
 FELBONTÁS: 1920x1080 60HZ
 WINDOWS 10
 DRIVER: 364.51

EREDMÉNYEK CEMETARY OF ASH

56-59 FPS

Resolution: 1920x1080
 Texture quality: Max
 Shadow quality: Max
 Lightning quality: Max
 Effect quality: Max
 Water quality: Max
 Antialiasing: On
 Shader quality: Max
 Depth of field: Max
 SSAO: On

59-60 FPS

Resolution: 1920x1080
 Texture quality: Medium
 Shadow quality: Medium
 Lightning quality: Medium
 Effect quality: Medium
 Water quality: Medium
 Antialiasing: On
 Shader quality: Medium
 Depth of field: Medium
 SSAO: On

Együttműködő
partnerünk

LAPTOP SZALON.HU

és

ALIENWARE



Sosem tudhatjuk, mi vár ránk egy ajtó mögött

lában. Akad pár olyan ellenfél, akikkel elég csak egy bizarr táncot járni, és a végtelennek tűnő körözés közben szépen lassan lehámozzuk róluk életerejük utolsó morzsáit is. Ezzel szemben vannak nagyon ötletes hústornyok is, akiket például csak meghatározott helyeken tudunk megsebezni.

A főellenfelekhez kapcsolódik a játék kvázi története is, amely újra főleg tárgyleírásokból és az NPC-k elejtett mondataiból rakható össze. Hatalmas átvezető videókra vagy hosszú párbeszédre ne számítson senki. A *Dark Souls*-rajongók olykor szeretik szétcincálni azokat, akik ki merik jelenteni, hogy legyen bármilyen jó is a játék, a megszokott értelemben vett történettel nem rendelkezik. A világ most is precízen felépített, és láthatóan gazdag történelemmel rendelkezik, de ebből kalandjaink során csak apró kis részleteket kapunk meg. Ezt a *Dark Souls*-veteránok pontosan tudják, így nekik nem jelenthet majd gondot, az újoncoknak pedig legalább nem szabhat gátat az, ha kimaradtak volna a korábbi részek, hiszen így csak a viszontlátott szereplők és helyszínek nyújtotta nosztalgikus félmosoly marad ki a számukra, de tényleges hiányosságoktól nem kell tartaniuk.

MEGÉRI SZENVEDNI

A muzsikára és a hangokra most sem lehet panasz, mindig az adott szituációhoz illő dallamok csendülnek fel. Amikor az ember ujjai izzadni kezdenek a gombokon, a zene is felveszi a gyorsabb ütemet, és segít, hogy teljesen átadjuk magunkat a harc ritmusának. A sötét katakombákat járva a halk zenét pedig néha olyan vérfagyasztó halálsikolyok törnek meg, amelyek hallatán bizony felszisszentem. A látvány viszont nem tud ilyen konzisztens egészet alkotni. A játék egyik első helyszíne, az élőhalottak faluja elképesztően jól néz ki, végre nem egy gótikus várkastélyban kell barangolnunk. A későbbi területek némelyike viszont, legfőképpen a föld alatti régiókban olyan hatást kelt, mintha a képi gyönyörökért felelős kreatív elmék kifogytak volna az ötletekből, és gyorsan le akarták volna tudni az egészet.

A *Dark Souls III* megmaradt annak az egyedi akció-szerepjátéknak, amelyet joggal szeretnek a zsáner rajongói. Egy játék, ami még úgy tudja a felfedezés örömeit és izgalmát nyújtani, ahogyan kevés társa. Nem büntet igazságtalanul, de nem is fogja a kezünket, és az első adandó alkalommal odacsap, ha elügyetlenkedjük a helyzetet. Az FP-rendszer érdekes új elemet visz a harcrendszerbe, de nem borítja fel azt a jól megszokott és hiba nélkül működő formulát, amittől annyira egyedülálló a FromSoftware játéka. Ha már begyűjtöttük az összes boss lelkét, és el is cseréltük őket nagy hatalmú felszerelésekre, akkor vár minket az NG+, vagyis kezdetjük előlről az egészet már meglévő karakterünkkel, de jóval erősebb ellenfelekkel szemben, akik nemcsak szélesebb életerősikkel, de több eltárolt lélekkel is rendelkeznek. Felbukkannak továbbá új tárgyak, és eddig üres zugokból is előmásznak változott förtelmek. Én a korábbi részeket NG++ nehézségi szint, vagyis a harmadik végigjátszás után tettem el pihenni. Most úgy érzem, a *Dark Souls III* esetében sem lesz másként.

Csirke



HARDVER

Windows 7/8.1/10 (64 bit); Intel Core i5 2500 3,3GHz / AMD FX-6300 3,5 GHz; 8 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 750 Ti/ATI Radeon TM HD 6870; 20 GB HDD

- + temérdek kihívás
- + ötletes újítások
- + sok kilacsintás a korábbi részek felé
- pár unalmas boss
- nem minden helyszínen néz ki jól
- lehetne több új tárgy

CSIRKE

Ami megöl, az erősebbé tesz.

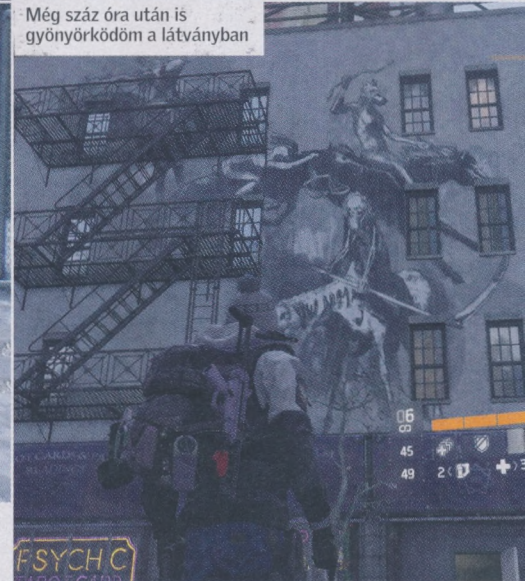
90



A rengeteg kozmetikai cucc lehetővé teszi, hogy saját egyenruhában játsszunk



Minden játékos álmá az arany színű Division Tech



Még száz óra után is gyönyörködöm a látványban

Segítség, rogue lettem!

TOM CLANCY'S THE DIVISION

RENGETEG ÁLMATLAN ÉJSZAKÁM LETT VOLNA, HA EGY HÓNAPPAL EZELŐTT PONTOT ADOK ERRE A JÁTÉKRA, AZÓTA UGYANIS SZINTE NAPONTA ÁTÉRTÉKELTEM AZ EGÉSZET.

Párkapcsolati szempontból a *Division*nel folytatott viszonyom nyugodt szívvel nevezhető sikertörténetnek. Hatalmas fellángolással kezdődött, és az első napokban minden percet együtt töltöttünk, egyszerűen nem tudtam betelni vele. Aztán amikor eljutottunk a kapcsolat csúcsára, és kifogytunk a témákból, elkezdett ellaposodni az élmény. Rá kellett jönnöm, hogy nem is olyan sokoldalú, mint amilyennek mondta magát az első randin, a haja sem eredeti vörös. Csalódott voltam, és biztos éreztem, hogy ha ez így halad tovább, akkor előbb-utóbb szakítás lesz a vége. Szerencsére mindvégig ott voltak a barátaim –

INFO
 Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft Massive**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden Egy posztapokaliptikus világban játszódó túlélőjáték, amely a TPS, az MMO és az RPG műfajok legjobb tulajdonságait ötvözi. **PEGI 18+**

nem meglepő módon hasonló problémákkal –, és egymásra támaszkodva sikerült átvészelnünk a nehezét. Elhatároztuk, hogy ha a fene fenét eszik is, megpróbáljuk megmenteni kapcsolatainkat, aztán kiderül, hajlandó-e a partnerünk is változni. Mert ott van benne a potenciál, csak ki kell aknázni. És változott is. Napról napra tért vissza a tűz, míg nem újra minden percét élvezni kezdem a találkozásoknak. Nem mondom, hogy most azonnal feleségül is venném, de ha ezen az úton haladunk tovább, akkor a kettőnk kapcsolata hosszú és gyümölcsöző lesz.

KACI FARMJA, AHOL ÉL

Mikor ezeket a sorokat írom, már több mint 110 órát mutat a kliens, és én legszívesebben a többiekkel futkároznék a Dark Zone-ban, de harminc órával ezelőtt tényleg nem voltam biztos benne, hogy ennyire fogom élvezni, amit a játék nyújt. A *Division* nagyon stabil lábakon áll, de a végére egyszerűen elfogyott a tartalom. Fejlődés közben még kifejezetten él-

veztem a küldetések nehéz szinten való teljesítését, de a harmincadik szint után már semmilyen kihívást nem jelentenek. A Challenge módok elsöre, sőt, még talán másodjára is izgalmasak voltak, de mostanra már ezek is inkább csak a napi rutin legfájdalmasabb pontját jelentik. Ez valamilyen szinten természetes, hiszen ha egyszer teljesítetted a feladatot, akkor megismered a trükkjeit, és mire legközelebb megpróbálsz, már nemcsak felkészültebb, de felszereltebb is leszel. A tizenhét küldetésből azonban egyelőre csak négy érhető el ezen a szinten, ráadásul előfordulhat, hogy a napi küldetés mindkét fokozaton ugyanaz a dungeon, amitől valószínűleg égnek állna a hajam, ha nem hullott volna ki az utolsó szálig, mire a Dark Zone-ban kifarmoltuk az ötvenedik szintet.

DAEV, A GYLKOS

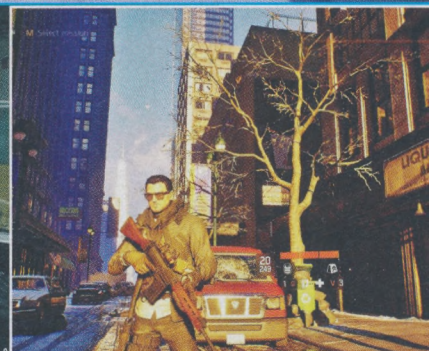
Megöltem Alexet, úgy kétszázszor. Pedig nem ez volt a terv. A *Division*re az első *Watch Dogs*-szagú E3-as trailer után nyomtam egy

A HALHATATLANSÁG KÜSZÖBÉN

Az egyes speciális képességek között nagyon komoly erőviszonybeli különbség van. Ebből adódóan vannak nélkülözhetetlen készségek (főleg ha csapatban nyomulunk) és olyanok is, amelyeket senkinek eszébe sem jut választani. Ez különösen igaz a három signature skillre, amelyek közül a sebzést növelő teljeséggel értelmetlen és használhatatlan, miközben a bekapott sebzést csökkentő változat nélkülözhetetlen, hiszen ilyenkor az egész csapat gyakorlatilag sebezhetetlen. Ha a Dark Zone-ba mész, mindenképp ezt vidd magaddal!



Egy Manhuntut túlélni egyáltalán nem könnyű



”NINCS ANNÁL IZGALMASABB, MINT AMIKOR TÍZ-TIZENKÉT JÁTEKOS HOSSZÚ PERCEKEN KERESZTÜL PRÓBÁL LESZÁMOLNI NÉHÁNY ROSSZ ÚTRA TÉRT ÜGYNÖKKEL

hatalmas abortot, és egészen az első zárt bétáig felé sem néztem. Most 130 óránál járok, és az irodában ülve is gondolatban a buildemet építgetem. A játék alapjairól Kaci már írt nektek egy zseniális cikket a márciusi GameStarba, de sajnos az én más véleményem akkor kimaradt, mert épp – csak amúgy férfiasan – magzatpózban könyörögtem az életemért. Igaz, akkor még bizony korai lett volna ítéletet mondani a játék felett. Egyrészt azért, mert az akkortájt felkerült tesztekről is süttött, hogy az íróik még alig-alig szagoltak csak bele az end game-be, másodsor – és ez talán még fontosabb – pedig azért, mert a végjáték alapvetően törött volt. A Ubisoftot egy kicsit úgy csinált, mintha nem értené a saját koncepcióját, és indokolatlanul szigorú büntetésrendszerével kiharcolta a *The Division* lelket, a Dark Zone-t. Az egyensúlyozási problémák persze érthetőek, hiszen ez egy nagyon új terep a Ubisoftnak, ráadásul az újszerű PvP meglehetősen ingoványos. A fejlesztőknek úgy kell belőniük a büntetés és a jutalom arányát, hogy meg is

érje zsványkodni, ugyanakkor ne kapjon vérszemet mindenki, és törje el a gerincét az összes szerencsétlennek, aki bemelegszik a Dark Zone-ba. A Massive-on látszik, hogy valóban tenni akar, és már meg is érkezett az első olyan patch, amely okos és intuitív javításokkal orvosolja a PvP problémáit.

KACI SZERINT ZSVÁNYNAK ÁLL A VILÁG

Az 1.0.2-es patch a legjobb pillanatban érkezett. Ha a Massive-os srácok nem javították volna ilyen gyorsan a *Division* gyerekbetegségeit, könnyen lehet, hogy ennek a tesztnek a végén 60% körüli érték állna. A Dark Zone-t egy „nagy rizikó-nagy jutalom” területként hirdették, ebből azonban csak az előbbi volt igaz. A büntetés nemcsak a rossz oldalra álló játékosokat sújtotta kegyetlenül, hanem a békésen virágot szedő, jámbor lelkeket is, akiket egyáltalán nem érdekelt a PvP. Csak és kizárólag azok a négyfős csapatok mertek szembemenni a törvénnyel, akik tudták, hogy nincs félnivalójuk, mert ha valami véletlen folytán meg is halnak,

már kiszedték a nekik kellő cuccokat. Ebből adódóan senki nem mert szembeállni velük, így a Dark Zone csak egy veszélyes PvE-zóna volt. Szerencsére az első frissítés ezt teljesen megváltoztatta, talán már túlságosan is, és itt vett hatalmas fordulatot a játék. Az emberek a jobb loot reményében vagy épp a saját szórakoztatásukra szembefordultak a rendszerrel, és céltáblát akasztottak a hátukra. És hogy ez jó-e mindenkinek? Annak a szerencsétlennek biztosan nem, aki az áldozati bárány szerepében tetszeleg, de az biztos, hogy egy manhunton lévő csapat növeli a szerver szumma jókedvét. Ilyenkor az egész Dark Zone felpezsdül. Pár tucat manhuntnal a hátunk mögött azt hiszem, őszintén mondhatom, nincs annál izgalmasabb, mint amikor tíz-tizenkét játékos hosszú perceként keresztül próbál leszámolni néhány rossz útra tért ügynökkel.

DAEV BABKONZERVET CSERÉLNE BOJTOS SAPKÁRA

A Ubisoft mindig is nagyon jó érzékel épített gyönyörű nyitott világo-

kat, csak éppen a megtöltésükkel akad problémája. Az *Assassin's Creed*ekben, a *Watch Dogs*ban és a *Far Cry* szériában ugyanolyan eltévészthetetlenül ubisoftos az open world, mint a *The Division*ben, és ugyanazokból a sebekből is vérzik. Szerencsére az elszórt kis missziók itt túlmutatnak a teljesen felesleges madártoll-gyűjtögetős időhúzáson, mert a megtalált tárgyakon keresztül megismerhettünk egy-két igazán megható vagy épp brutális történetet; viszont az egy sémára gyártott mellékküldetéseket már a harmadik kerületben is csak azért teljesítettük, hogy meglegyen végre az a rohadt szárny a főhadiszálláson. És itt a probléma. Az egyébként nagyon kreatív megoldások újrahaznosítása egész egyszerűen megöli az egyediségüket; például ha csak tíz ember jött volna oda hozzám babkonzervet kuncyerálni, annak egy kicsit nagyobb súlya lett volna, mint egy nyolcadik pom pom beanie-nek. A kevesebb néha tényleg több, és ezt a Ubisoft egyelőre képtelen megtanulni. Ezek miatt az elképesztő mennyiségű melóval ösz-

» Úgy látszik, eldurvult a buli



! 01 talent not assigned
! Talk to Paul Rhodes at the Base



Vector 45 ACP LEVEL 30
297,709 DPS

Vector 45 ACP LEVEL 30
High-end

Submachine Gun
+24.50% Critical Hit Chance

DMG	RPM	MAG
18.1K	947	39

Accuracy
Reload Speed
Range

Talent Deadly
Critical hit damage is increased by 2%

Requirement
1889

Talent Brutal
Headshot damage is increased by 24% when using this weapon.

Előfordulhat, hogy valaki a véletlenek miatt sosem szerzi meg álmai fegyverét

szerakott játék lustának hat, amin természetesen az sem segít, hogy a *The Division* legegységibb főellensége egy (spoiler!) helikopter. Értitek. Egy helikopter. Meh.

ÁLLJ, ITT A DIVATRENDŐRSÉGI

Az előző számban már volt néhány kerekletlen szavam azokhoz, akik a játék tárgyait tervezték, az itemizáció problémái azonban ennél mélyebben gyökereznek. Azzal, hogy a bónuszokat adó ruházatunk fölé különböző színű kabátokat és bojtos sapkákat húzhatunk, nyilvánvalóan egyedibbé varázsolhatjuk karakterünket (mert ugye a nyolc arcból és öt szakállból álló paletta nem biztos, hogy elég), ezzel azonban az összes értékes cuccot gyakorlatilag néhány jelentéktelen számmá degradálták, amit még csak meg sem tudunk mutatni másoknak. Hupilila kabátból már több mint tíz van a táskában, annak már nem tudok örülni, és őszintén szólva ennyi idő után már annak sem feltétlen, hogy három óra farmolás után 99 500 helyett 99 550 lett a dps-em. A *Division*ból egy kicsit hiányzik a fejlődés érzete, ami elsősorban annak köszönhető, hogy az utol-

LÁDASZIMULÁTOR 2016

Ha a Dark Zone-ban *Division* Techet tartalmazó ládát találsz, feltétlenül nyisd ki, a legjobb cuccok legyártásánál ugyanis általában ez jelenti a szűk keresztmetszetet, ezért nagyon fontos, hogy mindet összeszedd.

só küldetésben nyolc lila cuccal leszel gazdagabb, így aztán úgy léped át a harmincas szintet, hogy már közel a legjobb vértékben vagy. Aztán egy buggal grindeled a challenge módot pár óráig, és hopp, máris megvannak a sárgák, innentől kezdve pedig már csak az a kérdés, hajlandó vagy-e tovább grindelni azért, hogy egy hajszállal jobb legyen a cuccod; lecraftolni ugyanazt a fegyvert újra és újra, hátha a harminckettedik alkalommal kiadja a tökéletes kombót... és általában hajlandó vagy, mert bár nem tudod megmondani, miért, mégis örömet okoz.

DAEV ÉS A TOM CLANCY'S THE DIVORCE

Miért feccöltem bele annyi órát, hogy Julcsi csak azért nem hagy el, mert utál pakolni? Egyrészt azért, mert pszeudohomoszexuális lilába bújtatott kis csapatunkkal bármelyik játék egy élmény lenne, másrészt viszont azért, mert a *The Division* alapvetően egy kifejezetten jó játék. Közepesnek csak azért mondhatnánk, mert a Ubisoft Massive – részben a szokásos DLC-terror, részben pedig a zsáner sajátosságai miatt – csak a benne rejlő potenciál egy részét tudta kiaknázni. New York egyszerűen fantasztikusan néz ki, a core gameplay parádés, a harcrendszer pedig még a töltényszívacs ellenségek ellenére

is nagyon élvezetes. A szerepjátékos oldalon vannak még egyensúlyozási problémák, illetve a játék craftolási rendszere majdnem annyira szemét, mint a *Destiny* Cryptarchja, viszont a Massive folyamatosan finomítja a problémás részeket, úgyhogy az első ingyenes kiegészítőig helyreállhat a rend. Ahogy a *Destiny*nek, úgy a *The Division*nek is ugyanaz a problémája: a „shared world shooter” vagy MMO-shooter (hívjuk, ahogy akarjuk) egy nagyon új zsáner, amitől a játékosok még nem tudják, hogy pontosan mit is várhatnak el. Az biztos, hogy ez nem egy *WoW*, amelybe több ezer órát lehet gond nélkül belepakolni, de nem is egy *Watch Dogs*, amin 20-25 óra alatt átrohansz. A *Destiny* és a *Division* valahol a kettő között helyezkedik el, ez pedig egyelőre mind a fejlesztők, mind a játékosok számára feldolgozhatatlan. A tartalom korlátozottsága miatt a fejlesztők kénytelenek random rendszerekkel mesterségesen lassítani a fejlődést, ezzel sokszor végtelenül kellemetlen grindelésre kényszerítve játékosait, akik pedig nyilvánvalóan azonnal nekiállnak kiskapukat keresni, hogy egy kicsit felgyorsítsák a folyamatot. Harminc felett az élet – nagyon találoz – a grindelésről szól; hajsza egy lehetetnyivel jobb statokkal rendelkező felszerelésért, a craftoláshoz szükséges alapanyagokért, az



Egy glitch miatt egyszerre több tucat játékos is teljesítheti a négyfős küldetéseket



Már most megtalálható a játékban, hogy hogyan bővítik a Dark Zone-t



Az első nagy frissítéssel vezették be az extra bónuszokkal járó szetteket



HA TE MONDOD

Mathias Karlson vezető dizájnér, Ubisoft Massive: „Nekünk is csak sokadik próbálkozásra sikerült teljesítenünk az incursiont, de mivel sikerült, egy kicsit még nehezebb fokozatra állítottuk.”

end game fizetőeszközt és persze a hón áhított dropokért. Szerencsére a *Division* – a *Destiny*hez nagyon hasonlóan – egy nagyon erős core gameplay-jel, egy fantasztikusan kidolgozott világgal és remek kooperatív megoldásokkal ellensúlyozza hiányosságait. Egyelőre sikerrel.

MIT HOZ A HOLNAP KACINAK?

Mire ezt a magazint kézbe veszték, épp megjelent a *Division* első raidje (vagy incursionje, ahogy a Ubisoft nevezi valami perverz oknál fogva), amivel remélhetőleg exponenciálisan nő majd a PvE-tartalom élvezeti értéke. Ha a Massive belátta, hogy egy ilyen küldetés nem nehezebb, csak és kizárólag gyötrelmesebb lesz attól, hogy az egyszerű ellenfelek életerejét megszorozzák százzal, akkor nem a Dark Zone lesz az egyetlen élettel teli hely a virtuális New Yorkban. Számomra nagyon örömteli, hogy a fejlesztők valóban odafigyelnek arra, amit a rajon-

gók szeretnének, és szerencsére nem is ugranak rá mindenre úgy, mint a Blizzard, mert nyilvánvalóan nem szerencsés hisztis játékosok miatt alapjában megváltoztatni a játékot. A frissítéssel érkező újdonságok nagy része a fórumokon felmerülő javaslatok alapján került be a játékba, aminek nemcsak azért örülhetünk, mert valóban jó elképzelésekről van szó, hanem azért is, mert ezek a mi ötleteink. A fejlesztők partnerként tekintenek a rajongókra, és hajlandók extra energiát fektetni a projektbe azért, hogy megfeleljenek az elvárásoknak. A *Division* nem hibátlan, és nem is lesz az soha, de ha le vesszük a szemellenzőt, és megpróbáljuk kihozni belőle a legtöbbet, akkor még jó ideig fogunk vele szórakozni.

DAEV EGYÉVES TERVE

A *Division* nagyon hasonló utat jár be, mint a *Destiny*, de a Ubisoft láthatóan sokat tanult a Bungie hibáiból. A franciák már a megjelenésük meg-

szellőztették a következő egy év ingyenes és fizetős tartalmait, amivel egyfajta „Schrödinger játékát” csináltak a *Division*ből; egyszerre hatalmas csalódás és a shared world shooterek következő lépcsőfoka. Ez a világ még a Tom Clancy-logó megszorításai ellenére is nagyon jól bővíthető, és éppen ezért lesz mindenki számára teljesen egyértelmű, ha a Ubisoft megpróbálja elsunnyogni a dolgot. A *Destiny* bebizonyította, hogy egy okosan összerakolt raid mennyit tud dobni az alapjátékon, és csak remélni merem, hogy a Ubisoft Massive fejlesztőinek kreativitása is tülmutat majd azon, hogy több, nagyobb sebű töltényszivacsot tolnak majd az arcunkba egy kicsivel hosszabb pályán. Abban biztos voltam, hogy nem a Ubisoft fogja megalkotni a tökéletes játékot ebben a hibrid zsánerben, de a *Division* hiányosságai ellenére is előremutató, korrekt játék.

Kaci & Daev

HARDVER

Windows 7; Intel Core i5-2400/AMD FX-6100; 6 GB RAM; GeForce GTX 560/ Radeon HD 770; 40 GB HDD

- + elképesztő világ
- + remek hangulat
- + végre van PvP
- monoton PvE-tartalom
- sokszor fájdalmas grind

KACI & DAEV
Beszippantott, és nem eszt.

80

Párizsi kaland

HITMAN



Az oktatópályán mindenről süt, hogy csak díszlet, és akkor sem hal meg senki, ha robbantunk, csak bibis lesz!

INFO

Kiadó **Square Enix**
 Fejlesztő **IO Interactive**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden A Hitman sorozat új része inkább a Blood Moneyhoz hasonlít, de megőrzi néhány elemet az Absolutionból is. **PEGI 18+**

VILÁGUNK (VAGYIS INKÁBB A SZUPERHŐSÖK VILÁGÁNAK) EGYIK MEGFEJTETLEN REJ-TÉLYE, HOGY MIÉRT NEM ISMERIK FEL SUPERMANT, AMIKOR CSAK EGY SZEMÜVEGGEL ÁLCÁZZA MAGÁT CLARK KENTNEK.

Még csak nem is egy arcot félig eltakaró fajtával, hanem egy teljesen átlagos, közepesen vastag keretessel. Lehet persze azzal érvelni, hogy a haja is máshogy áll, és az öltözéke is más, de ez mind csak belemagyarázás. A fickó felvesz egy szemüveget, és puff, nem az, aki másodpercekkel előtte volt. Az acélember nincs egyedül ezzel a szuperképességével, ugyanis a 47-es ügynök is képes hasonlóra, csak ő még szemüveggel sem bajlódik. Öltönyben és piros nyakkendőben van? Az örök nem engedik be olyan helyekre, ahová öltönyösöknek nem szabad belépniük. Ellenben ha leüt egy szerencsétlen pincért, betuszkolja egy szekrénybe, elveszi a ruháját (persze sapka, fejkendő, szemüveg nem tartozik hozzá), és új öltözékében próbál meg ismét átjutni az ellenőrzésen ugyan-

NEM KÖVETI A DIVATOT

Amikor legutóbb találkoztunk kedvenc vonalkódos ügynökünkkel (ha nem számoljuk a mobilos *Hitman Gót* és *Hitman: Sniper*), nagyon furcsa dolgok történtek. Nekem őszintén szólván tetszett a sztörvezérelt *Absolution*, de értem, hogy sokaknak miért nem. Nem volt igazán hitmanes – ezzel a mondattal lehet talán a legjobban öszszefoglalni a problémát. Az IO Interactive (vagy a kiadó Square Enix, ki tudja, melyikük volt az ötletgazda) úgy döntött, vissza kell térni a játékosok által kedvelt formulához, és körbeutaztatni a 47-est a világon, hogy különböző okokból likvidáljon mindenféle embereket. Nem dobtak el azért minden, az *Absolution*-ben bemutatott elemet, és nem álltak meg annyinál, hogy kiadnak egy játékot, ami küldetések sorozatából áll. A *Hitman* nemcsak egy játék, hanem egy folyamatosan bővülő, frissülő platform, amely idővel jobb lehet a sorozat bármely korábbi epizódjánál.

Az Intro Packnek nevezett, nyomott árú, csak digitálisan megvásárolható csomag tartalmazza a játék alapjait, két bevezető küldetést, illetve az első helyszínt, Párizst. Minden további helyszín DLC-ként csatolódik, illetve valamikor jövőre megvásárolható lesz a mindent tartalmazó dobozos kiadás. Ez a megoldás ugyan nem vált mindenki kedvencévé, de arra mindenképp jó, hogy aki nem biztos benne, tetszik-e majd neki az új *Hitman*, ne legyen kötelező egy teljes játék árát kifizetni; megveszi az alapcsomagot, és az alapján dönthet. Továb-

bá így a fejlesztőknek bőven van ideje javítani a játékot, hogy aki később csatlakozik be, az már jobb élményben részesüljön. Van is mit javítani, főleg szerverek terén, ugyanis ha megszakad a kapcsolat, a játék megáll, és visszadob a főmenübe, aztán ha újracsatlakozunk, megpróbálhatjuk betölteni az utolsó mentett állást. Lehet offline játszani, de a mentések akkor nem szinkronizálódnak. Nagyon furcsa és előnytelen ez a megoldás.

JÁTSSZUNK BÉRGYLKOSODITI

A cikk írásakor még csak a belépőcsomagot lehetett megvenni, de már ez is olyan sok tartalmat kínál, hogy csupán a nagyon ráérősek tudnak mindent teljesíteni a folyamatásig. Az oktatómissziók sem csak oktatási célt szolgálnak, ugyanis miután egyszer kötelező jelleggel végigjártasszuk őket, visszatérhetünk, hogy új megoldásokat keressünk, és teljesítsük az ezekhez kapcsolódó kihívásokat. A legelső pálya például egy hajó, amely ugyan Párizsnál lényegesen kisebb (körülbelül tízed akkora), de már megközelíteni is legalább két irányból tudjuk, és összesen 13 cselekedetet kell végrehajtanunk, hogy mindent kipipáljunk a listán. Mindig egyértelmű, hogy mi a feladat: rejszük el a likvidált célpontot egy szekrényben, dobjunk el egy érmét, vagy találjuk meg a valamiért minden pályán óvatlanul elhelyezett patkánymérget. A második misszió területe körülbelül duplája az elsőnek, és több lehetőséget is kínál. Az egész játék egyik legérdekesebb eleme az itt be-

Soha nem kifizetődő nyílt tűzharcba keveredni



Nem elég, hogy megölt valakit, akit nem kellett volna, még a szájára is ül. Pimasz ez a 47-es



TE IS LEHETSZ BÉRGYLKOS

A gyűjtői kiadás ugyan hivatalosan nem érhető el itthonról, de hátha ugyanezt hozzák el nekünk valamikor később. A csomagban szerepel egy digitális kód a teljes játékhoz (beleértve a jövőbeli epizódokat), egy szobor, egy művészeti könyv és ami a legjobb: egy piros nyakkendő *Hitman*-logós nyakkendő-tíval.



mutatózó lehetőségek (opportunities) rendszere, ugyanis ha bizonyos beszélgetéseket kihallgatunk (mindet érdemes egyébként, érdekes dolgok derülnek ki, és a szinkronszínészek is jól végezték a dolgukat), tippeket kaphatunk különleges módszerek végrehajtásához. Két műszerész például arról beszélget, hogy a célpont bevonásával kellene tesztelni a katapultot egy vadászrepülőben, míg két biztonsági őr arról, hogy egy KGB-ügynök vodkát kért a szobájába, de még senki nem vitte fel neki. Választhatjuk, hogy pontról pontra vezessen minket végig a játék a megoldáson, vagy mi próbáljuk meg kitalálni, mit kell tenni, mit hol találhatunk meg. Minden új lehetőség eltér a korábbiaktól, így a küldetéseket mindegyik teljesítése céljából nem unalmas feladat újrajátszani.

SIKERDÍJ, POMPA, CSILLOGÁS

Ha mindent kitépasztaltunk, mehetünk Párizsba, ahol élesben, egy divatbemutatón kell két célpontot eltenni láb alól egy hatalmas palotában. A pálya mérete tényleg megdöbbentő; az épület többszintes, de az udvaron is találtam többszöri végigjátszás után olyan placcokat, ahol korábban még nem jártam. Az egyik rosszarcú a divatcég főnöke, aki az alsó két szinten grasszál, a másik pedig egy hölgy, aki a felső szinteken vezet egy aukciót. Szép fokozatosan kell előrébb jutnunk, alaposan feltérképezni mindent, megnézni, milyen lehetőségeink vannak, majd a saját

módszereinkkel teljesíteni a feladatot. Egy végigjátszás akár egy óráig is elhúzódhat, főleg ha csak kísérletezgetünk azzal, hogy milyen ruhában tudunk átjutni az egyes örkön, vagy követjük a célpontokat, hogy megtaláljuk azt a pillanatot, amikor épp egyedül maradnak, és csendben elaltathatók. Szerencsére nem kell mindig a bejáratról indulnunk, kezdetünk például stylistként a sminkszobában vagy szakácsként a pincében. Párizsban több mint háromszáz NPC-vel találkozhatunk, ők azon kívül nem sok vizet zavarnak, hogy észreveszik, ha a szemük láttára állítunk bele valaki fejébe egy ollót; viszont azért viszont a Contracts mód, aminek lényege, hogy bárki kijelölhető célpontként, és elintézésének módszerét is a játékosok szabhatják meg (milyen eszközzel, milyen öltözékben). A Contractokat megoszthatjuk a közösséggel, vagy játszhatjuk mások megbízásait. Ehhez hasonló az Escalation, amely a fejlesztők által kiadott egyedi küldetéseket foglal magában, és egymás után többször kell nekifutnunk ugyanannak a feladatnak, de újabb és újabb nehezítő feltételekkel (több kamera, nagyobb esély a lebukásra, több célpont és így tovább).

UTAZUNK TOVÁBB

Alapvetően meggyőző a *Hitman* alapcsomagja. A mesterséges intelligencia nincs állandóan a helyzet magaslatán, nem mindig történik az, aminek a szkript szerint tör-



VILÁGKÖRÜLI ÚT

Az új *Hitman* különálló epizódokban jelenik meg, mindegyik egy újabb helyszínt tartalmaz. A második részé Sapienza, egy olasz tengerparti város lesz; a harmadik Marrákesbe visz minket; az év folyamán pedig eljutunk majd Thaiföldre, az Egyesült Államokba és Japánba is. Azt még nem tudjuk, mit hoz a rejtélyes hetedik rész, vagy milyen helyszínre kalauzol minket.

ténnie kellene (percekét vártam arra, hogy egy kiszemelt fickó elvonuljon, ami öt esetből négyszer megtörtént, egyszer viszont nem), és a látvány sem lenyűgöző, de ez az élmény miatt megbocsátható. A *Hitman* missziói hatalmas játszótérrel, amelyek rengeteg lehetőséget kínálnak, és a folyamatos frissítéseknek köszönhetően soha nem lesznek unalmasak. Meglátjuk, mit hoz a folytatás.

Paca



HA TE MONDOD

Hannes Selfert vezető producer, IO Interactive: „Amikor megjelenik a játék, megnézzük, hogyan játszanak vele a játékosok, és ennek megfelelően még alakíthatjuk. A dizájnnal kapcsolatban sokkal jobb döntéseket hozhatunk, miután megjelent a játék.”

A küldetéseket kezdetünk beépítve, a személyzet tagjaként is



Ha ráérünk, ájultra fojthatjuk az embereket, de ha sietnünk kell, eltörhetjük a nyakukat is – ez viszont pontlevonással jár

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5-2500K 3,3 GHz/AMD Phenom II X4 940, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660/Radeon HD 7870, DirectX 11, 50 GB HDD

- ✦ Igazi *Hitman* élmény
- ✦ Párizs hatalmas, rengeteg lehetőséggel
- ✦ Újrajátszható
- ✖ Instabil szerverek
- ✖ Túl szürke
- ✖ Hosszú töltési idők

PACA

Párizsban végeztünk, irány Olaszország!

79

A HITMAN NEMCSAK EGY JÁTÉK, HANEM EGY FOLYAMATOSAN BŐVÜLŐ, FRISSÜLŐ PLATFORM

Homokszem a gépezetben

GEARS OF WAR: ULTIMATE EDITION



INFO

Kiadó **Microsoft**
Fejlesztő **The Coalition**
Platform **PC**
Röviden A klasszikus Gears of War felújított változata, amely kizárólag Windows 10-en érhető el. **PEGI 18+**

SZÉP, SZÉP, DE MAJD PC-N LESZ AZ IGAZI – MONDTUK A GEARS OF WAR ULTIMATE EDITION XBOX ONE-OS MEGJELENÉSEKOR, DE SAJNOS TÉVEDTÜNK.

Phil Spencert pontosan két éve neveztek ki az Xbox-divízió élére, ami komoly fordulópontot jelentett a Microsoft konzoljának jövőjét illetően. Na nemcsak azért, mert Spencer szerette volna a családi szórakoztatás helyett inkább a játékokra helyezni a hangsúlyt, hanem azért is, mert nagyon fontosnak tartotta, hogy összehozzák a PC-s és Xbox One-os játékosokat. Ezek a törekvések mostanra értek révbé, hiszen számos, korábban Xbox One-exkluzívként hirdetett játék érkezik PC-re is; bármennyire szeretnének is azonban a redmondiaiak a PC-s játékosoknak kedveskedni, ha ebbe az irányba haladnak tovább, nem lesz teljesen őszinte a mosolyunk.

MARCUS FENIX AKCIÓBAN

A *Gears of War* nevet mindenki ismeri, még az is, aki soha nem játszott vele, sőt, nem is ment Xbox 360 közelébe. A széria nagyon szilárd alapokra építkezik, aminek köszönhetően hibái ellenére is hihetetlenül szórakoztató, könnyed kikapcsolódást kínáló játék maradt az évek során. A Coalition már nyár végére végzett az Xbox One-ra szánt felújítással,

amely kifejezetten jól sikerült, és szerencsére viszonylag sokat sikerült átmenteni belőle a PC-s portba is. A nem túl fondorlatos történet (vérszomjas idegen lények másztak elő a föld alól, azonnal meg kell ölni mindet) néhány hihetetlenül tököskatona körül forog, és bár Marcus kétség kívül nem a valaha látott legmélyebb karakter, a jól összerakott dialógusoknak, a remek szinkronnak és az újragondolt átvezetőknek köszönhetően még mindig nagyon csípjük a búráját. Persze egyébként sem nagyon érünk rá a többiek lelki világát pátyolgatni, hiszen a játék folyamatosan egyre nagyobb létszámban engedi ránk a locusthordát, így kénytelenek leszünk a fröcsögő vérré és a leszakadó végtagokra koncentrálni.

BÚJJ-BÚJJ ZÖLD ÁG

Nem a *Gears of War* volt az első szoftver, amely a fedezékrendszer köré építette a játékmenetét, de kétségtelen, hogy benne volt a leghangsúlyosabb, így az ő hatására vették át mások is. A remek pályatervezésnek köszönhetően továbbra is kitűnően manőverezhetünk hatalmas betonkockák és kiégett járművek között, hogy megpróbáljunk túljárni a sáskák eszén. Szükségünk is lesz a taktikai érzékünkre, hiszen magasabb nehézségi fokozaton bizony simán megpróbálnak megkerülni minket, sőt, néha berohannak egyenesen az intim szféránkba, így az nem megoldás, hogy egy helyben kuksolunk; folyamato-

san alkalmazkodnunk kell. Az alapvetően jól működő rendszernek azonban sajnos továbbra is van egy elég komoly problémája: a létező összes funkciót ugyanazzal a gombbal kell végrehajtani. Ezzel futunk, tigrisbukfencezünk, ezzel bújunk be a fedezék mögé, ugrunk át fölötte, vagy futunk át egyiktől a másikig. Addig nincs is gond, amíg viszonylag limitáltak a lehetőségeink, de amikor egyszerre több irányba is elindulhatnánk, akkor előfordul, hogy nem épp azt csinálja a karakterünk, amit szerettünk volna. Mivel az elmúlt hónapban a *Division*-mel keltem és feküdtem, nem kevés időt töltöttem fedezékek mögött, és bár alapjaiban véve a két rendszer nagyon hasonló, a különbségek szemmel láthatóak. Míg az ügynököm lopakodva, szinte kecsesen oson át egyik dobozról a másikig, miközben szabadon nézelődhetek, Marcus inkább úgy közeledik, mint egy feldühödött bika. A kamera beszűkül, a kép rázkódik, ezáltal sokkal nehezebb átlátni az egész szituációt, így a váratlan helyzetekre sem olyan könnyű reagálni.

HOUSTON, BAJ VANI!

Sajnos a megjelenés egyáltalán nem volt zökkenőmentes, és akkor még finoman fogalmaztam. Félve vállaltam el a tesztet, a rajtnál ugyanis kiderült, hogy a Radeon kártyákkal nincs túl jó viszonyban az új *Gears*, és ha a játék meg se mozdul a gépemben, az jó eséllyel igencsak megnehezíti a tesztelést. Mint utólag kiderült, a zöl-



Történjék bármi, a Gears of War többjátékos módja szórakoztató marad



A Brumak nem meglepő módon még mindig félelmetes



Rengeteg időt töltünk majd a fedezék mögött kuksolva

PAKS II RENDEL

A felújított *Gears of War: Ultimate Edition* már nem állítja meg a full HD, így akiknek megvan hozzá az erőművük, akár 4K-ban is futtathatják. Ha azonban nincs a gépetekben legalább 16 GB RAM és egy GTX 980 Ti, ne is álmodozzatok róla.

dek kártyáin sem volt sokkal jobb a helyzet, így előfordult, hogy a 980 Ti-k is elszórták a képkockákat. Nem feltétlen szerencsés, ha a DirectX 12 felsőbbrendűségét hirdető játék PC-s portja diavetítésként jelenik meg a képernyőn, már ha megjelenik egyáltalán. Az azóta érkező frissítések szerencsére javítottak valamelyest a helyzeten, de sajnos nem ez az egyetlen dolog, ami technikai oldalról beárnyékolja a *Gears of War* PC-s megjelenését.

Ahogy a Microsoft jövőben érkező játéka, ez is Windows 10-exkluzívként került a virtuális polcokra. Mivel ez már a Universal Windows Platform szabványainak megfelelően készült, csak és kizárólag a Windows Store-on keresztül vásárolhatjuk meg. Emiatt azonnal le kell mondanunk a Steam nyújtotta kényelmi funkciókról, például a barátlistánkról (ami pedig egy kooperatív játékban nem jönne rosszul). Hogy a fájlokban nem tudunk belepiszkolni, az közel sem annyira fájdalmas, mint az, hogy külső alkalmazások sem férnek hozzá a *Gears of War*hoz. Ebből adódóan pedig lemondhatunk arról, hogy a kedvenc szoftverünkkel rögzítsük a játékmenetet: vagy Game DVR, vagy semmi.

KÁR ÉRTE

Akárcsak közel tíz évvel ezelőtt, a *Gears of War* még mindig kooperatív módban az iga-zi. Az immár drop-in, drop-out rendszer-

rel működő kampányhoz a technikai problémák ellenére is találtam társat, együtt pedig sokkal élvezetesebb pumpálni az ólmot, mint magányosan irtani a sáskahadakat. A kompetitív többjátékos mód most is hihetetlenül szórakoztató, így ha valakit az tesz boldoggá, hogy láncfűrésszel eszen neki felebarátainak, azt a húsz különböző pálya és az új játékmódok – mint a Team Deathmatch vagy a King of the Hill – biztosan lekötik majd egy ideig.

Nem gondoltam volna, hogy ezt valaha is leírom, de ha valaki választhat, hogy PC-n vagy Xbox One-on próbálja-e ki a játékot, az döntson inkább az utóbbi mellett. A *Gears of War*ról süt, hogy konzolra született, így valószínűleg akkor is ezt mondanám, ha nem lennének a technikai problémák, de vannak. Ha viszont valaki mindenképp ragaszkodik a PC-s élményhez, az készítsen be egy combos hardvert, mert hiába a felújított változat, ha az Xbox 360 szintje alá kell butítanunk a grafikát, hogy vállalható képkockaszámot kapjunk. Az Universal Windows Platform zártsága (ami teljes képzavar) miatt sajnos rengeteg dolgot fel kell adnunk, amihez az elmúlt években mi, elkényeztetett PC-sek hozzászoktunk, ez pedig nagyon rossz előjel a jövőre nézve. Remélhetőleg a Microsoft is belátja, hogy az új csapásvonal nem tökéletes, és képesek változtatni, mielőtt komolyabb lesz a baj.

Kac



KONTROLLERRE SZÜLETETT

Bár a *Gears of War: Ultimate Edition* egér-billentyűzet kombóval is jól teljesít, egy Xbox One controller kifejezetten sokat dob az élményen. A gamepad rezgésének köszönhetően még az olyan apróságok, mint a tökéletes újratöltés is élvezetessé válnak. Mivel elég sokan választják ezt a megoldást, még a többjátékos módban sem leszünk hátrányban.



Társaink egyáltalán nem követik a többet észsel, mint erővel elvet

HA VALAKI VÁLASZTHAT, HOGY PC-N VAGY XBOX ONE-ON PRÓBÁLJA-E KI A JÁTÉKOT, AZ DÖNTSÖN INKÁBB AZ UTÓBBI MELLETT

Éjjel is kifejezetten mutatós a környezet



Az eredeti játék sivár helyszíneit igyekeztek minél több részlettel megtölteni

HARDVER

Windows 10 (64 bit); Intel Core i5 @ 2,7 GHz/AMD FX 6-core; 8 GB RAM (2 GB VRAM); Geforce GTX 650 Ti/ Radeon R7 260x; 60 GB HDD; DirectX 12

- + hamisítatlan CoW hangulat
- + pörgős multi
- + bőséges tartalom
- ismerős GoW hibák
- technikai problémák
- UWP kötöttségek

KACI

Konzolon jobb volt.

75

Rod Fergusson producer, The Coalition: „Szerettük volna valamivel felvezetni a *Gears of War 4*-et, és erre a feladatra az *Ultimate Edition* ideális választásnak tűnt.”



HA TE MONDOD



Száguldás a semmibe

NEED FOR SPEED



INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Ghost Games**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Visszakapjuk kedvenc játékelemeinket, de a só mégis hiányzik. **PEGI 12+**

NEHÉZ ÚGY ÍRNI EGY JÁTÉKRÓL, HOGY A KONZOLOS VERZIÓ TESZTJÉBEN MÁR SZINTE MINDENT ELLŐTT AZ ELŐTTÜNK SZÓLÓ. Szerencsére, ha nem is bődületes mértékben, de a fejlesztők gondoskodtak arról, hogy legyen némi plusz tartalom a PC-s kivitelben is, így mégis van értelme újra előszedni a modernizált *Need for Speed*-et. Kezdjük ott, hogy a sorozat rajongóinak hektoliternyi krokodilkönyvébe került a visszatérés a klasszikus *Underground*-alapokhoz, hiszen a legtöbbben azért pi tyeregtek, mert hiányolták az éjszakába nyúló tuningolás és az illegális versenyzés világát. Abba pedig most ne menjünk bele, hogy egy másik tábor véleménye szerint a széria pontosan ennél a pontnál ment el rossz irányba, ahonnan azóta sem képes visszatáborogni. Mindenesetre jelen írásunkban nem térünk ki arra, hogy az aktuális *Need for Speed*-ről mindent elmondjunk, hiszen azt már megtette Paca tavaly novemberben, inkább úgy közelítünk hozzá, ahogy azt a PC-s tapasztalatok diktálják,

de ettől függetlenül lesznek átfelek. Ez egyébként viszonylag logikus abban az esetben, ha egy később megjelent PC-s verzióról van szó. Ugye?

MERT A PC AZ IGAZI

Mivel érték bizonyos kritikák a konzolos verziót, a Ghost Games hamarost kidobott néhány foltozást, amelyek ügye-

sen takargatták a játék pucér felületeit, de azért imitt-amott továbbra is akadtak és akadnak problémák. Viszont a PC-sek rögvest megkapták a megjelenéssel a 4K felbontást, némileg több verdát, a jobb személyre szabhatóságot, illetve az Icons és Legends pakkokat. Illetve ha Paca cikkéből indulunk ki, akkor a kormány támogatását, hiszen indítás után mindenféle felesleges konfigurálás nélkül máris működésbe lépett a Logitech G25, bár azt azért hozzá kell tenni, hogy a sorozatban évek óta megfigyelhető késlekedés most is jelen van. Némi állítgatással minimalizálható, de kellő lelkesedéssel ide-oda rángatva a kormányt érezhető, hogy egy idő után jól lemarad a játék attól, ami a valóságban történik. Ám mindez játék közben nem okoz érezhető problémát.

„HOL JÁRUNK?”

Megszokhattuk, hogy a látványra nem lehet panasz, már amennyiben a négykerekeket vesszük figyelembe, hiszen az autók egyszerűen gyönyörűek, mi több, kívánatosak, de egy *Need for Speed*-től ez a minimum elvárható. A városról ugyanezt már nem igazán lehet elmondani, valahogy minden környék jellegtelen és unalmas, még az évekkel ezelőtt megjelent *Most Wanted* is sokkal szebb. Lehet, hogy közrejátszik az is, hogy azért abban fel is jött a nap, most viszont amolyan benzinvérű vámpirokként, csakis napnyugtától napkeltéig űzhetjük a sebességet, mintha a napocska első sugáira porrá hamvadna az autók és mi is.

Jó, persze, illegálisan autóversenyezni nem lehet a reggeli csúcsban, amikor gyermeket iskolába cipelő anyukák ügyetlenkednek városi terepjáróikkal, és minden buszmegállóból kijön elénk egy helyi járat. Habár az egyébként hangulatában Los Angeleset idéző Ventura Bay körzetekre különül el, annyira nem érezzük markánsnak ezeket, mint ahogy a korábbi részekben láthatuk. Kicsit más az életérzés is, hiszen míg régebben volt némi élet a városban, most eléggé nagy a csend, csak néha jön szembe valaki, de ő is minnek?

AZ TÖRTÉNETRŐL, S AUTÓKRŐL

Habár egy *Need for Speed* soha nem a szerteágazó sztoriról és a végtelenségig kidolgozott szereplőkről szól, ettől függetlenül kapunk némi történetet, bár ezt vélhetően a játék keményvonalas rajongói egyáltalán nem várják el, és nem tartanak rá igényt. Elég, ha van néhány végtelenségig kemény, a versenyzés világában mindenki által ismert figura, és máris adott a motíváció, hogy feltöröljük velük a padlót. A játékban elég érdekesen vannak megoldva az átvezető videók, hiszen mindamelllett, hogy élszereplős mozikról van szó, mi magunk sosem látszunk, hanem egyfajta FPS nézetből szemlélünk mindent. Szerecséltenségekre vagy még gyermekkorunkban, vagy valamilyen versenybal eset folytán eltávolították hangszálainkat, mert egy árva kukk sem hagyja el a szánkat az egész játék alatt. Ennek köszönhetően egy idő után úgy fogjuk magun-

Látványos törésekre hiába számíthatunk



Inkább a drift domiál, semmint a kötött pályás száguldás



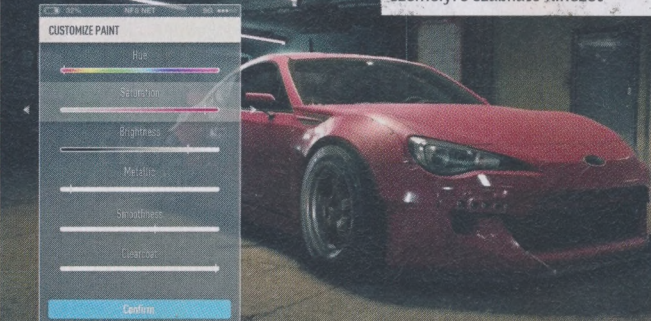
LESZ JÓ JÁTÉK?

Habár a játékot nem rontották el nagyon, többet várnánk el egy ilyen patinás címtől, és most valahogy nagyon látszik a kreativitás hiánya. Vajon elkezdhetünk aggódni, hogy a megjelenést sürgető kiadói nyomás megint agyoncsapta a NFS lényegét, és ez így is marad, vagy csupán pillanatnyi kihagyásról van szó?

A legjobb esetben is csak a hajnali égboltot láthatjuk



Ismét előtérbe került a személyre szabható kinézet



kat érezni, mintha nem lennénk többek egy lebegő kameránál, ami annak ellenére, hogy folyamatosan beszélnek hozzá a többiek, valójában nem igazán része azoknak az eseményeknek, amelyek az átvezetőkben történnek. Szerencsére amikor beülünk az autóba, ez az érzés elmúlik, és végre tapasztalhatjuk a gázt úgy, ahogy azt csakis az NFS-ben szoktuk, mert magával a konkrét autózással egyáltalán nincs baj. A játékot nem azért szeretjük, mert van benne fizika, és nagy hangsúlyt helyez a szimulációs jellegre, hanem mert eszeveszett tempóban néha csak millimétereken múló helyzeteket oldhatunk meg, miközben az adrenalin az egekben van. Az irányítással az égvilágon semmi gond sincs, az autó remekül terelgethető, a driftelés simán abszolválható, ráadásul nagyon élvezetes, ugyanakkor valóban egy kicsit túlhangsúlyozott, de valamivel meg kell spékelnünk a natúr vezetési modell. Hangok terén a *Need for Speed* már nagyon régen nem tud hibázni, így újfent élmény hallgatni, ahogy a motorok cibálják a bennük lakó ménes minden egyes tagjának üstökét, és amikor úgy istenigazából a vékonykba vágjuk a sarkantyút, egy megfelelő hangrendszeren tud olyat szólni az egész, hogy garantált a libabőr.

VAN ITT NÉHÁNY OLAJFOLT

Habár a kötelező szintet megüti a játék, egy-két mulasztás lehúzza az értékelést.

Egyrészt a folytonos éjszaka nem mindenkinek tetszik, de ezt nem is igazán rónánk fel hibának, inkább csak egy észrevétel azok számára, akik már az *Underground*-ban is unták, hogy mindig a Föld árnyékos oldalán vannak. Az állandó online kapcsolat viszont hajlamos megölni a játékot, főleg azért, mert a tesztidőszak alatt elég sok instabilitással találkoztunk, és mindegy volt, hogy Wi-Fi vagy drót kötött minket a hatalmas világszöftteshez. Mindez azal járt, hogy magabiztos elsőségünknek is véget vetett az, amikor a játékban egyszer csak eltűnt az út a kerekeink alól, és leszabályzáson üvöltő motorral zuhantunk a semmibe. Természetesen visszakerültünk az útra, de addigra olyan utolsók voltunk, mint Erik, az angolna, aki a 2000-es olimpián majdnem belefutott a medencébe (lásd keretes írásunkat). Máskor pedig már a játékhoz történő csatlakozás is igencsak hosszú töltési ideje után közölte a program, hogy sajnos nem sikerült a kapcsolódás, próbáljuk újra. Nem feltétlenül idegesítő, de versenytársain elképesztő kommunikációs kényszertől szenvednek, és ha éppen nem élőszóban, akkor telefonon keresztül nyomják a felesleges rizsát. Összességében a csatlakozási gondok, a jellegtelen város, valamint a nem túl aktív online élet kellően agyonüti a játékot ahhoz, hogy inkább valami másba fogjunk helyette.

RC

ERIK, AZ ANGOLNA

Erik, az angolna (Eric Moussambani) egy olyan úszó, aki szabad kártyával jutott ki Sydneybe, és az olimpia előtt nyolc hónappal kezdett el úszni, sőt, ezen a világversenyen látott először 50 méteres medencét. Mivel két ellenfelét hibás rajt miatt kizárták, így előfutamát versenytárs hiányában megnyerte. A 100 méteres gyorsúszást 1:52,72-vel teljesítette, és jó összehasonlítási alap, ha tudjuk, hogy az aranyérmes akkor 48,30-as idővel nyerte Pieter van den Hoogenband. Az egészet egyébként Knézy Jenő kommentálása tette igazán teljessé.

HARDVER

Core i-4130, 6 GB RAM, GTX 750Ti/H2780 2 GB VRAM, 30 GB HDD

- ✦ gyönyörűek az autók
- ✦ jók a hangok
- ✦ részletes tuningolás
- ✖ csatlakozási problémák
- ✖ néptelen, kissé sivár város
- ✖ sok a duma

RG

Nem ez az a *Need for Speed*, amit keressünk.

69



HA TE MONDOD

James Mouat lead designer, Electronic Arts:
„Van, aki a tapadást igényli, és van, aki driftelni szeretne. Mi mindkettőre lehetőséget adunk.”

„Csatlakozási problémáink adódhatnak



„Könnyen állíthatunk a tapadás és a drift között



A MOTOROK CIBÁLJÁK A BENNÜNK LAKÓ MÉNES MINDEN EGYES TAGJÁNAK ÜSTÖKÉT

Pikachu kiütéssel győz

POKKÉN TOURNAMENT



INFO

Kiadó **Nintendo, The Pokémon Company**
Fejlesztő **Bandai Namco Studios**
Platform **Wii U**

Röviden A Pokémon világából táplálkozó verekedős játék, amely új mechanikákkal próbálja színesíteni a játékmenetet.
PEGI 7+

IDÉN ÜNNEPLI HUSZADIK SZÜLETÉSNAPOJÁT A FRANCHISE, ENNEK APROPÓJÁN PEDIG SZÁMOS ÚJ JÁTÉKOT DOBNAK POKKÉN.

A hagyományos széria rajongói örülnek a Sun & Moon megjelenésének, de lássuk be, 2016-ban már többre van szükség annál, mint hogy két szörmók szöveges üzenetekben harcoljon egymással. Szerencsére ezt az alkotók is felismerték, és egy olyan játék fejlesztésébe fogtak, amely visszahozza a szombat reggeli matinék hangulatát. Két évtizede Ördög Nóra dekoltázsánál még sokkal jobban érdekelt, hogy vajon a Rakéta Csapat milyen trükkrel próbálja meg elralolni szegény Pikachut. Hiába, változnak az idők.

OLY SOK A HARC, A KÜZDELEM

Ki lenne alkalmasabb a feladatra, hogy tőle alá hozzon egy verekedős Pokémon játékot, mint a Namco Bandai, amely olyan sorozatokat tett le az asztalra, mint a Tekken vagy épp a Naruto. A Pokkén

Tournament főleg előbbiből táplálkozik, de szerencsére alapjaitól építették fel újra az egész rendszert, így nem csak annyi a változás, hogy Heihachi helyett Machamp, Kazuya helyett pedig Charizard száll ringbe. A harc alapvetően két fázisból áll, amelyek közt folyamatosan váltogat a játék. Az első a

Field Phase, amelyben 3D-ben tudunk mozogni: ilyenkor elsősorban távolsági támadásokkal operálunk, kerülgatjuk az ellenfél lövedékeit, és megpróbálunk úgy helyezni, hogy minél előnyösebb pozícióból kezdhesünk a váltás után. Bizonyos mennyiségű sebzés vagy egy megadott támadás után vált a kép, és a verekedős játékoktól megszokott 2D-környezetben zajlik a bunyó tovább, aztán kezdődik az egész előlről, amíg valaki össze nem esik. A harcrendszer alapját ezúttal is a jól ismert kő-papír-olló rendszer adja: az ütésnél erősebb az ellentámadás, ennél jobb a dobás, míg a dobást lepipálja az ütés. A speciális támadások egyáltalán nem bonyolultak, nem kell fejből tudni a Konami-kódot minden jobbegyeneshez, sőt, a legtöbb esetben inkább a Smashre hajaz az egész. A kombókhoz elsősorban megfelelő időzítésre van szükség, de szerencsére sem a Street Fighter-féle, képkockára kiszámított pontosság, sem a Tekkenből ismert végtelen kombó nincs jelen, ebből adódóan pedig nem fordulhat elő, hogy ha összekerülünk egy profival, akkor akár le is tehetjük a kontrollert, mert úgysem tudjuk megütni. Sokkal kisebb a különbség a gombokat vadul nyomogató kezdő és a tapasztalt veterán között, és bár nyilvánvalóan érezhető az erőfölény, soha nem vagyunk esélytelenek. Többek közt ennek is köszönhető, hogy ha valaki csak most ismerkedik a verekedős játékokkal, annak a Pokkén Tournament tökéletes kiindulási pont.

SZEREZD MEG HÁT MINDI!

Az egyszerű mechanizmusok aztán egy kifejezetten komplex egészévé állnak össze, ezáltal mindig van valami új, amit felfedezhetünk. A karakterek harmodora nagyon eltér egymástól; míg Charizard szökőévente tud ütni egyet, addig Weavile pillanatok alatt képes összekarmolni az ellenfelet, így mindenki megtalálhatja a neki tetőző játékstílust. Ha valaki csak a klasszikus pokémonokkal van tisztában, az is találkozik ismerős arcokkal, de természetesen az új generáció is képviselteti magát. Sajnos csak 16 játszható pokémon került be a játékba; a teljes palettát figyelembe véve ez nem sok, a konkurens címekkel összehasonlítva viszont egyáltalán nem kevés. Emellett két extra dolog is színesíti a harcokat. A synergy metert feltöltve átváltozhatunk, és sokkal többet sebezhetünk, ráadásul kapunk egy speciális, a Mortal Kombat X-Ray-rendszeréhez hasonló képességet. A készítő nem aprózták el ezeket az animációkat, Mewtwo például kirepül a világűrbe, ahonnan egy sötét energiából gyúrt, a fél bolygót elpusztító gömböt vág hozzánk. Lehet, hogy a fejlesztők egy kicsit túl sok Dragon Ballt néztek? A másik érdekesség a támogató karakterek jelenléte, akiket a harc közben behívhatunk. Attól függően, hogy kit választottunk a csata elején, képesek sebezni, lassítani vagy megbénítani az ellenfelet.

KALANDRA HÍV A MESSZESÉG

A történet szerint a Ferrum ligában küzdünk, hogy a legnagyobb



A Field Phase kifejezetten izgalmassá teszi a csatákat



BÚCSÚ EGY LEGENDÁTÓL

Márciusban, egy hatalmas viharban autójára dőlt egy fa, és életét veszítette Eric Medalle, a The Pokémon Company kreatív dizájnere, akinek többek közt a Pokémon X&Y-t is köszönhetjük.

A harcosok közt bizony akadnak kevésbé ismert arcok is



Több tucat kiegészítővel szabhatjuk testre avatárunkat



Rengeteg ligán kell átverekednünk magunkat, míg felérünk a csúcsra



A tréning során minden kombót begyakorolhatunk



Charizard már tudja: nem a méret a lényeg



HA TE MONDOD

Harada Katsuhiko producer, Namco Bandai: „Ez egy komoly verekedős játék, de elsősorban a Pokémon-rajongók igényeinek akartunk megfelelni.”

pokemonmesterré váljunk, az idáig vezető út azonban rengeteg kvalifikációs meccsel, kihívással és főleg grinddel van kikövezve. Egy idő után az egymást követő több tucat meccs közepesen fájdalmassá válik, de hát ilyen a tanoncok élete. Szerencsére valamelyest feldobja a sztorit egy rejtélyes pokémonmester és gonosz Mewtwo-jának története, amiért érdemes végigvinni a kampányt. Kezdő játékosoknak mindenképp érdemes a sztori előtt belenézniük a gyakorlómódba: ez az egyik legkidolgozottabb, amivel verekedős játékban találkozhatunk. Mindent részletesen elmagyaráz, így nem állunk majd értetlenül, amikor Garchomp a föld alá harap belénk. Kapunk egy asszisztent is, aki mint egy jó edző, folyamatosan tolja az arcunkba a hasznos információkat (jelzi például, ha feltöltöttük szuperképességünket), mindközben viszont elképesztően sokat csacsog. Szerencsére visszavehetünk belőle, mert nincs annál idegesítőbb, mint amikor az ember – homlokán dagadó erekkel – megpróbál mindent megtenni a túlélésért, és közben valaki még folyamatosan mondogatja is, hogy: „Vigyázz, sérülsz, így el fogod veszíteni a meccset!”

MI GYŐZÜNK A LEGVÉGÉN

A játékról süt, hogy rajongók készítették rajongóknak. A 19 pálya mind-egyike részletesen kidolgozott, a Pokémon-világ ismerői mindenhol találnak majd valami ismerőset, hiszen rengeteg a cameo, legyen az egy épület a háttérben vagy egy alak

a nézők között. Zeneileg szintén nagyon kellemes meglepetés volt a *Pokkén*, hiszen nemcsak a klasszikus dallamok, hanem azok különböző átiratai is felcsendültek, ami rendszeren feldebta a hangulatot. Maguk a karakterek is gyönyörűek, az animációk látványosak, ráadásul 60 fps-sel pörögnek, így a hardcore rajongók is élvezhetik a bunyót. Erről egyedül akkor kell lemondanunk, ha egy gépen akarunk egymás ellen játszani, így ha valaki nem éri be másodpercenként 30 képkockával, miközben laposra veri a haverját, az kénytelen lesz két Wii U-t összekötni. Az Amiibo-támogatáson még mindenképp lehetne javítani, jelenleg ugyanis is semmi másra nem jók a figurák, mint hogy feloldjunk napi öt kozmetikai cuccot avatárunknak. Ezt leszámítva a végeredmény egy kifejezetten minőségi verekedős játék, amelyet a műfaj és a Pokémon franchise kedvelői egyaránt imádni fognak.

Kac

- + egyszerű mechanikák
- + látványos képességek
- + változatos karakterek
- ellaposodó kampány
- Amiibo-bónuszok hiánya

KACI
Húsz év után végre megérkezett, és pont olyan, mint szeretnénk.

84



VÁLJ TÖRTÉNETEINK HŐSÉVÉ!



The Legend of Zelda: Twilight Princess HD + Wolf Link amiibo + Zenei lemez

© 2016 Nintendo



Pokkén Tournament

© 2016 Pokémon. © 1995-2016 Nintendo/Creatures, Inc., GAME FREAK inc. © 2016 BANDAI NAMCO Entertainment, Inc.



Star Fox Zero First Print Edition

© 2015 Nintendo



© 2016 Nintendo

ELŐRENDELHETŐ ÉS MEGVÁSÁROLHATÓ ITT

576 MEMBER
www.576b.hu

konzolvilág
www.konzolvilag.hu

KONZOLOK SZERVIZE
www.konzolokszervize.hu

VIDEOJÁTÉKBOLT.HU

KONZOL STÚDIO
www.konzolstudio.hu

Nintendo

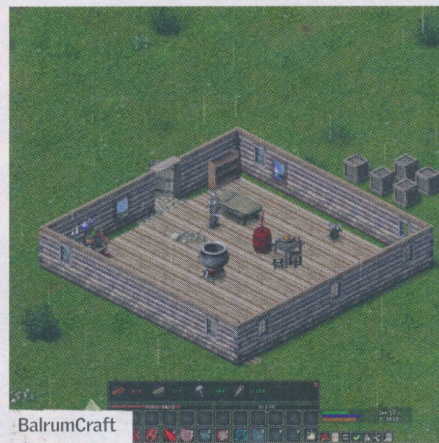
Wii U

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.hu

Nincs párja a hazainak

BALRUM



BalrumCraft

INFO
 Kiadó **Balcony Team**
 Fejlesztő **Balcony Team**
 Platform **PC**
Röviden Egy régi vágású, körökre osztott, nyitott világu szerepjáték-hibrid rengeteg tartalommal és lehetőséggel, hazai fejlesztőktől.
PEGI N/A

PHE-PUHA PANDA KÉPEBEN ÖLEL MINKET KEBLÉRE A NOSZTALGIA, HA MEGHALLJUK AZ ULTIMA ÉS AZ ESCHALON NEVET, VAGY AKÁR CSAK EGY PILLANTÁST VETÜNK ARRRA A STÍLUSRA, AMIT EZEK A LEGENDÁK KÉPVISELNEK. Oly sok év és megannyi spirituális utód után ki gondolta volna, hogy az egyik legjobban sikerült örökös pont egy mindössze két főt számláló, magyar fejlesztőcsapat kondérijából kerül a tányérunkra? Ha valaki még nem hallott az említett címekről, azért, ha pedig imádja őket, akkor azért ajánlott felfigyelnie a *Balrum*ra.

APU ELÉGEDETT MOSOLYA VAGYOK

A *Balcony Team* indie fantasy-szerepjátéka igazi oldschool bútordarab, olyasféle, amely könnyeket csal a veteránok szemébe, első alkalmakat elevenít fel. Pixelesített grafikai stílusában olyan, maig népszerű titánokat idéz meg, mint a *Diablo*, ellenben nyitott világának környezetét nem a *Blizzard* múltja ihlette. A *Balrum*-ban semmi sem véletlenszerűen generált: minden ládát kézzel tömtek meg zsákmánnyal, minden fűcsomónak karakternek és állatnak funkciója van, végzik napi rutinjukat. Vadvirágos réteken, vérfagyasztó rengetege-

ken, kísértetjárta romokon és koromsötét dungeonökön keresztül vezet világ-megmentő kalandozásunk éjjel és nappal, esőben és ködben, persze csak akkor, ha éppen nem a falu lakosainak teljesítünk jó szolgálatot a számos, üdítően változatos küldetés egyikének képében. Különféle céhekhez is csatlakozhatunk, átélhetjük a véletlenszerű eseményeket (mi dézsmálta meg hátizásakom tartalmát már megint?) vagy a menedékhelyünkön építhetjük és fejleszthetjük saját kis portánkat, megtermesztve magunknak a napi betevőt (bajnokunk éhségére, szomjúságára és kipihenségére is oda kell figyelnünk).

Persze még mielőtt rátennénk a kezünket mindenre, ami mozgítható, és úgy habzsolnánk a tapasztalati pontokat, mint a falu bolondja az életelixirnek hitt káposztalevet, meg kell alkotnunk a nagy dolgokra hivatott hőszünetet. Lőbálhatunk kardot (harcos), Robin Hood babérjaira törhetünk (íjász), és varázsigével adhatunk nyomatókat igazunknak (mágus), a lényeg minden esetben az, hogy saját elképzeléseink szerint alakíthatjuk ki karakterünket. Ehhez hozzátartozik a *Balrum* egyik jópofa funkciója, az állatszédítés is, amivel különböző fenevadakat állíthatunk át a mi oldalunkra (egy farkassal kezdünk), és testre is szabhatjuk nyomunkban kullogó bestiánkat. Utóbbira égető szükségünk is van, hisz egy ellenfél közelébe érve átvált az egyébként valós időben futó játék körökre osztott stílusra, ahol bőven van időnk át-

gondolni a megfelelő taktikát és kiválasztani az alkalmazandó skillt, valamint megnedzselni felszerelésünket.

MINDIG VAN HOVÁ FEJLÖDNI

Sajnos a *Balrum*-ban az élet nem csak játék és mese. A korábbi bekezdésben leírtak miatt fülig érő szánek egy parányit lejjebb görbül, mikor az irányítás kerül szóba, az ugyanis – nosztalgia ide vagy oda – nem sikerült hibátlanul, vesztettünk már el csatát miatta. A nemszeretem kategóriába tartozik a képességek sokszor körülményes használata, a nem létező tárgyösszehasonlítás, a túlságosan minimalista térkép, és hogy hiányzik a tárgykészítés/főzés/alkímia/kovácsolás alapjainak bemutatása is, de a készítők folyamatosan frissítik a játékot, tehát a hiányosságok egy részét, ha nem is teljesen, de valamelyest javítják. A *Balrum* csak úgy roskadozik a potenciáltól. Minden elmondott szóval csak a felszínét kapargattuk, mivel annyi tartalmat zsúfoltak bele, hogy a *Call of Duty* játékok kampányai ehhez képest csak egy-egy hosszabb gifnek tűnnek. További pozitívum, hogy egy újabb, A kategóriás cím ár-cédulájának töredékébe kerül, így akinek egy kicsit is megindul a nyáleválasztása az *Ultima/Eschalon* nevek hallatán, vagy esetleg bizseregni kezd a klikkelő ujja a körökre osztott fantasy-szerepjátékok látán, azoknak a *Balcony Team* projektje igazi csemege.

Szada



Kicsit bogaras vagyok

A beállítások tüzetes átvizsgálása megoldást kínál a mit, miért, hogyan problémák egy részére



JÁTÉKOSOKTÓL JÁTÉKOSOKNAK

A *Balrum* a közösségi kalapozás segítségével jöhetett létre. A projekt befejezésére ötvenezer dollárt kértek a fejlesztők a Kickstarteren, amely 1384 támogatónak köszönhetően össze is jött a kitűzött idő alatt.



Az arachnofóbiások rémálma. Szó szerint

INTERJÚ SZŐKE GYÖRGGYEL ÉS ZBORAI ATTILÁVAL, A BALCONY TEAM TAGJAIVAL

GameStar: Kérlek, mutakozzatok be kicsit bővebben! Mivel foglalkoztatok a Balrum előtt?

Balcony Team: Sziasztok, mi vagyunk a Balcony Team. Arra adtuk a fejünket, hogy megpróbálunk egy olyan játékot kiadni a kezeink közül, amely mások számára sok boldog játékórát kínál, miközben mi magunk annyit tanulunk az egészből, amennyit csak lehetséges. Pillanatnyilag a Debreceni Egyetemen folytatjuk tanulmányainkat, és a Balrum az első projektünk, előtte nem foglalkoztunk mással.

GS: Hogyan jött a játékfejlesztés ötlete? Voltak már konkrét terveitek?

BT: A konkrét terv az alapján állt össze, hogy mi magunk mit szeretünk és mit várunk el egy játéktól. Mindig is érdekelt bennünket az informatika világa, illetve mi magunk is szeretjük a szabadidőnket számítógépes játékokkal tölteni, azonban a programozásba is bele akartunk mélyedni. Ekkor jött az ötlet, hogy talán egy játék elkészítésével lehet a legtöbbet tanulni. Az idő előrehaladtával pedig, ahogy egyre jobbak lettünk a kódolásban, úgy nyíltak meg a határok egy komplexebb játék elkészítése felé, így született meg a Balrum.

GS: Miért döntöttetek az old-school, körökre osztott, nyitott világú szerepjátékhibrid mellett?

BT: A korai időszakban, amikor elkezdtük a fejlesztést, még nem volt a piacon túl sok olyan név, amely hasonló lett volna a mi elképzelésünkhöz. Megpróbáltuk a legjavát összegyűjteni az elvárásainknak, amit mi magunk szeretünk egy játékban, és a legjobb tudásunk szerint megvalósítani. Talán nem túlzunk, ha azt állítjuk, egy ilyen stílusú játék az, ami a legnagyobb teret adja egy játékos számára.

GS: Rengeteg a tennivaló ebben a hatalmas világban. Mit mondanátok azoknak, akik a szavatosságra kíváncsiak?

BT: Semmiképp nem fognak csalódnai a játékban. Sok szerteágazó teendőnk akad, amelyek a döntéseinken alapulnak. Az újrájátszhatóság élményét növeli, hogy három fő céhen keresztül vezet az út az utolsó küldetésekhez, amelyek mind-mind egy kicsit többet, egy kicsit más nézőpontból tárnak fel a Balrum világából. Akiket pedig hidegen hagy a játék története, olyan szabad világgal fogják szembetalálni magukat, amelyben felépíthetik saját házukat, farmolhatnak, vagy elkészíthetik saját, testre szabott ruházataikat és eszközeiket, ahogyan csak akarják.

GS: Ti mit emelnétek ki leginkább a Balrum kapcsán?

BT: A hibrid, körökre osztott

rendszer, amely kéz a kézben jár a nyílt világgal. Szerintünk kiemelkedő játékelményt nyújt, hogy a Balrum egész világa szabadon bejárható, minden él és mozog, eközben pedig mikor harcra kerül a sor, a játékosnak nem kell az idővel foglalkoznia, hiszen a körökre osztottság szavatolja a döntéshez szükséges „végtelen” időt. Ez az az együttes, amely igazán izgalmassá teszi a játékban eltöltött óráinkat. A Balrumban sosem unatkozik az ember!

GS: Milyen jövőbeli terveitek vannak? Esetleg új platformok? Magyar felirat? Multiplayer?

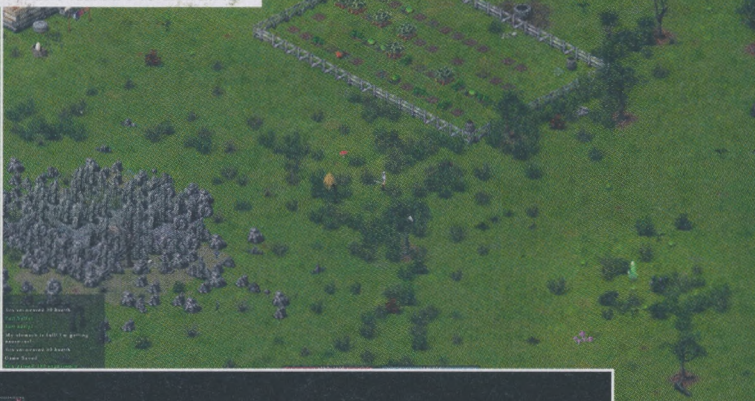
BT: Multiplayer a Balrumban nem lesz, mivel a játék története főhősorientált, így egy multiplayer erőltetését nem tartjuk célszerűnek. Jövőbeli terveinkben azonban szerepel olyan játékok készítése, amelyek tartalmaznak a többjátékos lehetőséget. Ami a magyar feliratot illeti, mivel csak ketten vagyunk, nem volt több kapacitásunk és időnk az angolon kívül más nyelvekkel foglalkozni, minden egyes szöveget, dokumentációt már az elejétől fogva angolul írtunk meg. A nyelvi támogatás ettől függetlenül adott bárki számára (pillanatnyilag tudomásunk szerint egy francia és egy orosz csapat dolgozik a honosításon). Nem gondoltunk még más platformokon.



ÚGY HABZSOLNÁNK A TAPASZTALATI PONTOKAT, MINT A FALU BOLONDJA AZ ÉLETELIXÍRNEK HITT KÁPOSZTALEVET ²¹⁴

Critical Strike

Amikor kiadad a lootmutató...



Új értelmet nyer a „sütögetés” kifejezés

HARDVER

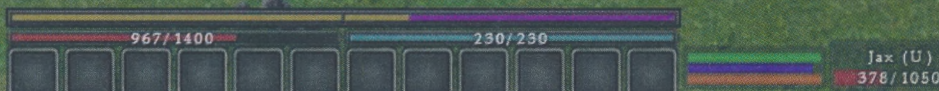
Windows XP; 1,6 GHz CPU; 1 GB RAM; ATI Radeon X1650/Nvidia GeForce 8200/Intel GMA 950; 1 GB HDD

- hatalmas világ, grafikai stílus
- rengeteg tennivaló
- körökre osztott harcrendszer
- irányítás
- tárgy-összehasonlítás
- fapados térkép, kevés kapaszkodó

SZADA

A végtelenbe és tovább.

80



Itt az idő(mérő)

TRACKMANIA TURBO



INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Nadeo**
 Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
 Röviden **A**
 Trackmania most először látogat konzolokra, aminek a konzolosok örülhetnek – a PC-sek viszont kaptak már jobb autós játékot is.
PEGI 3+

NÉHÁNY JÁTÉKBAN HAMARABB TANULJUK MEG AZ ÚJRAIN-DÍTÁS GOMBKOMBINÁCIÓJÁT, MINT MAGÁT AZ IRÁNYÍTÁST.

Nekem a *Tony Hawk* játékok voltak ilyenek, minden félresikerült trükk után villámgyorsan nyomtam a Start, le, X (vagy Esc, le, Enter, ha PC-n játszottam billentyűzetel) gombokat, hogy gyorsan újrakezdhessem. Ez ugyanúgy az újjamban volt, mint a trükkök kombinációi, és szinte észre sem vettem, hogy nem abban a menetben vagyok, ahol pár másodperccel korábban. Az idén tizenhárom éves *Trackmania* sorozat egyes részei esetében nem kellett kombináció, csak egy gombnyomás, és vagy a legközelebbi ellenőrzőpont, vagy a verseny elején találtam magam. Egy elnézett kanyar, egy elmért féktáv azt jelentette, hogy menthetetlenül, magatehetetlenül zuhantam ki a pálya mellé, ahonnan legfeljebb rakétákkal tudtam volna visszafordulni, és nem tehettem mást, ütni kellett azt a bizonyos billentyűt. Sokszor. Mindig is ez volt a széria játékeinak lényege: még a legjobb

autóversenyzők sem tudják elsőre teljesíteni a kitekert, minden irányba csavarodó pályákat, nemhogy megdönteni az arany szint eléréséhez szükséges rekordot, de ahogy egyre jobban kiismerjük az utat, úgy válunk egyre jobbá. Érdekes, hogy ezt az elmúlt 13 évben egyedül a PC-sek (illetve egy rész erejéig a Wii-sek és a DS-

esek) élhették át, most azonban a Ubisoft elérkezettnek látta az időt, hogy az Xbox One-osokkal és PlayStation 4-esekkel is megismertesse a *Trackmania*-élményt. Kár, hogy nem a teljes csomagot kaptuk.

CSAK AZ IDŐ SZÁMÍT

Egyébként bizonyos értelemben nem történt visszalépés: az én kedvenc módjaim, a platform és a puzzle már az előző részből, a *Trackmania 2*-ből is hiányoztak. Előbbi különlegességét az adta, hogy nem az számított, időre menjünk végig a pályán, hanem az, hogy minél kevesebb ellenőrzőpont-visszatöltéssel teljesítsük. Azért volt ez kunszt, mert a pályaelemek nem függtek össze, néha egész trükkök megoldásokat kellett alkalmazni, és nem is lehetett ész nélkül száguldozni. A puzzle-ban pedig nekünk kellett megépíteni megadott számú és típusú elemből a starttól a célig (néha fix ellenőrzőpontokon át) vezető pályát. Reméltem egy kicsit, hogy a *Trackmania Turbo* ezt visszahozza, de nem tette, csak időmérőt mehetünk különféle variációkban. A kampány összesen 220, négy zónába osztott szintből áll. A zónák témája alapvetően nem okozhat meglepetést azoknak, akik bármely korábbi játékkal játszottak: a Canyon (kanyon) neve most Canyon Grand Drift, a Valley (völgyé) Down & Dirty Valley, a Stadium (stadion) International Stadium lett, és bekerült a Rollercoaster Lagoon, aminél homokos vízpartokon és azok közelében száguldozhatunk (korábban az Island volt hasonló). Míg régen első

látásra megkülönböztethetőek voltak egymástól, most nehezebb különbséget tenni, ami részben a kameraállás, részben az autók hibája. Csak akkor látjuk, hogy a járművek különböznek, ha koncentrálnunk, holott anno a 4x4-es terepjárót és a Minihez hasonló kisautót egyértelműen el lehetett választani. Itt a négyből három lapított, egy meg egy buggy, és ami szintén nagyon fura, hogy átfesthetjük és átmatricázhatjuk ugyan őket, de nem egyesével, hanem csak egyszerre. Ha sárga a buggy, sárga a többi is, kész.

A másik ok, amiért nem érezni hatalmas eltérést, hogy ha aszfalton megyünk, sokszor semmit nem látunk a környezetből, mert az út a levegőben lóg. Csak azért hoztam fel ezt problémaként, mert a pályákat tízesével teljesíthetjük, és amíg az épp aktuálisan nyitott tízen nem szerzünk a továbbhaladáshoz szükséges típusú medálokat (bronzot, ezüstöt vagy aranyat), nem mehetünk tovább a következő zónába. Emiatt unalmassá, egyhangúvá válhat a móka, és elvesz az érzés, hogy „igen, megcsináltam, tényleg továbbjutottam egy másik helyre”. A nehezebb pályák feloldásához ráadásul már nem elég a bronz vagy az ezüst, az utolsó csomag akkor nyílik meg, ha az addigi 200 pályából 190-ben elértük az aranyat. Ennek kapcsán egyébként érdemes megjegyezni, hogy míg aszfalton az autók teljesen kényelmesen kezelhetők, ahogy letérünk róla, rettenetesen csúszkálnak, szinte irányíthatatlanná válnak, és csak abban

Kijelölhetjük, melyik éremre hajtunk. Ha legyőzzük a szellemautót, megvan az érem, ha nem, nincs



HA AMÚGY NEM LENNE ELÉG SZÉDÍTŐ...

A *Trackmania Turbo* az egyik első olyan játék, amely teljes mértékben támogatja a virtuális valóság eszközeit, nevezetesen az Oculus Riftet. Ugyanúgy hátulról láthatjuk járműveinket, de foroghatjuk a fejünket. Aki szeretne ebből egy kóstolót, keressen rá az iOS App Store-ban és a Google Play-ben a *Trackmania Turbo – 360° Experience* nevű ingyenes alkalmazásra.

Online vagy osztott képernyőn is játszhatunk egy időben, ugyanazon a pályán



A táblák tele vannak vicces feliratokkal



reménykedhetünk, hogy hamarosan megint visszatérünk az aszfaltra. Ez különösen homokon és sárban szembeszökő, a fűvön még úgy-ahogy ellavírozik az ember. PC-n próbáltam, és sem billentyűzettel, sem kontrollerral nem tudtam úgy boldogulni, ahogy szerettem volna. A levegőben csak fékezni vagy gyorsítani lehet, kanyarodni nem, így nagyon fontos, hogyan hagyjuk el a rámpát, amely felbőg.

AMIÉRT IGAZÁN SZERETJÜK

A kampány igazából csak ugródeszszaként szolgál, gyakorolhatunk vele, de az igazi izgalom a pályaeépítőben és az online versenyekben rejlik. A Trackbuilder segítségével saját pályákat készíthetünk, ráadásul úgy, hogy kiválaszthatjuk, mennyire akarunk részletesen belenyúlni: aki szeret pepecselni, az az advanced módot válassza, aki nem annyira, annak a beginner lesz az ideális. A legjobb, hogy véletlenszerűen is generálthatunk pályát, ami ugyan nem mindig sül el jól, de a végtelenségig elszórakozhatunk vele. Az online versenyek során játszhatunk barátaink vagy ismeretlenek ellen is. Mindig korlátozott időt kapunk arra, hogy minél jobb időeredményt érjünk el az egy bajnokságban található, a fejlesztők vagy felhasználók által készített pályákon. Soha nem tudhatjuk, mit kapunk, így többnyire mindenki egyenlő eséllyel indulhat. Egy bajnokságban egyszerre százan vehetnek részt, de mindenki csak szelmautóként jelenik meg, nem ütközünk sen-

kivel. Ha jól teljesítünk, előrébb léphetünk a világ-, országos vagy megyei ranglistán (bizony, Magyarországon is be lehet állítani, hogy melyik megye lakosaival akarjuk magunkat összemérni).

Érdekes a haverokat is összecsiszítani, ugyanis három helyi többjátékos mód is rendelkezésre áll. A Hot Seatben felváltva próbálkozhatunk, az Arcade-ban mindenki három próbálkozásból igyekezhethet a legjobb formáját nyújtani, a Split Screen pedig az osztott képernyős, mely egyszerre maximum négy játékost támogat. Ha a menüben a Secret menüpontnál beírunk valami véletlenszerű kombinációt, megváltoztathatjuk ezeket a játékmódokat például úgy, hogy csak akkor gyorsuljanak az autók, ha nem nyomva tartjuk, hanem vesztül nyomogatjuk a gázt, vagy oly módon, hogy a levegőben is lehessen mozogni (ami, mint említettem, alapesetben nem opció).

És nagyjából ennyi. Ez minden tartalom, amit a *Trackmania Turbo* adni tud. Nem mondom, hogy nem elég, de hiányoznak azok a régi jó módok, amelyek igazán megszerettették velem a franchise-t, és a változatoság, amiért igazán élveztem játszani. Ettől függetlenül a játék szórakoztató, az online mód addiktív, és nagy előrelépés, hogy konzolra is elérhető; remélem, ez valami nagyobb dolognak a kezdete, és akár letölthető csomagokkal, akár egy folytatással jelentősen bővíteni fogják.

Paca



KÉT SOFŐR, EGY AUTÓ

Nagyon fura kooperatív módot találtak ki a Nadeónál. Ez a Double Driver mód, amelyben két játékosnak ugyanazt az autót kell irányítania, két önálló controllerrel. Ha az egyikőjük balra húzza a kormányt, a másik jobbra, akkor az autó egyenesen fog menni. Nem könnyű összehangolni, de nagyon szórakoztató.

HARDVER

Windows Vista/7/8.1/10; Dual Core 2 GHz Intel/AMD CPU; 2 GB RAM; 512 MB GPU; DirectX 11; 5 GB HDD

- + végre konzolon is játszhatjuk
- + az online mód nagyon jó móka
- + a kampány kielégítően hosszú
- kevés játékmód
- irányításbeli problémák
- kameranézet

PACA

Volt már jobb, lesz is még.

76

”AHOGY EGYRE JOBBAN ISMERJÜK AZ UTAT, ÚGY VÁLUNK EGYRE JOBBÁ



HA TE MONDOD

Tommy Francois director of IP development, Ubisoft: „Azt akartuk, hogy a Trackmania Turbo egy árkádjáték legyen.”

Egy elvétett ugrás, és kezdetjük előlről



A területek szépek, de nem mindig látunk belőlük bármit is

+00:04.53

00:29.68

Ez nem az emberek hajnala

GRIM DAWN



INFO

Kiadó **Crate Entertainment**
Fejlesztő **Crate Entertainment**
Platform **PC**

Röviden A Titan Quest egykori fejlesztői megmutatják, hogy még mindig kiváló akció-RPG-t tudnak készíteni.
PEGI 12+

FÉLTETTEM A GRIM DAWNT. A MINDENTUDÓ ÉS SOHA NEM FELEJTŐ INTERNET LENYOMATA SZERINT MÁR 2010 NYARÁN ÍRTAM A CRATE ENTERTAINMENT KIS CSAPATÁNAK JÁTÉKÁRÓL, ÉS AZÓTA IS ÁLLANDÓAN RAJTA TARTOTTAM UJJAMAT A FEJLESZTÉS FŐ ÜTŐÉRÉN.

Mivel olyan világot élünk, amelyben egy tollvonással megszüntetnek különböző projekteket, voltak olyan pillanatok, amikor teljesen biztos voltam benne, hogy ez az alkotás is hasonló sorsra jut annak ellenére, hogy sikeresen futott le a Kickstarter-kampány; hullott a zöld eső, és végül összejött rá a pénz. Mivel közben hat év alatt olyan nevek hajóztak be a műfajon belül, mint a folyamatosan frissülő *Diablo III*, az ingyenes, de nagyszerű *Path of Exile* vagy a trilógiájáá bővülő *The Incredible Adventures of Van Helsing*, aggódtam, hogy a fejlesztők túltolták a hegesztgetést, és ha debütál is, nem fog labdába rúgni korunk meghatározó hack & slash címei között. De kár volt izgulnom.

Ahogy az ismert, az Iron Lore megszűnése után a szélnek eresztett munkások kis csoportja hozta létre a Crate Entertainment stúdióját, és első munkájuk annyira magán viseli a *Titan Quest* ismertetőjegyeit, hogy úgy érezzük, mintha ezzel már futottunk volna pár kört, csak most teljesen más a körítés. Míg a népszerű előd kézen fogva vezetett körbe minket a görög mitológia istenekkel és homéroszi hősökkel teli világában, addig a *GD* egy teljesen fiktív, sokkal sötétebb és felültebb vidékre taszajt be, ahol emberi fajunk közelebb áll a kihaláshoz, mint a dinoszauruszok annak a bizonyos végzetes meteorbecsapódásnak a pillanatában. Cairn földjét két idegen megszálló, elenséges hatalom konfliktusa dúlja fel, és az biztos, hogy nem mi vagyunk a nevető harmadik. Míg az egyik faj erőforrásként használja és megszállja fizikai testünket, addig a másik mindent elkövet, hogy ezt megakadályozza azáltal, hogy kiirt minket. Már önmagában ez kilátástalan helyzetet szül, erre választott hősinkről kiderül, hogy őbenne is bujkál egy rosszakaró lélek. Nehéz innen meglátni az élet napos oldalát, főleg ha egy maroknyi csőcselék kötelet rak a nyakunkra, és felhúzza a legközelebbi bitófára. Szerencsénkre – vagy nem – fuldokló vergődésünk közben a bennünk lakozó lény inkább nyúlcipőt vesz, így a másvilágba lépés előtti pillanatban egyik hóhéruk, megkegyelmezve nekünk, nagyon stílusosan ellövi a kötelet, ennek következtében már újra emberként,

saját magunkat visszakapva zuhanunk a földre, hogy a halál árnyékából bemutathassuk a gonosszal: nem félünk tőle, és meggyünk pár kokit kiosztani.

SAKÁCS LESZEK, ÉS ÜRHAJÓS

Ezzel a velős történetmesélés meg is áll. Univerzumunk kétségbeesett helyzetéről már csak az utunkba eső NPC-ktől kapunk felszines információkat, és természetesen ők fognak a megbízásaikkal inspirálni, hogy az első bekötőút sötényénél ne menjünk el a másik irányba, hagyva az egész hősködést másra. De ahogyan a *Titan Quest*ben sem a mély mondanivalójú fabula vagy egy bölcs narrátor regélése volt a mérvadó, úgy a sztori itt sem veszi el a figyelmünket a lényegről: a jó cuccok kifarmolásáról és a folyamatos fejlődésről. Megjegyzem, csöppet sem sértődtem volna meg, ha nemcsak tekercsekből és elcsüggedt személyektől kapok infómorzsákat, hanem nagyobb rálátásom nyílik mindenre. Viszont, hogy tudjuk, kit és merre kell likvidálnunk a fennmaradásunk érdekében, arra pont elég a történet. Az ugyanakkor kökeményen rajtuk múlik, hogy ennek szolgálatába milyen harcost állítunk. Kezdetben hat kaszt közül választhatjuk ki obsitosunkat, és zseniális, ahogy a tizedik szint elérésekor egy újabbat is hozzáadhatunk. Ismerős és tanítani való lehetőség ez, mert így számtalan hibrid karaktert tudunk kreálni, és sok időt fog már önmagában az felemészteni, hogy próbálgatjuk összepasszintani őket saját szájizunk sze-

AKASZTÓFAVIRÁG

Nem szeretném azok idejét rabolni, akiknek tetszett a *Titan Quest*, így azt javaslom, hogy tegyék le itt kinyitva az újságot, hentejének pár órát a *Grim Dawn*ban, majd folytassa a cikk olvasását elismerően bólogassanak velem együtt, hogy ez megint bitang jó lett.

A háttér nem csak díszletként funkcionál. Egy erős séta és néhány tasli kiosztása után arra folytathatjuk az utunkat

Ilyen mamslazok ölelő gyűrűjében néha észembe jut anyám tanácsa, hogy inkább menjek virággötőnek, mint harcosnak

A gyors közlekedés érdekében itt sem hiányozhatnak a lila, pulzáló teleportkapuk

DIGITÁLIS

A játék jelenleg csak Steamen keresztül elérhető, de ha a bevétel a terveknek megfelelően alakul, akkor a fejlesztők szeretnék majd dobozos formában is a piacra dobni.

rint. Mivel a két osztály mellé rengeteg paszszív és aktív képesség is párosul majd, itt is mérlegelnünk kell, hogy a végesen megszerzhető tapasztalati pontokat mire költjük el. Szerencsére ezeket egy csekély összegért cserébe bármikor visszavonhatjuk, és újból kioszthatjuk. Bakánk felvertezésére ott van még a Devotion szekció, amiről bővebben a dobozban olvashatsz.

ITT SZÜLETTEM, IDE TEMESSETEKI

Ha valamiért érdemes végigverekednünk magunkat egy hegynyi csúnyaságon, az Cairn vidéke. Gyönyörű és monumentális. Ugyanarra a grafikus motorra épül, mint a TQ, de annyit csiszolták és finomították a látványt, hogy az mai szemmel is csak úgy illegeti magát. Kimondottan imponált, hogy van mélysége és magassága a területeknek. Amit messze a háttérben látunk, mondjuk egy völgyet vagy egy várfokot, azt a későbbiekben szabadon bejárhatjuk, mikor elérünk hozzá. Sajnos a pályák szerkezetét nem generálja szabadon a rendszer, ha esetleg újra nekigyürkőznénk a kalandnak, de rengeteg mellékág, barlangrendszer, valamint a megfelelő alkatrészek – kulcsok és dinamit – megszerzését követően további felfedezhető területek állnak a rendelkezésünkre, ezért többszöri újrajátszás után sem hatalmasnak a hosszas trappolás. Én kényelmes ütemben haladva körülbelül 23 óra alatt mentem végig a világon; tetszett, hogy nincs aktokra osztva az egész, hanem egy ösz-

szefüggő és folyamatosan változó tájon vagyunk terelgetve. Már a területek felépítéséből is érződik, hogy nem kezdő kezek dobták össze, de csak akkor érezzük igazán a profizmust, amikor bekapjuk az első pofonokat. Három, egymás után elérhető nehézségi szinten mehetünk végig, amelyeket sikerült úgy finomhangolniuk a készítőknél, hogy a kezdetektől kihívást jelentsenek. Az első fokozaton lehetőségünk van bekapcsolni a veterán funkciót, amely a szokásos mechanizmus szerint lassítja az előrehaladást: még több, erősebb és szívósabb szörnyrel. Ezek még akkor is komoly fejfájást okoznak, ha egyszerre négyen kooperálunk, a végző, ultimate fokozaton pedig olyan halálosak, hogy minden egyes csetepaté rendesen megizzaszt minket.

ZORD HAJNAL, FÉNYES JÖVŐ

A főnixként újraéledő, immáron Crate Entertainment név alatt futó csapat előtt szép jövő állhat. Első gyermekükkel megmutatták, hogy egy kis banda is képes első osztályú ARPG-t letenni az asztalra olyan árccélulával, hogy azt már mi érezzük rablásnak. Mármint hogy mi vagyunk a tolvajok, mert ennyiért szinte ingyen van – konkrétan a kezdő cetlin 25 euró fityeg. Ezért az összegért egy nagyon tartalmas alkotást kapunk, de én hiányolom egy picit a díszesebb körítést. Első pillantásra fapadosnak hat a játék, kezdve a minimalista karaktermegjelenítéssel egészen a történetmesélésig. Termé-



CSILLAGSZEMŰ JUHÁSZ

Mikor a Path of Exile megjelent, szinte hasra estünk azelőtt a végtelennek tűnő képességfa előtt, amit kaptunk. Valami hasonló érzésem, amikor meglátam a karakterfejlesztő egyik ágát, a Devotíont. Ez nem más, mint az esti égbolt, amelyen csak úgy ragyognak a fehér csillagok. Kalandunk során különböző költárokat aktiválva szerezhetünk olyan pontokat, amelyeket végül itt elkölthetünk, különböző csilgképeket kirakva újabb egyedi képességekkel övezhetjük fel hősiünket, ezek a folyamatos használat után tovább is fejlődnek. Mivel nem tudjuk egyszerre mindegyiket feloldani, itt is lehetőségünk lesz folyamatosan variálgatni, cserélgetni őket addig, amíg rá nem találunk a nekünk tetszőre.

szetesen ezek csöppet sem rontanak az összképen, de ha erre is több időt, pénzt és energiát fordítottak volna a készítő, akkor minden szívbjaj nélkül levetttem volna a Diablo fejéről a koronát, hogy átrakjam a Grim Dawnra.

Nightwolf

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8/10; 2,3 GHz
CPU; 512 MB Nvidia GeForce 6800; 2 GB
RAM; DirectX 9; 5 GB HDD

- ✦ sokirányú karakterfejlesztés
- ✦ újrajátszhatóság
- ✦ Cairn világa
- ✦ felszínes történetmesélés
- ✦ apró bugok

NIGHTWOLF

Hat év várakozás semmi, ha ilyen tartalmat kapunk.

87

NEHÉZ INNEN MEGLÁTNANI AZ ÉLET NAPOS OLDALÁT, FŐLEG HA EGY MAROKNYI CSÖCSELEK KÖTELET RAK A NYAKUNKRA, ÉS FELHÚZ A LEGKÖZELEBBI BITÓFÁRA



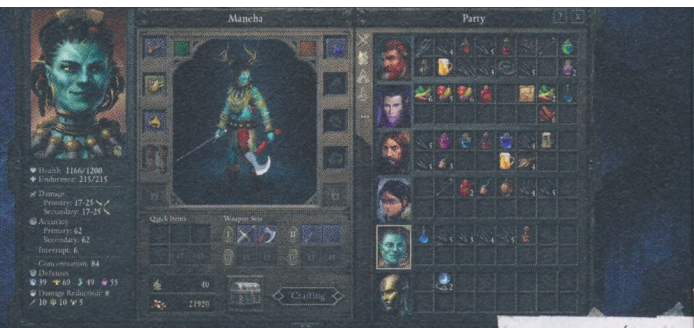
Így fest egy kipusztulás előtt álló emberi faj központja... zöld nyilak vannak az emberek felett

Teszt

» PILLARS OF ETERNITY
- THE WHITE MARCH PART II.

VÉRSZOMJAS BARBÁRNŐ

Új csapatársunk neve Meneha. Érdeemes letudni rövid kis küldetését, az egyik legjobb az összes közül. Sajnos azonban a szinkron olyan szinten mellément, hogy napokig kerestem, hol lehetne elnémitani öngyagságát.



Új társunk egy igazi tündérbogyó

GameStar

TESZTÜNK A KIEGÉSZÍTŐ
ELSŐ RÉSZÉRŐL MEGTÁ-
LÁHATÓ A 2015/09-ES
GAMESTARBAN



Benépesül lassan a tundra



A látvánnyal nem lesz gond

Kapjuk fel még egyszer utoljára csatabárdunkat

PILLARS OF ETERNITY - THE WHITE MARCH PART II.

KISSÉ MEGKÉSVÉ UGYAN, DE MEGÉRKEZETT A WHITE MARCH MÁSODIK, BEFEJZŐ FEJEZETE.

Akik az alapjátékot végigvitték, azoknak nem is nagyon magyaráznom, miért volt hatalmas siker. A retró arcok örülhettek, a Pillarsban szinte minden benne volt, amit a Baldur's Gate óta hiányoltunk: több száz órányi nagyszerű sztori – még ha kicsit talán túl lassú folyású is –, mesteri módon kidolgozott harcrendszer – főleg a sokadik patch után –, aprólékosan felépített fantasyvilág. Nem mindennapi élmény volt felfedezni Eora világát, de a kaland minden, gép előtt görnyedve töltött perce megérte. Az Obsidian a sikeren felbuzdulva menten nekiállt dolgozni a második részen, de ha már a kickstarteres népeknek megígérték, elkészítettek két kiegészítőt is. Vagyis csak egyet, de azt két szeptemberben kaptuk meg.

HEVES JEGES

A készítőik nem is titkolták, hogy a The White March alapvetően az Icewind Dale előtt tiszteleg majd, ami inkább az akciódúsabb játékmenetet kedvelő játékosoknak kedvez. Nem baj, jó kis játék volt az is, csak rövid. A White March első része sem volt éppen hosszú, viszont legalább teljesen új helyszíneken csatangolhattunk, amíg be nem verték a fejünket a combosabbnál combosabb ellenfelek. A kiegészítő első része elég nehézre sikeredett, csak sajnos a történet nem ért fel az alapjátékkal – nem is vártuk el, hogy felérjen, de ebbe belekötött, aki akart. A sok sírásnak meglett az eredménye: a White March második fe-



INFO

Kiadó Paradox Interactive
Fejlesztő Obsidian Entertainment
Platform PC

Röviden A Pillars of Eternity kiegészítő-jének második része még több harccal és kissé beszűkült játéktérrel. PEGI 16+

le sokkal inkább sztoriorientált lett. Sajnos azonban az Obsidian átesett annak a bizonyos lónak a másik felére, mert bár valóban érdekes lett a saga lezáró részének elbeszélő költeménye, olyannyira fogják a kezünket végig, hogy a szabadság minden érzete eltűnt. Nincs idő a felfedezésre, mert a magával sodró történet elragad; de nincs is mit. Igaz ugyan, hogy vannak új helyszínek most is – sőt a látványvilág még mindig pazar –, de ezeket kötelező jelleggel látogatjuk meg. Itt most nincs mellébeszélés, elkalandozás. Akad néhány apróság, amivel elbábelődhetünk néha, de letérni az előre megszabott útról immár nem tudunk. Persze az alapjátékban kóborolhattunk eleget, de talán pont ezért furcsa most a nagy szigor ezen a téren. Mondjuk meg kell hagyni, hogy a történet méltó lezárást kap, és újabb, jókora adag lore a jutalma minden szemfüles játékosnak. A nagy mesélgetés közepette sikerült úgy kanyarítani a sztorit, hogy aki egyben játsza végig a két kiegészítőt az alapjátékkal, kétszeres világmegmentői emlékérmét is bezsákolhat. Az addig vezető út azonban hosszú és véres.

KICSORBULT KARD

Már az alapjáték sem volt könnyedén abszolválható odafigyelés nélkül. Emlékszünk még, hányszor mosták fel velünk a padlót a trükkösebb ellenfelek. A White March rá tett erre egy lapáttal, és csak reménykedtünk, hogy majd a második rész kegyesebb lesz. Nem lett. Olyannyira nem, hogy hiába az ismét megemelt szintkorlát – amely most már 16 –, egy sima járőrscapat könnyedén bedarálja büszke kis csapatunkat.

Rádásul az ellenfelek változatosságával is gond van: alig kapunk néhány új dögöt, inkább a számok erejével operált az Obsidian. Szóval csak óvatosan haladjunk előre a jól látható ösvényen, mert hiába néz ki nagyon vadul az új csapattag, sajnos ő is hamar a fűbe harap, ha nem vigyázunk. Talán a fejlesztők is érezték, hogy egy idő után frusztráló a monoton harcolás, ezért hála istennek van egy új nehézségi szint, a Story Time. Ekkor amolyan diadalmenetben vehetünk részt, de legalább élvezhetjük a történetet. Igazság szerint kicsit nehéz külön értékelni a White Marchot, mert szorosan összefüggő alkotásról van szó. Aki szeretette az alapjátékot, biztosan nem csalódik benne, de én megvárnék egy leárazást.

Gulius

HARDVER

Windows Vista (64 bit); Intel Core i3-2100T 2,5 GHz/AMD Phenom II X3 B73; 4 GB RAM; ATI Radeon HD 4850/Nvidia GeForce 9600 GT; 5 GB HDD

- + csodálatosan táltal helyszínek
- + érdekes történet
- + Icewind Dale hangulat
- túl sok harc
- kevés újdonság
- lineáris

GULIUS

Kicsit talán túl akciódús, de egy próbát megér.

82



Ők amúgy barátok, csak arrafelé így köszöntik egymást

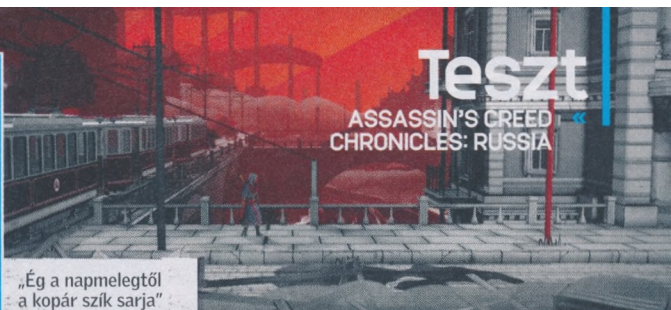


RAJZOLT BÉRGYILKOS

Ha kedveltétek Nyikoláj Orelov karakterét, és szeretnétek többet megtudni róla, akkor érdemes belelapoznotok a The Fall vagy a The Chain című képregényekbe is.

GameStar

A KORÁBBI EPIZÓDOK TESZTJEIT KERESD A 2015/05-ÖS ÉS A 2016/02-ES GAMESTAROKBAN



„Ég a napmelegtől a kopár szik sarja”



A bérgyilkos rend találta fel a bliccelést, így minden lógó igazából az asszaszin renchez tartozik

Az oroszok már a spájzban vannak

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: RUSSIA

CÉLZOTT SZÉKDOBÁLÁSOK, FELINDULT ASZTALBOROGATÁSOK ÉS VAGY EGY TUCAT RUMOSÜVEG EGYMÁSHOZ HAJIGÁLÁSA UTÁN IS AZT MONDOD, HOGY JÁTÉKÉLMÉNYBEN A NEGYEDIK RÉSZÜL SZOLGÁLÓ BLACK FLAG AZ ASSASSIN'S CREED SOROZAT CSÚCSA, ÉS PONT.

Egyedül a második felvonás történetmesélése überel mindent és mindenkit, mert úgy izgultunk az Alma keresgélése közben, hogy alig bírtuk palástolni, ezért igen jól jött az arcunk pirját eltakaró hegyes elejű kapucni. Innen a regét már nem írták olyan cirádás és súlyos betűkkel, hiába kaptunk a végén egy forrongó Franciaországot és egy nagyon szerethető Angliát, így a széria lendületét semmi sem lökte tovább, lassulásba kezdett. Érezte ezt a Ubisoft is, rögtön belefűjt hát jelképes sípjába, és páréves pihenőre küldte a bérgyilkosok és templomosok nagy harcát, de hogy a parázs folyamatosan izzon, belegyezte élénk az immáron trilógiává bővült Assassin's Creed Chroniclest.

SZIA, RUSSIA!

Még nyelvünkön érezzük a kínai zöld teák fanyarságát és az indiai fűszerek szájpaddást égető pikánságát, hiszen a három epizódra osztott AC Chronicles első két felvonása ezeken a tájakon vezetett körbe minket, és a lezáró, harmadik rész sem megy el a kontinensről, csupán északnak veszi az irányt, az I. világháború utáni Oroszországba. Akik nemcsak játék formájában barátokoztak a szalmabálákba ugráló gyilkosokkal, hanem például bő nyállal lapozgatták a róluk szóló képregényeket



INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Climax Studios, Ubisoft Montreal**
 Platform **PC, PlayStation 4, PS Vita, Xbox One**
 Röviden **Kína és India után orosz földön is tiszteletét teszi az Assassin's Creed Chronicles, ezzel le is zárva a híres játéksorozat háromrészesre tervezett spinoffját. PEGI 16+**

is, azok már biztosan találkoztak Nyikoláj Orelov nevével. Az ő utolsó megbízatását kísérhetjük figyelemmel, mielőtt elhagyná vodkagőzben úszó szülőföldjét. 1918 időszakában éppen nem a virágkötő fesztiválokról volt híres, így elvtársunk párórás kalandja sem ígérkezett sétagaloppnak. Az előzetesek alapján nem támasztottam nagy elvárásokat ezzel a lezáró fejezettel szemben, ugyanolyan közepes élményt vizionáltam, és sajnos nem is kaptam mást: unalmas, felszínes sztori, rengeteg szökdécseléssel és torokátvágással. Nincs új a nap alatt, vagyis a felállás változatlan maradt: oldalról, amolyan 2,5D-nézetben kell hőszünetet telerelgetnünk a platformelemekként funkcionáló hatalmas városban, miközben a katonák között lopakodunk, gyilkolgatunk és megfigyelünk. Az ugrálgatás, vagyis maga a haladás egyhangúnak mondható, sok kihívást nem találtam benne, és csak elvétve találtam olyan szituációkkal, amelyek ötletesen voltak megoldva. Bakánk kobráügyességű mozgása mellett füstbombákkal és kedvenc barátjával, egy mesterlövészpuskával ritkítja a drága orosz populációt, ezért ilyenkor nekünk csupán annyi a dolgunk, hogy ahol a lehetőség engedi, a karabély távcsővébe bambulva leszedegessük a felbukkanó buksikat. Ez amolyan ruszki egyenruhás kacavadászat.

KOMISSZÁR ELVTÁRSNAK JELENTEM

Amivel maximálisan elégedett voltam, az a kor és hely megjelenítése. Míg Kínát és Indiát kicsit színesebben, természet közeleiben ábrázolták a fejlesztők, addig az ACCR egy sokkal sötétebb és ridegebb környezetbe helyez minket. Kis híján szürkésfeketé-

ben úszik minden, mintha a háttérben folyton pőfékelő gyárművek füstje húzna egy fakó fátylat a világra. Csupán a fontosabb elemek és díszletek emelkednek ki vörösen, és ettől máris úgy érezzük, mintha egy kellemes noir festményben bandukolnánk. Ez hosszú távon azért fárasztó lehet a figyelemnek, de még a végzetes szemdörzsölés előtt lezárul a történet, ugyanis durván négy óra alatt bárki számára átrágható. Én azt javaslom, hogy az utolsó perc elmajszólása után nyugodtan emésztgessünk, pihenjünk rá, dőljünk hátra, és a három részből álló mellékhatást követően őrizgessük kedvenc AC-pillanatainkat. Reméljük, hogy a készítő, miután kellően kiéheztettek minket, egy olyan, izgalmas történelmi időben elhelyezett, grandiózus alkotást prezentálnak jövőre, ami taszajt végre egyet a sorozaton.

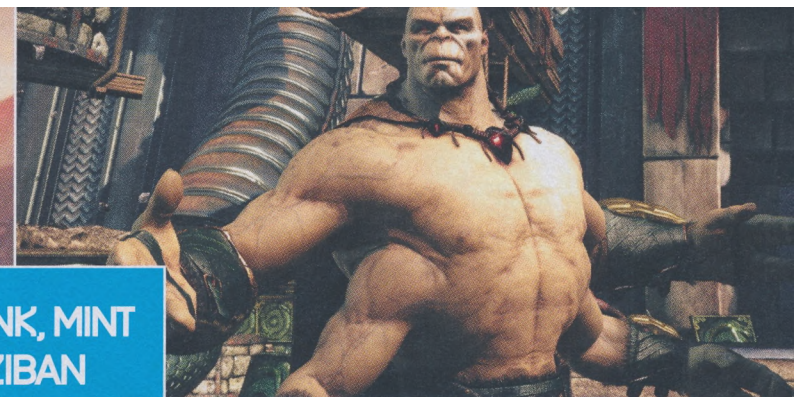
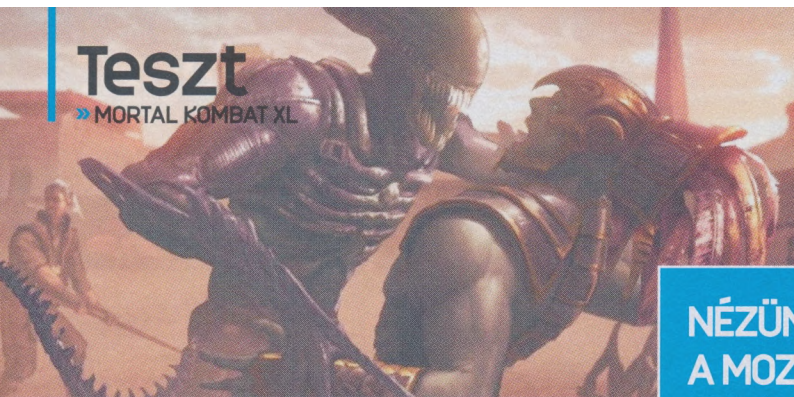
Nightwolf

HARDVER
 Windows 7/8/8.1; Intel Core 2 Duo E8200 2,6 GHz/AMD Athlon II X2 240 2,8 GHz; 2 GB RAM; Nvidia GeForce GTS450/AMD Radeon HD5770; DirectX 10; 4 GB HDD

- + autentikus, hangulatos világ
- + pár ötletes, kihívást jelentő helyzet
- felszínes, üres történet
- monoton játémenet
- egy kaptafára való sorozat lett

NIGHTWOLF
 Játsoztam vele, ha már itt volt, de nem hiányzott.

63



NÉZÜNK, MINT A MOZIBAN

Két vitatható értékű mozifilm után a Mortal franchise megkezdte. Ígéretesek vannak, de a gyártásig még nem jutottak el. Nyolc hónappal ezelőtt azonban megtört az átok, James Wan, a Halálos iramban 7 rendezője került a produceri székbe. Állítólag ő olyan befolyással bír filmes körökben, hogy képes beindítani a halottak hitt elképzeléseket. Amennyiben ő sem tudja feltámasztani a Mortal Kombat filmet, akkor jobb, ha beletörődünk, és nyomunk még egy meccset az XL változattal.



GameStar

A MORTAL KOMBAT X ELSŐ KIADÁSÁNAK TESZTJÉT KERESD A 2015/05-ÖS GAMESTARBAN

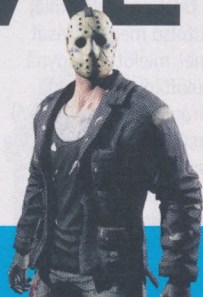
Idegen a Ragadozó ellen

MORTAL KOMBAT XL

IDŐ KÉRDÉSE VOLT, HOGY AZ ÚJ MORTAL KOMBAT IS MEGKAPJA A KOMPLETT KIADÁST, MELYBEN AZ ÖSSZES DIGITÁLIS TARTALOM EGY HELYEN TALÁLHATÓ KEDVEZMÉNYES ÁRON. Tizenegy hónappal az alapjáték megjelenése után tehettük rá a kezünket az XL verzióra, amelyben kilenc karakter, kilenc kosztümcsomag és számos egyéb újítás vár azokra a játékosokra, akik inkább kívárták a megfelelő alkalmat a jelenleg piacon lévő legjobb verekedős játék megvásárlására.

HORRORRA AKADVA

A kilenc karakter közül ismét lesznek a nyolcvanas és kilencvenes évek sci-fi- és horrorfilmjeiből érkezett vendégek. Itt van mindjárt a Mortal XL sztárja, A nyolcadik utas a halál főszereplője, a xenomorph. Meglehetősen szkeptikusak voltunk vele szemben, de Ed Boon és csapata hibátlanul oldotta meg a feladatot, élvezetes vele játszani, és a Tarkatan verzióval sikerült Barakát is visszacsempészni a játékba. A másik legendás sci-fi-karakter a Ragadozó, kifejezetten jól mutat, amikor ez a félelmetes harcos megküzd az Idegenel, illetve Jaxszel (a játékban Jax hangját és külalakját az a Carl Weathers kölcsönzi, akít az első Predator filmben olyan brutálisan lemészárol a földönkívüli vadász). A nyolcvanas évek kaszabolós horrorfilmjeiből két ismert gonosz is életre kel a játékban: Jason Voorhees a Péntek 13 sorozatban, míg Leatherface a texasi lán-



INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment

Fejlesztő NetherRealm Studios

Platform Playstation 4, Xbox One

Röviden A Mortal Kombat X „Game of the Year” kiadása, sajnos csak konzolokra. PEGI 18+

fűrészes filmekben borzolta az idegeinket. Gorót mindenki ismeri, és mivel őt csak az előrendelők kapták meg, ezért nagyon örültünk, amikor kiderült, hogy ő is alanyi jogon szerepelt az XL csomagban. A klasszikus Mortal-karakterek közül négy kapott helyet: Tanya, Tremor, Tri-borg és a részeges karatemester, Bo'Rai Cho. Ők szóda-val elmennek, de azt azért senki se várja, hogy évek múlva is emlékezzünk rájuk, nem hagynak maradandó emlékeket.

TÚL A CSÚCSON

Az új karakterek mellett számos öltözetet is kapunk az XL verzióval, ezek között vannak nagyon durván kinéző skinek, de akadnak egyszerűbbek is, a klasszikus hacukák minimalista stílusban nyomják, inkább a nosztalgiafaktoruk érvényesül. A NetherRealm a PC-s változatot teljesen kihagyta a platformok közül, jelen pillanatban csak és kizárólag a nyolcadik generációs konzolokra koncentrálnak. Elképzelhető, hogy néhány hónap múlva kiadják digitális formában, de most még csak kommentálni sem hajlandók a PC-s változat hanyagolását. Ebben közrejátszhat, hogy a PC-s port finoman szólva sem aratott osztatlan sikert (ami azért furcsa, mert a GameStar tesztgépén gyönyörűen futott). Érdekes módon a PC-s embargo csak a Kombat Pack 2-re és az XL verzióra vonatkozik, az első adagot még most is meg lehet vásárolni a Steamen. Annak ellenére, hogy a PC-s port nagyon negatív sajtót kapott, közel félmillió rajongó vette meg a játékot, ez pont a fele annak, ahányan a ki-

lencedik résznek szavaztak bizalmat. Kereslet tehát van rá, de nagyon úgy néz ki, hogy a Warnernek elege van a negatív kritikákból, amit a gyenge PC-portok miatt kénytelen benyelni (emlékszik még mindenki a PC-s Arkham Knightra).

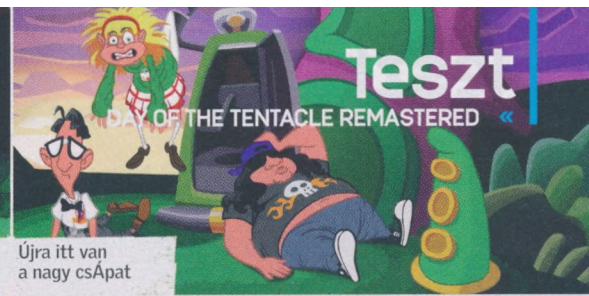
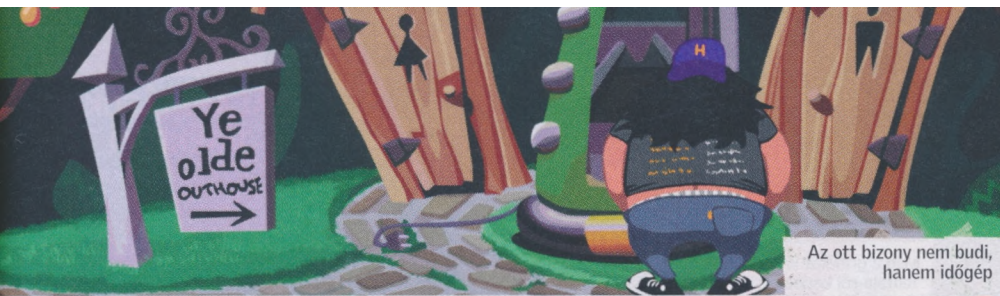
A Mortal Kombat XL a legjobb verekedős játék a piacon, nemigen hiszem, hogy ebben a kategóriában legyőzőre talál a közeljövőben. Gyors, pörgős, akciódús, és ha van egy kis humorérzékünk, akkor még vicces is. Egyszerűen nem lehet nevetés nélkül megállni azt a jelenetet, amikor a xenomorph arctámadója leteríti Jason Voorheest, majd a mellkasából kikélő bébiidegen arcán ott van a jellegzetes hokimaszk. Egy másodpercig sem veszi magát komolyan, roppant szórakoztató, sok száz órányi tartalommal várja azokat, akik túl tudják tenni magukat a túlzóan brutális képsorokon.

Mocsy

- + kilenc új harcos
- + javított netkód
- + kategóriájában a legjobb
- nincs PC-s változat

MOCZY
Darabokra törtem a szíved.

90



Az ott bizony nem budi, hanem időgép

Újra itt van a nagy csÁpat



Ilyen az újrafaragott grafika az egérre szabott menüvel



És ilyen volt a régi, amire egy gombnyomással visszaválthatunk

A lila csáp visszatér, és újra a rekeszizomra támad

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED

HUSZONHÁROM ÉVE, 1993-BAN JELENT MEG A DAY OF THE TENTACLE CÍMŰ JÁTÉK A LUCASARTS GONDOZÁSÁBAN.

A Tim Schafer és Dave Grossman agyszüleményéből keletkezett örület tulajdonképpen egy még korábbi kalandjáték, a *Maniac Mansion* folytatása volt, de '93-ra – bár még mindig darabos volt a VGA-felbontás és kezdetleges a PC-k hangképzése – már olyan rajzfilmszerű körítést kaphatott az új rész, amitől híresebbé válhatott, és jóval nagyobbat üthetett az elődnél. A titka egyértelműen az agy- és hasfalszagató humor volt, az a fajta blódség, amit a Monty Python filmekben szokhattunk meg, de mindez beágyazva egy akkoriban már megszokott tárgykeresős, feladatmegoldós, egyik eszközt a másikon használós játékmecanikába. Aztán persze leáldozott a kalandjátékoknak, a LucasArts is átnyergelt jövedelmezőbb *Star Wars* akciójátékokra, majd szépen el is sorvadt. Szerencsére Tim Schafer még 2014-ben bejelentette, hogy saját stúdiója, a Double Fine Productions segítségével újraéleszti a klasszikust – és most itt van.



INFO

Kiadó **Double Fine Productions**
 Fejlesztő **Double Fine Productions**
 Platform **PC, PlayStation 4**
 Röviden Mindig rizikós egy régi játék felújítása, de a világ legőrültebb kalandjáték nem lehetett elrontani. A *Day of the Tentacle Remastered* újra út. Fej és gyomor. PEGI 3+

RÁNCFELVARRÁS UTÁN

Kicsit félve vártam a *DoTT* újrahúzott verzióját, ugyanis a Double Fine által tavaly kiadott előző remaster, a humor-noir *Grim Fandango* nem lett a legtökéletesebb. Szerencsére most semmi gond nem volt a 2016-osítással: a grafikát láthatóan szinte minden esetben újrarajzolták az eredeti tervek alapján, de végig tiszteletben tartva az egykori hangulatot. A játék közben egyébként egy pillanat alatt válthatunk a régi kinézetre az F1-gombbal, így rögtön

megnézhetjük, mekkorát változott a világ 1993 óta. Itt láthatjuk leginkább az irányítás újrafaragásának lényegét is: a régi változatban a parancsok (menj oda, nyisd ki, húzd meg, stb.) külön szöveggént látszóttak a képernyő alján, ahol stabilan terpeszkedett a nálunk lévő tárgyak listája is. Ehhez képest a modern feldolgozásban a cselekvéseket egy egérekattintásra felbukkanó menüből választhatjuk ki, és a tárgylista is egy Windows Start-menühöz hasonló, felbukkanó ablakot kapott, így a teljes képernyő az akcióé.

A zenét is az eredeti dallamok alapján vették fel újra, a zenész-vájtfülem csak néha talált olyan részeket, amiket máshogy szoktam meg az eredetiben, de a bohókás hangulat egy az egyben megmaradt. A történet pedig aztán végképp a régi, szerencsére semmit nem vettek el belőle, és hozzá sem akartak toldani olyasmit, amire semmi szükség.

CSÁPOK AZ IDŐBEN

A történetet vagy mindenki ismeri, vagy azonnal tessék bepótolni. Onnan indulunk, hogy Dr. Fred, az őrült tudós vidéki házában kinevelt két csápot, egy zöldet és egy lilát. Utóbbi egy kerti séta során beleesik a ház mögött folydogáló kísérleti melléktermékbe, karokat növeszt, és úgy dönt, az új képességeinek hála végre megvalósíthatja élete célját: meghódíthatja a Földet. Az őrült professzor levelet ír az előző játékban megismert triónak, akik már rohannak is a világ megmentésére: Bernard, a szerencsétlen, szemüveges geek, Laverne, a bájos, de teljesen kattant nőszemély, valamint Hoagie, a pocakos és kedvesen bunkó rocker. Dr. Fred egy kerti budiból átalakított idő-

gép segítségével szeretné pár órával visszaküldeni a hősöket az időben, de persze semmi sem megy a tervek szerint, ezért Bernard marad a jelenben, Laverne 200 évvel a jövőbe, Hoagie pedig 200 évvel a múltba repül. Itt aztán elindul a teljes agyemenés, amely sem az amerikai történelem nagyjait, sem egyéb szentségeket nem kímél. Aki még emlékszik az eredeti játék trükkjeire, négy-öt óra alatt végigrohanhat a kalandon, és persze az internet tele van a végigjátszásokkal, de azt javaslom, mindenképpen próbáljon meg mindenki magától boldogulni. Próbálkozzon a legőrültebb megoldásokkal, és igen, a hőrcsögöt tényleg be kell rakni a jégszekrénybe, a jövőben pedig megmikroézni, és a múltban is igaz az axióma, miszerint ha lemosuk a lovaskocsit, kitör a vihar és a zápor (Ben Franklin papírsárkányába pedig bele-vág a villám).

BZ

HARDVER

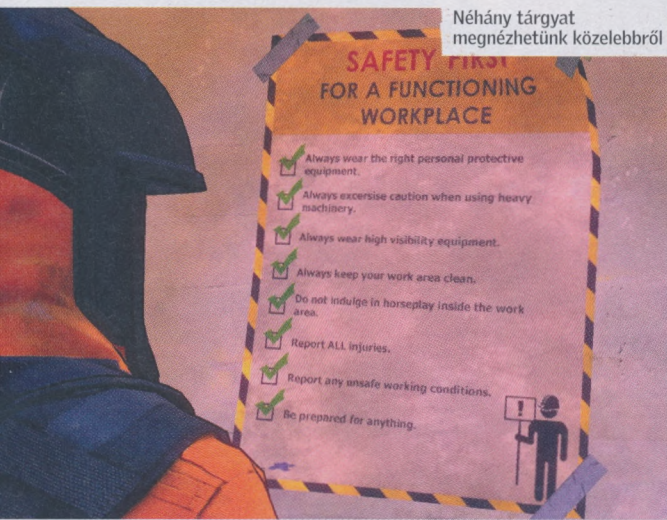
1,7 GHz Dual Core Cpu; 2 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 260/ATI Radeon 4870 HD/ Intel HD 3000 (512 MB VRAM); DirectX 9.0; 2500 MB HDD

- + még mindig út a sztori
- + pont annyit újítottak fel rajta, amennyit kellett
- + minden egyéb; komolyan
- á, semmi; tényleg

BZ

A nevetőránccelvarrás kíváloán sikerült.

93



Néhány tárgyat megnézhetünk közelebbről



Még a grafikát is a Telltale-ről koppintották



Csupán egyetlen gombot kell nyomnunk mindenhez

VÁLASZTÁSOK A JÁTÉKBAN

A *The Descendant*-ban állítólag fontos, hogy kinek mit válaszolunk, és hogy úgy egyáltalán mit teszünk. A játékos azonban ebből nagyjából semmit sem érzel: egy felmerülő üzemzavar az egyetlen, ahol lehet változtatni bármin is, annak függvényében, hogy időben megoldjuk-e a problémát vagy sem. Később egy társunknak hazudhatunk – a játék még csak nem is rejti véka alá, hogy nem bonyolítja túl a dolgokat.

Kis lépés az embernek, még kisebb a játékosoknak

THE DESCENDANT – EPISODE 1: AFTERMATH

ISKOLAPÉLDÁJA A THE DESCENDANT ANNAK, HOGYAN KELL JÓ RECEPTEBŐL ROSSZ VÉGEREDMÉNYT KIHOZNI. IGEN, TESSÉK, KIMONDAM MÁR A LEG-ELEJÉN. Félreértés ne essék, nem düböl értékelek – higgadt átgondolás után az űrben játszódó kaland sajnos még rosszabb, mint amilyenek csekély egyórás játékidéje alatt tűnt. Pedig – annak ellenére, hogy a Steamen elég sok játékost sikerült pozitív kritikára sarkallnia – kevés ilyen tartalmatlan, bugos és buta 60 perces élményünk át manapság.

VAULT HELYETT ARK

A receptnek, amit a siker érdekében a fejlesztők bevetettek, két eleme van: először is egy űrben játszódó történetre volt szükség, majd pedig a Telltale-féle epizodikus, „a játékos választja ki a végkimenetelt” típusú játékokból kellett ihletet meríteni. Látszólag sikerrel jártak, ugyanis a kalandjátékos oldalak sorra hozták le az egyébként kaszinóban is utazó svéd csapat újdonságának előzeteseit, és sokan elhitték, hogy a Telltale most tényleg méltó ellenfélre akadt. A *The Descendant* igazi úrságának állította be magát, amelyben minden, amit teszünk, befolyásolja a történéseket, és izgalmas, soha nem látott elemek tarkítják játékelményünket. Joggal lettünk izgatottak, mert az első képek és videók jó irányt mutattak. Ezek az előzetesek azonban – mint kiderült – pontosan olyanok, mint a rossz filmek jó film-előzetesei: azért tűnnek jóknak, mert minden kiemelkedő pillanatot összegyűjtöttek a videóban.

INFO

Kiadó **Gaming Corps AB**
 Fejlesztő **Gaming Corps AB**
 Platform **PC**
 Röviden A Telltale epizodikus játékainak mintájára készült űrsztori első része.
 PEGI **N/A**

A *The Descendant* első része kevesebb mint egy óra alatt végigjátszható. Két párhuzamos, ugyanazon a helyen játszódó történet mutat be, évszázados különbségekkel. A zavaros történet szerint egy világhatasztrófa után a megmaradt emberiség nagy részét föld alatti állomásokon fagyasztták le. Minden ilyen helyszínt két-két karbantartóra bíztak, akik azért feleltek, hogy minden zökkenőmentesen működjön, mikor az emberiség majd újra felszínre érkezik. A játék egyik szálában egy ilyen karbantartót alakítunk, akinek már első napján komoly problémákkal kell szembesülnie, míg a másik szál a jövőbe visz, amikor egy hajdani szenátor és egy férfi látogat el az állomásra, ahol hibát észleltek. Eddig egész izgalmasnak hangzik, nem igaz? A történettel, már amennyit megtudunk belőle, önmagában nincs sok gond, bár a *Fallout* sorozat után nem sok új lehet a nap alatt. Az egyetlen, amiért érdemes lehet majd játszani a *The Descendant* következő részeivel, az a sztori folytatása, mert minden más legfeljebb közepes a játékban.

AMIKOR MÉG A KEVÉS IS ISMÉTLŐDIK

Mintha félkész termékkel játszanánk. Nem a játékidővel van gond: kevés és ingersegény a helyszín, ahol ráadásul kínos lassúsággal kell mozognunk – minden lépés egy örökkévalóságnak tűnik, amit egyre kevésbé szívesen teszünk meg. Alig néhány tárgyat nézhetünk csak meg, de azokat is felesleges: a gitárt például nem lehet kipróbálni, az öltözőszekrényénél még akkor is azt mondja a karakterünk, hogy „talán va-

lamelyik az enyém lesz”, miután már felöltöttünk belőle, és a kevés tárgy, amit tényleg lehet használni, még meg is van világítva, hogy biztosan fel tudjuk őket használni a világ legegyszerűbb fejtörőjéhez. Teli van buggal a játék, a töltőképernyők hosszabbak, mint maga a játékidő, a zenére már egy órával a befejezés után sem emlékeztem, és a karaktereink sem szerethetők. Azt hittem, a *The Descendant* még a magyar *Kupolavárosnak* is utat tud majd mutatni, de ez nem olyan út, amelyen bárki is járna szeretne. A legszomorúbb, hogy még így is, hogy publikus lett, a Telltale játékaikhoz próbálják hasonlítani – pedig arra, amit ebben teszünk, nemhogy a karakterek, de még mi sem fogunk sokáig emlékezni.

Sophiaso

HARDVER

Windows Vista; Intel i3 2 GHz; 4 GB RAM; Nvidia 430; DirectX 11; 4 GB HDD

- ✦ koppintás ugyan, de a grafika rendben van
- ✦ a történetből még kikerekedhet valami értelmes
- ✖ minden más

SOPHIASO

Nem jó jel, amikor annak örülünk, hogy csak egyórás egy játék.

40

576 KByte

OVERWATCH™

2016.05.24.



ELŐRENDELŐI AJÁNDÉK
Noire Widowmaker Skin

Választható előrendelői
ajándék a készlet erejéig:

- Műanyag kitűzőszett
- Fém kitűző
- Omnic Crisis emlékérmé
- Fém plakett

PC

Normál ár
15 999Ft

Előrendelői ár
14 999Ft

XBOX ONE PS4

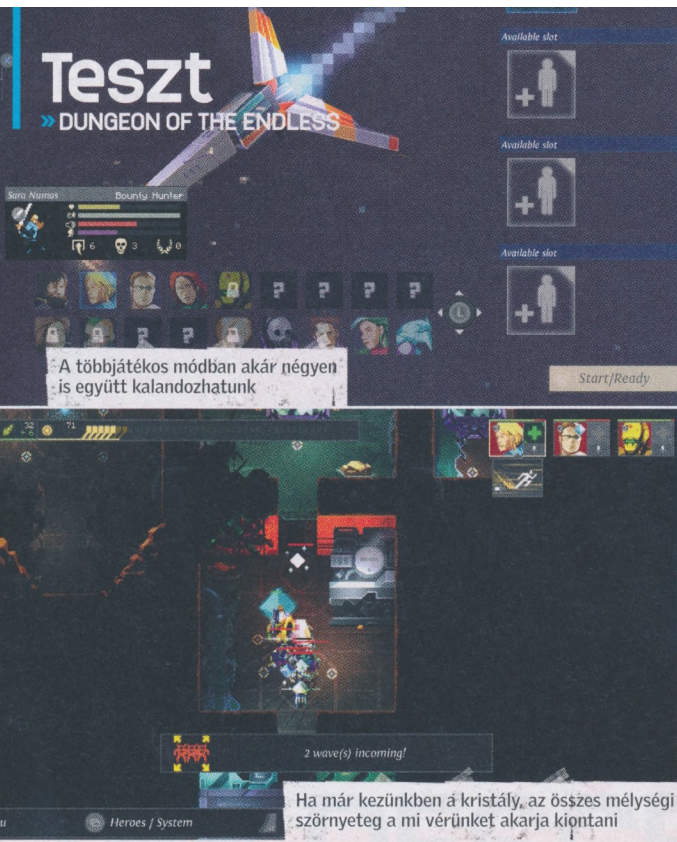
Normál ár
17 999Ft

Előrendelői ár
16 999Ft



Teszt

» DUNGEON OF THE ENDLESS



A többjátékos módban akár négyen is együtt kalandozhatunk

Ha már kezünkben a kristály, az összes mélységi szörnyeteg a mi vérünket akarja kiöntani

AZ ENDLESS UNIVERZUM

Nem a Dungeon of the Endless az első játék, amely az Amplitude Studios kitalált világában játszódik. Az Endless Space nevezetű, körökre osztott űrstratégiának már a második részét készítik, legutóbbi játékuk, az Endless Legend pedig gyönyörűséges fantasykörnyezetbe ültette át a 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) stratégiai játékményt.



A megfelelő modulok megépítése sorsdöntő lehet

You just met Opbot DVS

Az új termekben nemcsak ellenségek, hanem új barátok is várnak ránk

Út a fény felé

DUNGEON OF THE ENDLESS

NAGYON ÓVATOSNAK KELL LENNIE EGY FEJLESZTŐNEK, HA TÖBB ZSÁNERT IS VEGYÉ-TENI SZERETNE A JÁTÉKÁBAN.

Az Amplitude Studios igencsak széles körből merít, hiszen a *Dungeon of the Endless* esetében a roguelike és a dungeon defense zsáner keveredik, a megfelelő arányoknak köszönhetően azonban kiválóan fogyasztható alkotást kapunk, amely PC után végre már Xbox One konzolon is elérhető. Az Auriga bolygó álcázott védelmi rendszere pillanatok alatt darabokra tépi a Success nevű űrhajót, melynek mentőkabinja végül sikeresen landol a planetán, azonban alaposan belefűrődik annak felszínébe. Ezzel a felütéssel nyit a *Dungeon of the Endless*.

SZINTRŐL SZINTRE

A játék megkezdése előtt ki kell választanunk mentőkabinunk típusát (ez egyben különféle játékméletbeli változásokat von maga után), valamint hőseinket és a nehézségi fokozatot. Utóbbi ne tévesszen meg senkit, very easy szinten is több tucat-szor szembe nézünk a halállal, mielőtt végre átlátjuk az egész játékot, és eljutunk az első sikeres végigjátszásig. A hősök közül először csak kettőt választhatunk ki, de utunk során újabb társakra bukkanhatunk, akiket akkor old fel véglegesen a játék, ha túlélnek mellettünk három teljes szintet. Mentőkapszulánkat 12 véletlenszerűen generált szintnyi sötét rettetet választja el a friss levegőtől, feladatunk pedig az lesz, hogy kimenekítsük a kabin energiakristályát, vagyis az összes pályán eljutassuk a kijáratig. Az egyes szinteken sz-



INFO

Kiadó **Amplitude Studios**
Fejlesztő **Amplitude Studios**
Platform **PC, Xbox One**
Röviden Egy roguelike dungeon defense játék, amelyben ha egyetlen pillanattal lankad a figyelmünk, akkor a biztos halál vár ránk. PEGI 7+

báról szobára haladhatnak karaktereink. Minden új feltárt helyiség után nyersanyagokkal leszünk gazdagabbak, melyek négy kategóriára oszthatók. Az ipari alapanyagból húzhatók fel modulok, melyek megnövelik a szobánként automatikusan begyűjtött erőforrásokat, valamint ebből építhetjük ki védelmi rendszerünket is. A második nyersanyagtípus a tudományos kategóriába sorolható, ebből fejlesztéseket vásárolhatunk. A legfontosabb alapanyag az élelem, amit nemcsak a szintlépéshez használunk fel, hanem ezzel tudjuk meggyógyítani hőseinket is. Ebből következik, hogy ha túl sokat áldozunk belőle a szintezésre, könnyen olyan szituáció adódhat, amelyben a hordákban érkező szörnyek elől nem lesz menekvés. A rondaságok pedig könyörtelenül özönlenek, főleg ha már felkaptuk az energiakristályt. Az utolsó erőforrás az *Endless* játékokból már jól ismert por lesz. Minden tizedik egységnyi por után egy újabb helyiséget láthatunk el energiával, ezáltal lényegében felkapcsoljuk ott a villanyt. Azokból a termekből, ahol már fényesség van, nem törnek elő a mélység rusnya lakói, viszont sosem lesz elegendő energiánk az összes szoba ellátására. Itt jön elő az a masszív taktikai elem, ami egy körmönfont sakkjátszmává változtatja a játékot. Gondosan el kell tervezni, hány terembe nyitunk be, és mennyi sötét szobát engedhetünk meg magunkat, ugyanis a kinyitott ajtókat soha többé nem zárhatjuk be.

EGYSZER ELÉG VOLT

Csak sokadik próbálkozásra található meg a célvezető taktika, az építkezés és a ka-

rakterfejlesztés megfelelő egyensúlya. Éppen ezért mire végül sikeresen teljesítjük az első kapszula nyújtotta kihívásokat, könnyen lehet, hogy nem lesz elég motivációnk a feloldható új mentőkabinok által kínált módosított kalandok elkezdéséhez. A *Dungeon of the Endless* pixelart látványvilága kedves a szemnek, a zene kifogástalan, és a karakterek két szint között még mókásan el is beszélgetnek, de mindezek ellenére a legtöbbször az első végigjátszás után valószínűleg szépen félreteszik a játékot. Kellemes emlék lesz, és büszkéek lehetünk, hogy sikeresen vittük az embert próbáló akadályokat, de csak ezért nem lesz kedvünk újramezdeni az egészet. Szerencsére többjátékos mód is akad, úgyhogy talán ez utóbbi a legjobb választás, ha további izgalmakra vagyunk.

Csirke

HARDVER

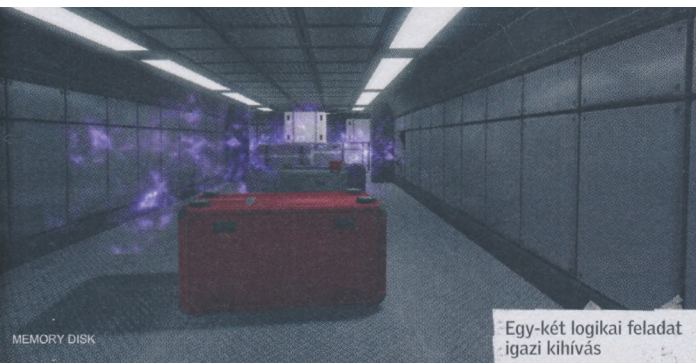
Windows Vista/7/8/8.1; 2,4 GHz Intel Core 2 Duo; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8600 GT; DirectX 9.0c; 700 MB HDD

- + tökéletes rogue-like élmény
- + rengeteg taktikai lehetőség
- + kellemes pixelart grafika
- nem ösztönöz az újrajátszásra
- kellene egy részletes oktatómód

CSIRKE

Így kell különböző stílusokat egyesíteni.

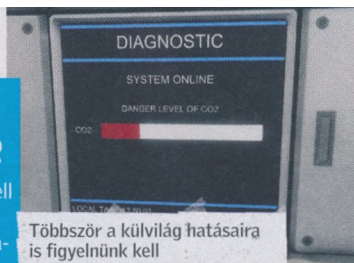
86



SEM MOST, SEM MÁSKOR

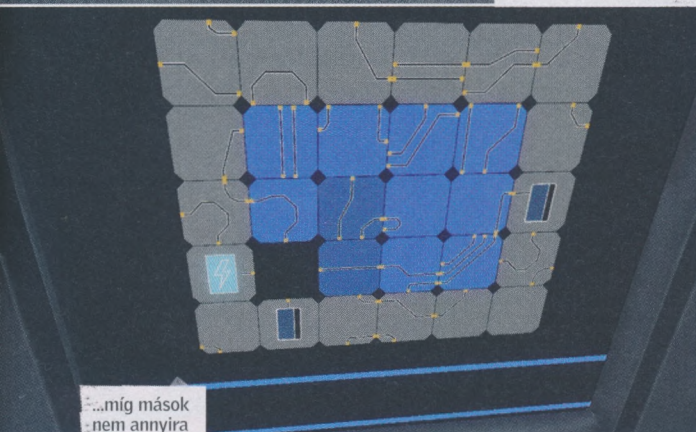
A játékkért 15 eurót kell kicsengetni Steamen, ennyit viszont egyáltalán nem ér meg. Ilyen esetekben megcsik, hogy azt mondjuk, érdemes megvárni egy jó kis leárazást – most azonban nem ez a helyzet. Ne várjatok, költsétek másra ezt az összeget!

Többször a külvilág hatásaira is figyelniünk kell



MEMORY DISK

Egy-két logikai feladat igazi kihívás



...míg mások nem annyira



Alien: Isolation Alien meg minden nélkül

ALONE IN SPACE

EGYEDÜL AZ ŰRZEN. EREDETI ÖTLET, NEM IGAZ? Nem, de ez önmagában még nem is lenne akkora probléma, hiszen rengeteg – remek – megvalósítást láthattunk már a témában. Az *Alone in Space* viszont sajnos nem az. Mindjárt a címnél hibádzik a dolog, mivel igazából nem is az űrben vagyunk egyedül, hanem a Miranda nevű bolygón – igen, tudom, egy bolygó is az űrben van, no de akkor is. Ha sikerül túltennünk magunkat ezen a sokkon, rögtön érkeznek a következő, ami maga a menü. Nem hazudok, a 90-es évek eleje-közepe felé láthattunk hasonló megoldásokat, és ezúttal nem a nosztalgiafaktor beemeléséről van szó, hanem szimpla fapados megoldásról (csillagok suhannak el felettünk/alattunk/mellettünk). Sebaj, hátha maga a játék jó lesz!

EGYEDÜL A SEMMI KÖZEPÉN

A történet szerint épp terraformálást (a bolygó földszerűvé alakítását) végzünk a Mirandán, de beüt a krach, és egyszer csak egyedül térünk magunkhoz az űrállomáson. Sehol egy lélek, nem tudjuk, mi történt pontosan, és hová tűntek a többiek. Nosza, fedezzük fel a létesítményt! Az első tíz perc a WASD és az egérkezelés művészetének megismerésével telik, és ezzel lényegében leírtam az egész játékot is. Semmilyen fegyvert vagy hasznos tárgyat sem kapunk kézhez, nincs, ami elől menekülni kell, és lényegében semmi sem történik, csak kihalt szobákat és folyosókat „fedezünk fel” újra és újra. Interakcióba mindössze egy-két tárggyal (pl. teniszlabda, amit eldob-

INFO

Kiadó **Butterflyware**
Fejlesztő **Butterflyware**
Platform **PC**
Röviden Egy katasztrófa egyetlen túlélőjeként kell kinyomoznunk, mi történt a legénység többi tagjával az űrbázison, mindezt belső nézetből és fejtörők megoldásával.
PEGI 7+

hatunk, de funkciója nincs), számítógép-pa-nelekkel (ezek legalább felfedik a történet egy-egy részletét) és ajtónyitó alkalmatosságokkal léphetünk. A sok negatívumot viszont ellensúlyozza néhány logikai feladat, amelyeket mindenképp meg kell oldanunk a továbbjutás érdekében, de terraformáló legyen a talpán, aki egyáltalán az elsőig eljut, és addig sem unja magát halálra. Talán túlzásnak tűnhet, amit mondom, de egyáltalán nem az: ugyanolyan folyosókon kell bolyongani, rengeteg szekrényt kinyitni, amelyekben semmi sincs (!), és sok-sok üres szobát átnézni, hátha találunk egy teniszlabdát, amit eldobhatunk. Az már csak hab a tortán, hogy első eldobáskor a teniszlabda átpattant a falon, és nyomtalanul eltűnt, de hát nincs játék bug nélkül, tartja az ősi közmondás.

HANG LEGYEN ÉS FÉNY

Hazudnék, ha azt mondanám, hogy szép a játék grafikája, ezért inkább nem is teszek így – az *Alone in Space* korábban már említett menüje ugyan hozza az elvárt szintet és színeket (fekete űr, fehér csillagok), de a játék további része eléggé csúnyácska, legalábbis a mai trendek szerint. Tíz éve jól nézett volna ki – ma már nem. A látvány egy dolog, na de mi a helyzet a hangeffektekkel? Ezekre nem lehet panasz. Az állomás néha megreccsen-roppan, vagy ha úgy tesszük, felmordul némaságából, a tárgyak is olyan hangot adnak, amelyet kell nekik, így ez a rész rendben van. Zene viszont nincs, és ez nagyon nagy hiány, igazán elért volna pár hangulatfokozó dallam – persze nehéz olyasmit fokozni, ami nincs.

ZÖLD ÚT A PIROSIG

Személy szerint mindig pozitívan állok a független fejlesztők munkáihoz, mert hiszek benne, hogy az elhatározás sokkal többet jelent, mint az anyagi háttér (elnézést, ez már-már coelhói volt). Szóval a lényeg, hogy az *Alone in Space* esetében is így kezdtem a kalandokba; nemcsak megadtam neki az esélyt, hanem egyenesen felülpozicionáltam, de aztán hamar csalódnom kellett. A játéknak egyébként a játékosok szavaztak bizalmat a Steam Greenlighton, így talán még fájóbb a végeredmény. Nem azt mondom, hogy temessük a játékot készítő Butterflyware-t, de jócskán van még hová fejlődni; nem elég egy jó(nak hitt) alapötlet, azt ki is kell tudni bontani. Úgyhogy ha ma csak egy olyan játékot próbálsz ki, amelyben egyedül vagy az űrben, az ne ez legyen.

Fantomas

HARDVER
Windows 7, 1,8 GHz, 4 GB RAM, Intel HD 4000, 2GB HDD

- ✦ logikai feladatok
- ✦ sztori
- ✦ hangeffektek
- ✦ játékmenet
- ✖ bugok

FANTOMAS
Belsőnézetes logikai játékból rengeteg másik létezik, ami jobban megéri az időnket.

32



Fel is út, le is út... és minden egyéb irányba!

GRAVITY RUSH REMASTERED

KEVÉS IGAZÁN EMLÉKEZETES EXKLUZÍV JÁTÉKA VOLT A PS VITÁNAK, A GRAVITY RUSH AZONBAN AFFÉLE ALAPMŰNEK SZÁMÍT MINDENKI SZÁMÁRA, AKI MEGKAPARINTOTTA A SONY MÁSODIK GENERÁCIÓS KÉZI KONZOLJÁT.

Nemcsak azért, mert Tojama Kejcsiro (a *Siren* és *Silent Hill* sorozat egyik atyja) játéka kedves és egyedi hangulatú, hanem mert ötletesen használja a PS Vita górkópját is, azaz az irányításnak szerves része az is, hogy a gombnyomogatás mellett miképp lendítjük irányba magát a konzolt is. Górkóp szerencsére a PS4 kontrolerébe is jutott, úgyhogy adta magát a nagy tesóra felújított változat megjelenítése: ez lett a *Gravity Rush Remastered*. A hadonászás persze ne riasszon el senkit; ahogy nem kényszerített a játék arra, hogy a PS Vitával bárkit is orra vágjunk a metrón (ami pedig egészen új értelmezési horizontot nyitott volna a videojátékok és az agresszió kérdéskörének), úgy PS4-en is kihagyható funkció, de mivel remekül kiegészíti a klasszikus irányítást, sőt, voltaképp annak finomhangolására szolgál, érdemes használni.

PIROS A SZEME, MÉGSEM NYÚL

A játék szépen öregedett, teljesen megállná helyét, mint frissen megjelent PS4-játék is, úgyhogy kimondhatjuk: annak idején jó döntés volt a cel-shading grafika. Ez egyébként a *Borderlands* és Telltale játékokkal ellentétben nem az alacsony poligonszám nagyvonalú el-



INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
 Fejlesztő **Project Siren/Bluepoint Games**
 Platform **PlayStation 4**
 Röviden A PS Vita klasszikus, könnyed akció-JRPG-je, kiválóan remixelve (1080p/60 fps) a PS4 számára.
 PEGI 12+

fedését szolgálja, hanem a nyugati „fotorealisztikus” trenddel gyakran szembehe-lyezkedő keleti, rajzos, animehangulatot. Ebben nem is megyek bele jobban, látjátok a képeket; akiben ez a világ az iskolai tábla karmolászásához hasonló hatást kelt, az ne erőltesse, a többiek viszont jöjjenek bátran. A rajzszerű hátterek egyébként technikailag is érdekesek, mert minél inkább a távolba vész valami (egy lebegő sziget sziklafala vagy akár egy épület), a vonalai szó szerint annál „vázlatosabbak” és elnagyoltabbak lesznek, tehát a cel-shading technika itt nemcsak egy szimpla grafikai filterként működik, hanem tényleg el-elhitheti, hogy min- dent kézzel rajzoltak. Apróság, de egyedi, és nagyon sokat dob a hangulaton.

GRAVITÁNAK HELYE NINCS

A történet hőse, hősnője vagy akár hősléánya, Kat számára sem túl világos körülmények kö-zött Hekseville felhővárosába pottyán, majd hirtelen szerzett különleges képességeit ka-matoztatva igyekszik segíteni a helyiek ügyes-bajos gondjain. Márpedig azokból akad bőven, gravitációs vihartól kezdve különféle felbuk-kanó rémségekig – Kat viszont képes irányí-tani a gravitációt, úgyhogy nem kell félteni. A gravitáció irányának manipulálására épül a játék minden trükkje, és ennek az ötletnek kö-szönhető, hogy a mozgástól kezdve a harc- nót a felfedezgetésig minden egy kicsit újsze-rűen hat. Kat például a klasszikus értelemben véve nem „repül”, mint valami szuperhős, ha-nem először „kikapcsolja” a gravitációt, és le-begni kezd, majd kijelöli, hogy honnan érje a tömegvonzás, és zuhanni kezd felé. A harcnak

szintén fontos eleme ez, mivel úgy tudjuk a legnagyobbakat somni a rondaságokra, ha becélizzuk őket, és gyakorlatilag lábbal előre rájuk zuhanunk. Ezekon kívül persze szert tesz később egészen különleges képességekre is, úgyhogy lassacskán világossá válik, hogy Kat hiába nem emlékszik rá, valószerűleg koráb-ban is igen különleges volt, és fontos szerepe lesz Hekseville sorsának alakulásában.

LEESEL, FELESEL

A *Gravity Rush* egy eredeti ötlettel csavar a klasszikus szuperhősös mechanizmuso- kon, és ügyel rá, hogy a szépen lassan lépege- tő történet mellett új játékelemekkel is fenntartsa a változatosságot. Világa gyönyörű és részletgazdag, Hekseville lebegő városa egyedi és emlékezetes helyszín, úgyhogy aki- nek kimaradt a PS Vita verzió, annak jó szív- vel ajánlható. És amit annak idején fájjal- tunk, a kissé sok elvarratlan szál... nos, mivel a *Gravity Rush 2* biztosan jön, már nem is olyan zavaró.

mazur

- gyönyörű képi világ
- felfedezés fentről-letről
- kiváló minőségű konverzió
- néha kicsit kikészítő az irányvesztés

MAZUR
 Jó kis játék, immár nem (csak) vitás.

86

JÁTÉKKIÁLLÍTÁS ÉS VÁSÁR
SZÍNPADI ELŐADÁSOK
STREAMEREK ÉS VIDEÓSOK
JÁTÉKÚJDONSÁGOK
E-SPORT · COSPLAY
STAR WARS
GAMEART
RETRO
VR



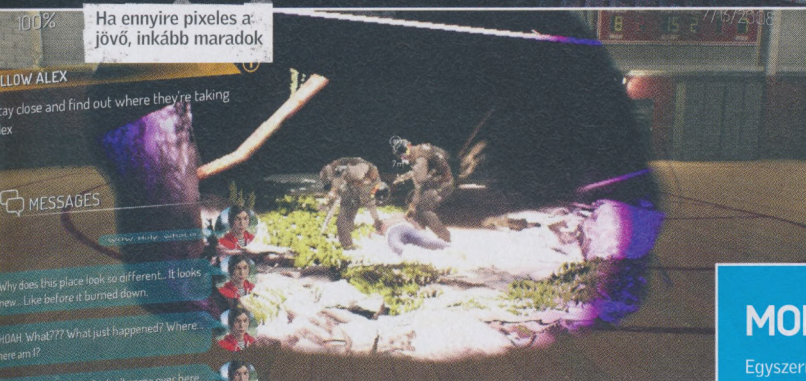
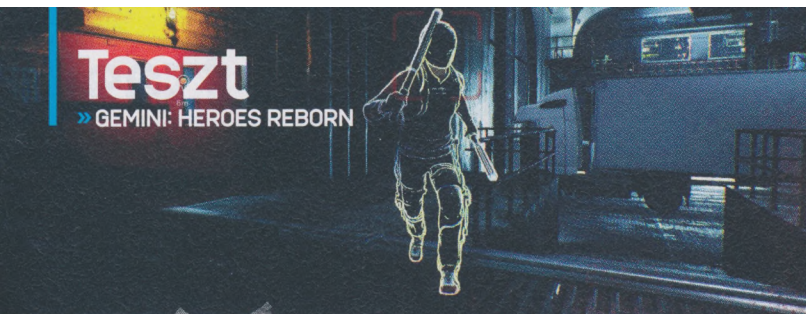
PLAYIT SHOW

BUDAPEST / HUNGEXPO

2016/04/30

www.playit.hu





MOBILOS TÁRS

Egyszerre több lovat próbáltak megülni a játék készítői, és egy Enigma nevű, Android- és iOS-kompatibilis mobiljátékot is fejlesztettek, melynek történetvonala több ponton is keresztezi a Geminiét.

Megkésett Újjászületés

GEMINI: HEROES REBORN

SOROZATFÜGGŐSÉGEM ELSŐ MASSZÍV DÓZISÁT A HŐSÖK SZÉRIA JUTTATTA EL PELYHEDZŐ ÁLLÚ ÉNEMHEZ, ÉS AKKORIBAN SOK MINDENRE HAJLANDÓ LETTEM VOLNA EGY HEROES JÁTÉK TESZTELÉSÉNEK LEHETŐSÉGÉÉRT.

Az alapszéria a kezdő évadjával rengeteg rajongót szerzett világszerte, és megismertette velük a jobbnál jobb karaktereket, köztük Zachary Quinto Sylarjét, aki a sorozattörténelem legjobban megformált pszichopatáinak dicsőségszarnokában mindenképp előkelő helyet érdemel.

Aztán jött az ominózus második felvonás, amely a sajnálatos írósztrájk miatt elég csúnyán leszerepelt, majd még két éven át vergődött a Hősök történetvonala, míg végül egy kaszával vetett véget az NBC az akkorra már nézőközönségének jelentős százalékát elvesztő Heroes kinszenvedésének. Aztán az elmúlt évek rebootrendjei új életet leheltek Tim Kring sorozatába; a Hősök világa Reborn alcímmel tért vissza a képernyőkre, az alkotók pedig egy játék-crossover képében a gamerközösségből is kívántak nézőket csábítani a sorozatukhoz. Az alapvetően jó elképzelés csupán ott bukott meg, hogy mire a *Gemini* egyáltalán a virtuális áruházak polcain elérhetővé vált, a széria koporsófedelén az utolsó szeg is a megfelelő helyre került, így már csupán a legelvetemültebb rajongók vették a fáradságot, hogy a Heroes univerzum interaktív történetére is időt szánjanak.

TELEKINETIKUS KÉPESSÉGEKKEL

Szerencsére nem a sorozatban ellőtt, botrányosan gyenge animációkkal operáló MMO-RPG-t, az *Evernow*-t kaptuk meg játszható formában (bár szinte biztos, hogy egy sikeres évadot követően vad fej-



INFO

Kiadó **Phosphor Games**
 Fejlesztő **Phosphor Games**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden **Mirrors Edge**-jellegű, időutazással megspékelt, belsőnézetes akciójáték korántsem tökéletes megvalósításban.
PEGI 16+

lesztésbe kezdtek volna ezen a téren is a készítői), hanem egy klasszikus belsőnézetes akciójátékként debütált a *Gemini*, amely a szériához hasonlóan rengeteg potenciált hordozott magában, azonban a megvalósítás során a készítői hasonlóan esetenlül álltak a kínált alapanyaghoz, mint a sorozatért felelős szakemberek.

A játék történéseit Cassie szemén keresztül követhetjük nyomon, aki a pályákon végighaladva felfedezi a benne rejlő szuper-EVO-t, és a kutatások eredményeként a szervezetébe juttatott időmanipuláció, teleportálás és telekinézis segítségével küzdi végig magát az elé állított akadályok során. Alapvetően két idősíkbán mozog a történetünk, melyek közül a 2014-es világ eseményei egy elhagyott tünő (gazzal benőtt, romos) épületben játszódnak, míg 2008-ban az érintetlen pompájában, titkos félkatonai háttérszervezet támogatása mellett üzemelő EVO-labor falai között barangolhatunk. Tehát már rögtön az első teleportálás után elérkeztünk a *Gemini* történetének leglátványosabb logikai buktatójához, hiszen hat év alatt bizony a természet a játékban prezentált módon biztosan nem veszi át az uralmat a környezet felett. De ezt a hibát még csak-csak elnéznénk, ha egy lebilincselő játémenetet vagy sztorivonalat kínálnának a készítői, ez azonban sajnos nincs így.

CSAK FANOKNAK

Korábbi PC-s címükkel, a *Nether*rel egészen jó munkát végeztek a fejlesztők, ám a *Gemini* esetén nem igazán tudták megfelelően kiaknázni az Unreal Engine 4 eszköztárát, az animációk rengeteg helyen darabosak, és a szinkron sem feltétlenül tartja minden esetben a lépést a szereplők szájmozgásával (ez főként a játék elején érződik, amikor az elrablás előtt álló tár-

sunk oktató instrukcióit hallhatjuk). Persze ha megbékélünk a vizuális elemek helyenként furcsa megvalósításával, és némi rajongóvér azért még csordogál az ereinkben, könnyedén elkezdhetjük élvezni a játékot, ugyanis a *Mirrors Edge*-re minimálisan hajazó lassítások és szuperugrások, valamint az extraként megjelenő időutazás lehetősége egészen szórakoztató kombinációt alkotnak. A probléma csupán azzal van, hogy mire valóban eggyé válnánk Cassie karakterével, már a történet végére is érünk; a tiszta játékidő nagyjából három órát ölel fel, az újrajátszhatóságot pedig nem igazán forszírozták a fejlesztők.

Éppen ezért az elvakult rajongóknak és a sorozat kaszája miatt búslakodóknak érdemes lehet egy próbát tennie a játékkal, sőt a *Catalyst* érkezéséig a *Mirrors Edge*-fanok is kipróbálhatják (végül is a Hősök világában eltöltött idő is közelebb hozza őket néhány órával a megjelenéshez), mindenki más azonban egyelőre jegelje a *Gemini* megvásárlásának gondolatát.

LUKE

HARDVER

Windows 7 (64 bit); Intel Core i5 2500K; 6 GB RAM; Geforce 560; DirectX 10; 22 GB HDD

- + barangolás a Heroes univerzumban
- + szuperképességek megvalósítása
- + rengeteg easter egg a fanoknak
- optimalizálatlan
- fájóan rövid történet

LUKE

Nem ez az a játék, amely miatt elkezdted majd nézni a Hősöket.

62

RÁNCFELVARRÁS

A már játékban lévő három frakció is kapott egy-egy új egységet, így a béták egy új távolsági járművet, az emberek egy pajzsgenerátort, míg a goo egy, az ellenfél erejét elszívó és azt a saját egységei közt szétosztó lényt kapott.

Az átvezetők még mindig gyönyörűek

Minden egységet nekünk kell legyártani, az automatizálás valamiért eltűnt



Teszt

GREY GOO: DESCENT OF THE SHROUD

GameStar

TESZTÜNKET AZ ALAPJÁTEKROK KERESD A 2015/02-ES GAMESTARBAN



Ingyen van? Akkor jöhet!

Az új egységeknek köszönhetően a már ismert frakciók is megújultak

GREY GOO: DESCENT OF THE SHROUD

NEM SOK JÁTÉKFEJLESZTŐ MONDhatja el magáról, hogy egy évvel a megjelenése után még foglalkozik saját alkotásával.

Pedig a Petroglyph nem felejtette el a *Grey Goo*-t, a játék első születésnapjára pedig egy ingyenes DLC-vel álltak elő, ami jóval több tartalommal érkezik, mint hittük volna. A *Descent of the Shroud* mellé befutott a *Definitive Edition* is, így ha valakinek eddig kimaradt volna a *Grey Goo*, mostantól kiegészítővel együtt szerezheti be az egész csomagot, ráadásul a zenei albumot is megkapja digitálisan. A legújabb DLC nemcsak számos hibajavítást és egy új küldetést kínál, hanem bevezet egy teljesen új frakciót is.

AZ ÚJ JÖVEVÉNY

A shroud névre keresztelt faj rengeteg ponton különbözik a már játékban lévőktől. A pálya bármely pontjára építhetünk, ami igencsak megkönnyíti a terjeszkedést, ráadásul mivel a nyersanyagok kibányászásához nincs szükségünk extra egységekre, nem kell attól tartanunk, hogy az ellenfél levadássza majd a „parasztszajainkat”. Ebből adódóan az alapokat viszonylag könnyű elsajátítani, azonban van egy fontos újítás az építkezés terén. Csak néhány különböző épület közül választhatunk, azokat pedig úgynevezett amplifierekkel specializálhatjuk. Ezek maguk körül erősítik az épületek egyes tulajdonságait, és legfel-



INFO
Kiadó **Grey Box**
Fejlesztő **Petroglyph Games**
Platform **PC**

Röviden A *Grey Goo* ingyenes kiegészítője, amely többek között egy új frakcióval bővíti a játékot.
PEGI 12+

jobb három lehet hatással egy adott gyárra. Nyilvánvalóan akkor járunk a legjobban, ha ezeket el tudjuk úgy helyezni, hogy egy amplifier több épületre is kifejtse a hatását, ez azonban igényel némi gyakorlást. A megerősített egységek aztán különböző bónuszokat kapnak; a gyárunk például két amplifier után már három drónt gyárt egyszerre, míg háromnál megkapjuk a legerősebb harci robotot. Az új egységek is kifejezetten ötletesek, a fugue például elültet egy lárvát az ellenségben, ami annak halálakor kikel és felrobban, a mimic pedig képes felvenni az első szembejövő ellenséges egység alakját, így észrevétlenül beosonhat az ellenfél bázisára, hogy felderítse azt.

HA CSAK MAGAD VAGY

Mivel a többi frakció is kapott új egységeket, az ő stratégiájuk is megváltozik valamelyest, így nem csak akkor friss a játékélmény, ha valaki a shrouddal játszik. A fejlesztők persze gondoltak azokra is, akik nem feltétlenül akarnak másokkal játszani. Egyrészt bekerült egy új sztoriküldetés, ami az alapjáték eseményei után néhány hónappal játszódik, és épp a shroud elleni harcot mutatja be, másrészt a megjelenés óta jelentősen bővültek a nehézségi szintek, így az alapértelmezett hard mellett már választhatunk a very hard, heroic, legendary vagy insane módok közül is, ha kicsit komolyabb kihívást szeretnénk. Furcsaság, hogy az új frakciónál nem tudjuk automatizálni az egységek gyártását, ennek miértjei-

re azonban nem kaptam választ. A lényeg, hogy ne keressétek.

EGY ÉV TÁVLATÁBÓL

Kifejezetten dicséretes, hogy a Petroglyph ennyi idő után is foglalkozik saját közösségével, meghallgatja sirámaikat és kijavítja a hibákat, közben pedig izgalmas kiegészítőkre is marad kapacitása. A megjelenéskor felmerülő stabilitási problémákat sikerült orvosolni, az új DLC-nek hála pedig most azoknak is vizsgátért a játékkedve, akik anno rongyosra játszották, de jó ideje pihentették a játékot. Az újdonságoknak köszönhetően az RTS műfaj rajongói most jó időre ismét le vannak kötve.

KACI

HARDVER

Windows 7; Intel Core i3; 4 GB RAM; 1 GB VGA (GeForce GTX 460/Radeon HD 5870); 15 GB HDD

- új frakció
- extra nehézségi szintek
- ingyenes
- apróbb bugok

KACI

Sok játékfejlesztőtől ezt pénzért se kaptuk volna meg.

86



Elég zord és magányos érzés este hánykolódni a vízen, de ladikunkat idővel komfortosabbá tehetjük, ha túléljük addig



Vannak barátságosabb területek, ahol nemcsak nyersanyagot, élelmet vagy akár tisztavívet találhatunk, hanem tábornöveget is rakhatunk, a házban pedig megpihenhetünk



Érdeemes mindenhová benézni, és ha megtelik a táskánk, megoszthatjuk a terhet négy lábú társunkkal

HANGULATJAVÍTÓ

A játék feszült hangulatát Chuck Ragan autentikus bluegrass countryzenéje oldja, és remek aláfestése a viszontagságokkal teli utazásnak, amelyre Scout bátran vállalkozott. Mindezt megspékkelik a folkrock-dallamok, amelyek jól tükrözik a ladikunk alatt lévő víztömegek szeszélyét. És a természet hangjai! Egyszerűen fenomenális az összhatás. A festményszerű és színes látványvilág tökéletesen összeillik ezekkel a hanghatásokkal, olyan kedves az egész. Épp ezért elsőre szinte sokkoló, amikor a nehéz sorsú kiscserkészt kíméletlenül két vállra fekteti a természet.



Szeszélyes vizeken

THE FLAME IN THE FLOOD

IGAZÁN KOMOLY GONDOK SÚJTJÁK A MA EMBERÉT NAP MINT NAP.

Ilyen például, hogy nem hallja a tévét chipsevés közben; otthon hagyja a fülhallgatóját, így másokat hallgathat a buszon; fennakad a kilincsen; süt a nap, ezért nem látja a telefonja képernyőjét, stb. Egyre több játékfejlesztőben fogan hát meg a gondolat, hogy kóaszt és zord körülményeket teremtsen, amelyben elveszve rendkívül hamar fény derül arra, mit képes megtenni a túlélésért a természet szeszélyeinek kiszolgáltatott lélek. Ártalmatlan kísérlet ez, nem sérül meg közben senki, Scout kivételével, de ő durván.

A TŰLÉLÉS CSAK LÉTEZÉS, NEM ÉLET

A törekeny, sajátos arcú cserkészlány olyan helyzetbe kerül, hogy az még Bear Gryllst is zavarba ejtené: teljesen elszigeteli a civilizációtól egy brutális folyóáradás, amely eláztatja az USA déli részére hajazó vidéket. Egyetlen társasága Aesop, a hűséges kutyus. Mindenfajta bevezető vagy tutorial nélkül kezd a játék. Ez elég élet-szerű, hiszen egy valódi katasztrófa esetén sem lassul le az élet, hogy könnyebben idomulhassunk a körülményekhez. Szóval rögtön felismerjük, hogy itt az egyetlen célunk csupán az lehet, hogy minél tovább fenntartsuk magunkat, ehhez pedig gyűjtögetnünk kell. Leszakajunk minden növényt, benézünk az összes élénk kerülő ládába, kocsiba, házba, és elveszük, amire szükségünk van. Négy tényezőre kell odafigyelnünk: ha éhezünk, kiszáradunk, nem alszunk eleget, vagy átfázunk, azonnal végünk – kezdetjük előlről a kálváriát, csak



INFO

Kiadó **The Molasses Flood**
 Fejlesztő **The Molasses Flood Platform**
 PC, Xbox One
 Röviden Újabb sikeres túlélés Kickstarter, amely ezúttal kiáradt vizekre sodor minket. PEGI 16+

talán már több tapasztalattal. Ha dühöngve is, de újra belevágunk a kalandba, amely randomgenerálódó területein mindig más-más veszélyeket rejteget.

IKEA FÖRSTA HJÄLPEN ELSŐSEGÉLYKÉSZLET

Mi teszi elképesztően nehezzé ezt a játékot? Rengeteg dolog. Első számú közellenségünk az áradás; a vízen rozoga kis ladikunkkal kelünk útra, hogy házakat, kocsikat kerülgetve, néha gyors sodrású szakaszokon, szigetről szigetre haladva keressük meg a betevőnket. Többféle helyen is kiköthetünk, néhol a tutajunkat tuningolhatjuk és reparálhatjuk, máshol menedékre lelhetünk, míg vannak gazdag nyersanyaglelőhelyek. Ez utóbbiakat nem elegendő összeszednünk, barkácsolnunk is kell olyan eszközöket, amelyek fontosak ahhoz, hogy szinten tartsuk a komfortunkat. Nem mindegy, milyen vizet iszunk (muszáj megtisztítanunk), ahogy az sem, mivel védekezünk az eső ellen. Számolnunk kell a vadállatok jelenlétével, ehhez csapdákat állíthatunk, vagy fegyvereket gyárthatunk. Varrónővé is avasználhatunk, vagy éppen kuruzslóként gyógyíthatjuk magunkat aloe verával és egyéb talált kellékekkel. Sebeket és sérüléseket pedig nagyon könnyen szerezhettünk. Engem első próbálkozásomnál azonnal úgy felöklelt egy vaddisznó, mint Zrínyit a kuršaneci erdőben. Legyenültem, elfáradtam, és képtelen voltam helyrehozni az állapotomat. Ez a játék legnagyobb hátulütője is. Nincs benne fokozatosság. Túl hamar mélypontra kerülhetünk, nincs semmilyen balansz. Már a felfedezéseink elején találkozhatunk óriási kihívásokkal, melyek

teljesen felkészületlenül érnek minket, nulla felszerelés mellett. Meg tudjuk nézni, hogy mihez mit kell összeraknunk, viszont fogalmunk sincs, hol találjuk meg a tartozékokat. A cuccaink tárhelye véges, még úgy is, hogy ebünk és hajónk is elbírná néhányat, az étel pedig hűtő hűján romlik. Az áradat néha továbbblendít minket a célpontunknál, így nem mindenhol tudunk lehorgonyozni, ahol akarunk. Sokszor sötétben és hirtelen érkező csapadékban hánykolódunk céltalanul. Úgy éreztem, hogy legtöbbször nem az ügyességemen múlt a sikerem, inkább a mázlin, de az is ritkán talált meg. Ahhoz, hogy eljuss a megmentést nyújtó evakuációs ponthoz, minimum el kell adnod a lelkedet az ördögnek. Anyám mondta mindig: nincs lehetetlen, csak tehetetlen. Keress talat a paktumhoz!

Eprespuszedlee

HARDVER

Windows 7 (64 bit); Dual Core CPU 2,5 GHz; 4 GB RAM; Direct X11; 2 GB HDD

- + fantasztikus zene, hangeffektek és megjelenítés
- + random újragenerálódó terep
- + a víz sodrás okozta sajátos megoldások
- nem fokozatosan vezetnek be a kihívásokba

EPRESPUSZEDLEE

Akkor most inkább játszom a Don't Starve-val.

75

<HelloWorld>

MINECRAFT TOIBOR

2016. AUGUSZTUS 7-12.

10-14 ÉVES KOROSZTÁLY

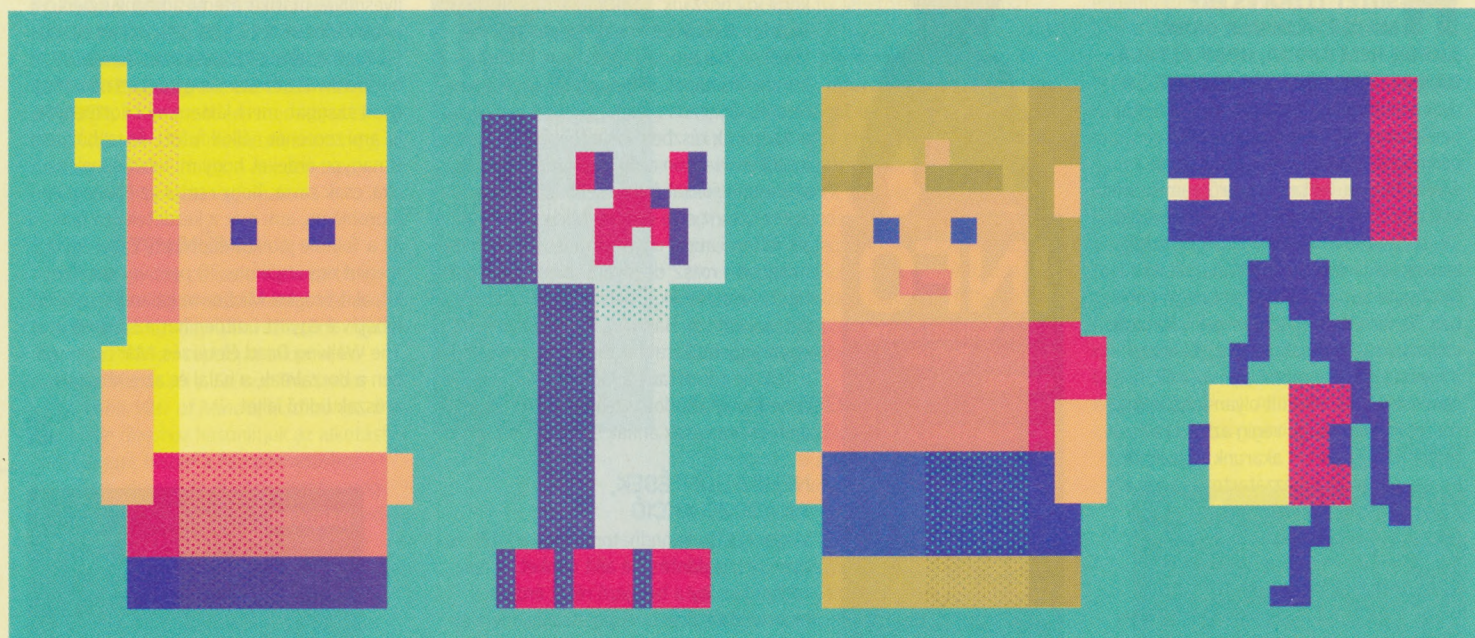
BALATONLELLE, PART HOTEL

8638 BALATONLELLE, KÖZTÁRSASÁG U. 46.

55 900 Ft

Az ár az ÁFA-t, a napi háromszori étkezés, a szállás (4-6 fős szobákban), a foglalkozások és a felhasznált anyagok díját tartalmazza.

PROGRAM: MINECRAFT PROGRAMOZÁS
REDSTONE MESTERKURZUS
COMMAND BLOCK- ÉS LUA-KEZELÉS
GAMERVERSENYEK
UNPLUGGED JÁTÉKOK



JELENTKEZÉS: Kovács Judit • helloworld@pcworld.hu • 06-1-577-4373

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: minecraft.pcworld.hu

TÁMOGATÓ: MÉDIATÁMOGATÓ:



PCWorld GameStar COMPUTERWORLD



Teszt

THE WALKING DEAD: MICHONNE
- EPISODE 2: GIVE NO SHELTER

A szokásos Michonne-féle rejtőzködés

GameStar

TESZTÜNKET AZ ELSŐ
EPIZÓDRÓL KERESD
A 2016/03-AS
GAMESTARBAN

Michonne szinkronizáló csapatával edz

INDUL A HARMADIK ÉVAD

Egy interjú során elárulta a Telltale Games, hogy a terveik szerint még ebben az évben útjára indul a *The Walking Dead* harmadik évada. Túl sok részlet egyelőre nem tudunk, de az biztos, hogy a friss évaddal új rajongókat is meg szeretnének nyerni, ráadásul számíthatunk egy váratlan fordulatra is.

Akcióból most sem lesz hiány

Macsétával fűszerezett dráma

THE WALKING DEAD: MICHONNE - EPISODE 2: GIVE NO SHELTER

H A AZ EMBERNEK NÉHÁNY SÖTÉT TITKA ÉS EGY MACSÉTÁJA VAN CSAK, AKKOR NEM CSODA, HOGY ÁLTÁLBAN RITKÁN ÉRZI JÓL MAGÁT. Erre nyilván rátesz egy lapáttal, hogy a holtak belőle akarnak lakmározni, az élőkkel pedig csak a gond van. Egyre jobban érzem, hogy a Telltale részéről remek ötlet volt egy ismert és népszerű *The Walking Dead* karaktert önállóan is megfuttatni, lényegesen árnyaltabban láthatjuk itt Michonne-t, mint például a tévésorozatban. Samira Wiley pedig remek választás volt szinkronhangnak, tényleg jól hozza a harcias nőt, és szerencsére az írók sem estek szét, sikerült olyan folytatást összerakolniuk, hogy végig azt érezzük, csak még pár percet akarunk a játékból. Persze ehhez az is hozzátartozik, hogy ez a rész nagyon rövid lett, de nem akarok feleslegesen kekeckedni.

EGY ANYA DRÁMÁJA
Eddig is próbáltam a lehető legkevesebb spoilerrel beszélni a Telltale játékokról, ha már egyébként az egész élmény lényege a történet maga. Az interaktív játékmenet repetitív részeit nehéz lenne huszadszor is ecsetelni érdemben, a fejlesztők pedig nem arról híresek, hogy szeretnek merészen kísérletezni. Most azonban muszáj annyit elmondanom nektek, hogy Michonne karakterének megértéséhez kicsit több mankót kapunk a játékban, mint például a sorozatban, ahol ugyan esett szó tragikus múltjáról, de itt egy visszatekintés keretében többet is láthatunk belőle. A gyermeke-



INFO

Kiadó **Telltale Games**
Fejlesztő **Telltale Games**
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**
Röviden A Telltale Games Michonne karakterére fókuszáló, háromrészes minisorozattal üti el az időt a *The Walking Dead* harmadik évadjáig.
PEGI 18+

it elvesztő anya tragédiája sokkal közelebb kerül így hozzánk; nemcsak azt látjuk, hogy kísérti a múlt véletlenszerű hallucinációk képében, hanem személyesen is átélhetjük a borzalmas napot, sőt, az egész egy nagyon feszült, izgalmas cselekményszál, aminek a harmadik részben várható majd a kiteljesedése. Nagyon erős és drámai vonal ez, szerintem sokkal érdekesebb lett volna az egész sztorit erre építeni, Michonne múltját feltárni, mert ugyan a mostani fő cselekmény sem rossz, de jóval sablonosabb, már látott fordulatokkal, helyzetekkel és konfliktusokkal teli. Bárhogya is, Michonne-é az egyik legjobb karakterábrázolás, amit eddig a Telltale-től láttam; a játékos saját maga ismeri meg az adott személy belső tragédiáját, és nem csak annak eredményeit látja.

NEHÉZ DÖNTÉSEK, AKADOZÓ AKCIÓ

Vége az is elmondhatom, hogy a játék nagyon nehéz döntés elé állít minket az epizód végén, így a befejező részt érdemes lesz majd kétszer is végigjátszani, mert érdekes eltérések lehetnek a történetben. Tényleg nem lehet okunk panaszra, minden *The Walking Dead*-rajongó pontosan azt kapja, amit ettől a világtól – és annak kegyetlen törvényszerűségeitől – remél. Az már kicsit zavaróbb, hogy Xbox One-on tesztelve olyan bugokban futottam bele, amilyeneket eddig csak az előző generációban láttam. Lényegesen több akadozás és lassulás nehezítette az élményt, és a QTE-résznél is volt zavaró szaggatás, nyilván gyors és pörgős jelenetknél szenvedt kicsit a szoftver. Érdekes, mert az elő-

ző részben szinte egyszer sem találkoztam ilyesmivel, már kezdtem is megnyugodni, hogy végre sikerült optimalizálni a rettentő motorot erre a generációra, de úgy tűnik, nem vas kérdése, hogy éppen mi és hogyan szaggat, mert láttam mobilos verziót is, ami recenés nélkül futott. Igazából nem is nagyon érdekel, hogy mi lehet ennek az oka, csak zavar, hogy rontja az élményt ez a probléma, ami már a kezdetek óta fennáll a Telltale játékok esetében. Ezzel együtt megint egy izgalmas 70 perc vár mindenkit, akit érdekel Michonne kalandja; minden hibájával együtt üdítően hat az ízig-érig *The Walking Dead* életérzés. Már amennyiben a borzalmak, a halál és az embertelen erőszak üdítő lehet.

HP

HARDVER

Windows XP SP3; Core 2 Duo 2 GHz CPU; 3 GB RAM; ATI/Nvidia 512 MB VRAM VGA; 3 GB HDD; DirectX 9.0c

- + drámai és pörgős epizód
- + visszatekintés Michonne múltjára
- + nagyon jó cliffhanger
- bugok és akadozás
- egyre rövidebb epizódok
- ismétlődő hangulati elemek

HP
Gózerővel a drámai végkifejlet felé.

83

EZ MOST KOMOLY?

Ezt a kérdést tettem fel félig hangosan, amikor a következő esett meg velem a játék során. Hűtő hűján az étel megromlott, megette anyuci, ételmérgezést kapott, összehányt mindent, sok víz fogyott a takarítás miatt, szárazság volt, majdnem szomjjan halt az egész család. Amíg erre koncentráltam, az egyik gyereket automatizáltam, hogy addig se kelljen vele foglalkoznom. Igen ám, de megette az utolsó konzervet, és ő is azonnal lebetegedett. Ez az eset megfelelően példázza, milyen kihívásokat rejt, ha egy bunkerben kell élned. Azért vállon veregettem magam...



Néha olyan kemények a nők, hogy a visszatérő is megirigyelné őket



Ügyes koordinálás eredményeképpen kezdeti szerény hajlékunk földalatti luxusbunkerrá válik, tele kényelmi eszközökkel



Ha jó a rábeszélőképességünk, akkor egy ilyen helyzetből is sértetlenül távozhatunk

Egyetlen képpontot sem hagyunk hátra

SHELTERED

MILYEN SZÉP, HA EGY CSALÁD AZ ATOMHÁBORÚ UTÁN ÉPSÉGBEN MEGMARAD, MERT A KELLŐ IDŐBEN PIROSPOZSGÁS ARCCAL ÉS CUKI HÁZI KEDVENCÜKKEL EGYÜTT BEKÖLTÖZNEK FRISSEN SZERZETT FÖLD ALATTI BUNKERŰKBE AZ ÚJ ÉLET REMÉNYÉBEN. Akár a modern mesekönyvekben. Aztán lekerül a rózsaszín szemüveg, minden pixelekre hullik, a mindennapok pedig rémtörténetté vadulnak.

EZ EGY ILYEN MŰFAJ

Az Unicube piciny csapata Kickstarter-támogatással olyan rasztervilágot teremtett, amelyet látványra nevezhetünk egyedinek, viszont koncepcióját tekintve korántsem. Kapásból a *Fallout Shelter*hez vagy a *This War of Mine* új kiadásához, a *The Little Oneshoz* hasonlítjuk az alkotást. Talán joggal, hiszen a fennmaradáshoz szükséges elemek és ötletek szintén megjelennek benne. Mentségére legyen mondva, hogy ez is egy túlélőjáték, amelyben az a lényeg, hogy minél ügyesebben előnyösebb helyzetbe juttassuk karaktereinket – ezúttal egy négyfős családot. Ehhez nyilván szükséges gyűjtögetnünk, hasznos eszközöket barkácsolnunk, valamint cserekereskedelmet folytatnunk másokkal. Mindezt inkább nevezhetjük műfaji sajátosságoknak, mint koppintásnak. Ráadásul egy krízis közben mi is pont így cselekednénk, nem?

A TŰLÉLÉS KÖZÖSSÉGI EREDMÉNY

Azonnal anyucit, apucit (sztemderd esetben), két gyereket és valamilyen háziállatot szabhatunk személyre. A létszámon

INFO
Kiadó **Team17 Digital**
Fejlesztő **Unicube Studios**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Egy posztapokaliptikus túlélőjáték, amelyben tulajdonképpen a végzetes klaszterhíza ellen küzdünk.
PEGI 12+

nem tudunk módosítani, úgyhogy szép kis felelősség szakad hirtelen a nyakunkba. Mielőtt a terepre kerülnének, fel kell ruháznunk a szereplőket tulajdonságokkal: egyrésztől néhány fix lehetőségből kiválaszthatjuk statisztikájukat (hús pontot osztunk el erő, karizma, intelligencia, ügyesség és észlelés között), másrésztől adhatunk nekik egy fő sajátosságot (ebből nyolcféle van, mint például mély alvó, kis étkű, bátor, optimista). Mindkettőt érdemes balanszolni, hogy a karakterek és a képességek jól kiegészítsék egymást, így a feladatokat a leggyorsabban és leghatékonyabban végezhetik el. A plusz jellemvonás előnyhöz juttathatja őket bármiben, legyen az felfedezés, harc, tárgykészítés stb. Ha összeraktuk az ütős csapatot, jöhet a stratégia.

PIXELMENEDÉK

Ugyebár apa tudja, hogy helyes munka- és időbeosztással minden nehézséget át lehet hidalni. Ebből következik, hogy balgaság lenne a kis Pirikét az új helyiségnek szánt terület kiásására utasítani; épp elég a szükségleteire odafigyelni. Az viszont elkerülhetetlen, hogy folyamatos javításra szoruljon földalatti hajlékunk. Kiemelt fontosságú a felszínen található oxigén- és vízszűrő, valamint a lenti generátor karbantartása (illetve a benzinellátás a működtetéséhez), mert leállásuk rövid időn belül szembesít minket halandóságunkkal. Néha bizony Pirike vagy Béluka jár a végére a megoldandó problémáknak, ha a szülők éppen mással foglalkoznak, mondjuk kaja és egyéb cuccok után kutatnak külső helyszíneken. Eközben rádiókapcsolaton keresztül kommunikálnak velünk, például utasítást kérnek, hogy mi legyen a következő lépés: elosonjanak, vagy konfrontálódjanak; elvegyék, vagy elcserél-

jék; folytassák a kutatást, vagy keressenek másik placcot és így tovább. Közben szurkolunk, hogy a találkozik szerencsésen végződjének. Vigyázni kell az idegennel; nem engedhetünk be mindenkit a házba, mivel bármi és bárki az életünkre törhet.

NYALOGASSUK SEBEINKET

Két gondom van a játékkal. Az egyik, hogy miután már terjeszkedtünk és dugig vagyunk készlettel, még a váratlan veszélyekkel nem számolva is kezd unalmassá válni a túlélőds. Az első próbálkozások persze még tele lehetnek kihívással, mivel a kiválasztott háziállatról is gondoskodnunk kell, nem csak a négy személyről. A másik, hogy arc nélkül nem igazán tudtam azonosulni a karakterekkel (a folyamatos jajgatás közepete sem, amikor épp kedvencük halála miatt érte trauma őket). Az újrazsrdésre viszont ebben a játékban mindig van lehetőség.

Eprespuszedlee

HARDVER

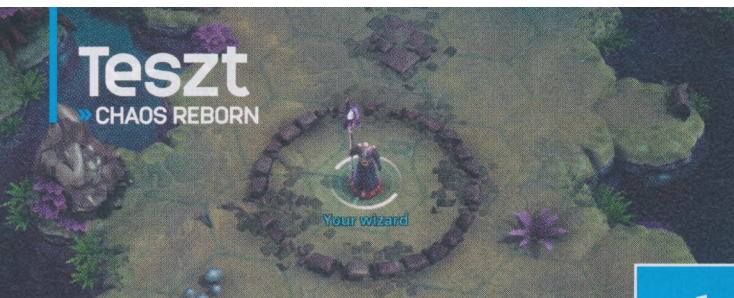
Windows XP; Dual Core CPU; 1 GB RAM; GeForce 7800, AMD HD 4600, Intel HD Graphics 3000; DirectX 9.0; 600 MB HDD

- + a karaktertulajdonságok sokszínűsége
- + a négy fő kihívást jelentő menedzselése
- + tényleg bármi megtörténhet
- + az ötletes pixelvilág
- ... amely rontja beleélőképességünket
- a kihívások egy idő után elfogynak

EPRESPUSZEDLEE

Ha megszoktuk a mostoha körülményeket, szinte semmi sem árthat nekünk.

73



PÉNZÉRT HATALMAT

Ha szeretnénk előnyvel indulni, a játék honlapján találunk öt „csomagot”, amelyekkel különleges öltözkéket kapunk mágusunknak és lényeinknek, plusz képességeket és tárgyakat. Az alapjátékban is tudjuk fejleszteni karakterünket, de egy csomag megvételével rengeteg plusz dologhoz jutunk. Persze nem kevés pénzért; a legdrágább 100 euróba kerül.

Csodás színek, érdekes formák



57 százalékos esély? Nem túl sok

De szép az a zafírsárkány!

Az istenné válás folyamata százalékokban mérve

CHAOS REBORN

MEGJELENT EGY JÁTÉK 1985-BEN CHAOS: THE BATTLE OF WIZARDS NEVEN. ALAPJÁUL EGY JÓL ÖSSZERAKOTT ASZTALI KÁRTYAJÁTÉK SZOLGÁLT.

Kitalálója és dizájnere, Julian Gollop úgy döntött, ideje újraéleszteni a művet, és a Kickstarter népe adományozott is bőbeszegen pénzt a projekthez. A kezdetleges grafikával rendelkező *Chaos* sokaknak nyújtott remek szórakozást – még ZX Spectrumon volt játszható –, nem csoda, ha újra elővették az ötletet. Az alapszituáció elég egyszerű: varázslók bőrébe bújunk, és az a célunk, hogy istenné váljunk. Ehhez számos csatát kell vívunk más varázslók ellen, ebben misztikus lények (például pegazusok) és persze varázslatok segítenek. Tehát adva van minden egy olyan játékhoz, amely alaposan megdolgoztatja az agyunkat.

A *Chaos Reborn* nem egyszerűen olyan, mint a sakk vagy egy kártyajáték. Átemelt rengeteg elemet, és megfelelően hasznosította azokat, hogy még izgalmasabb játékmenetet kapjunk. A pályák különböző méretűek és alapúak lehetnek, rajtuk akadályokkal – sziklák, romok –, ezeken pedig hatszög alapú mezőkön mozoghatunk. Minden egység, beleértve mágusunkat is, más és más mennyiségű mozgásponttal rendelkezik, így nem érdemes csak agyatlanul kóborogni, hamar ránk járhat a rúd.

ÖSSZETETTSÉGBŐL ÖTÖS

Minden résztvevő játékosnak – legyen az ember vagy MI – van egy kártyapaklija, a már felfordított lapokat tudjuk felhasználni. Körönként egyszer varázsolhatunk, így nemcsak a mozgást kell alaposan megfon-



INFO

Kiadó **Snapshot Games Inc.**
Fejlesztő **Snapshot Games Inc.**
Platform **PC**
Röviden **A sakk és a póker alapjaira épülő, rendkívül összetett, körökre osztott stratégiai játék csodás fantasyvilágba helyezve.**
PEGI **N/A**

tolunk, hanem azt is, hogy mely kártyánkat akarjuk kijátszani. Lényt idéznénk, vagy valamilyen varázslatot sütnénk el inkább? Ne hamarkodjunk el a dolgokat, szépen rágjuk át mindig a lehetőségeket. Minden elhasznált kártya után kapunk egy másikat a pakliból, azonban ezek mennyisége véges. Figyeljünk, nehogy idő előtt kifogyjunk a lapjainkból. Aki nem szereti az esélyeket latolgatni – tehát még sosem pókerezett –, annak nem biztos, hogy a *Chaos Reborn* a megfelelő választás. Minden akciónknak van egy százalékos értéke, amely alapján kiszámolhatjuk sikerességét. Persze hagyatkozhatunk ez esetben abszolút a szerencsére, hiszen egy 60 százalékos esély nem is olyan rossz... de bőven benne van, hogy akár el is veszíthetjük a meccset. Ugyan vannak képességek és varázserőt növelő tárgyak a pályán, jobban teszi mindenki, ha tudatosan játszza ki lapjait.

Íszonyatosan sok tényező befolyásolja akcióink sikerességét, ilyen a mana (varázserő) mennyisége, a karakterek elhelyezkedése a térképen és az alkalmazott passzív varázslatok. A semleges, a kaos- és a törvénytörő szférák egyensúlya is befolyásolhatja cselekvéseink sikerességét, hiszen minden kártya rendelkezik egy ilyen szférajellemzővel. De még ez sem volt elég a készítőknél, ugyanis minden szörny idézésénél választanunk kell két lehetőség közül. Az egyik a már említett változat, miszerint az eredeti százaléknak megfelelő eséllyel hívjuk életre. A másik lehetőség szerint 100 százalékos biztonsággal idézhetjük meg mondjuk oroslánunkat, de csak az illúzió szintjén. Más játékokban ez annyit jelent, hogy a karakter képtelen cselekedni, esetleg mozogni vagy minimálisan támadni. Ebben a játék-

ban viszont az illúzió pontosan ugyanazokkal a tulajdonságokkal rendelkezik, mint a valóság. Ez olyasmiről, mint a pókerben a blöff, ugyanis az ellenfélnek van esélye felfedni a huncutságot, és ezzel rögvést eltűnik megidézett lényünk, ami már csak azért is kellemetlen, mert a megfelelő pillanatban leleplezve a turpisságot akár vereségünket is okozhatja.

SZÉP ÉS JÓ, DE NEM TÖKÉLETES

Hiába szuper a játékmenet, izgalmasak a harcok, és szép még a grafika is, vannak gondok. A monoton zenei aláfestés és a kevésbé kidolgozott világ csalódást okozhat, de a legnagyobb baj a játék ára. 19,99 euróba kerül, ami szerintem kicsit sok ahhoz képest, amennyit nyújt. Még egy szebb sakk-készletért is csak a rajongók fizetnének ennyit.

HARDVER

Windows XP; SSE2 CPU; 2 GB RAM; DirectX 9.0; 2 GB HDD

- + jól kidolgozott harcrendszer és játékmenet
- + egyedí, szép grafika
- + többjátékos mód
- 20 euró sok érte
- unalmas aláfestő zene

SOMI

Kreatív és rendkívül bonyolult játék, kicsit drágán.

81



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

Teszt

REBEL GALAXY

Érdeemes néha csak gyönyörködni egy kicsit a galaxis fényeiben

FEJLŐDJÖN AZ ÜZLET

Az új rész legfontosabb újítása az úgynevezett Ambition mód, ahol egy kisebb bázist kell fejleszteni. Ehhez különböző harcokat kell megvívniuk: portyázásokkal alapanyagokhoz, rajtaütésekkel hírnévhez, nagyobb volumenű csaták megnyerésével pedig újoncokhoz juthatunk. Kezdetben csak egy fegyverboltunk van, de később, ahogy nő a táborunk lélekszáma, úgy nyithatunk további üzleteket, farmokat és egyebeket.

a seat, friend. What's on your mind?

A látszattal ellentétben ő nem pszichológus vagy bankár



Ha elég kreditet gyűjtünk, egész komoly hajókat is vehetünk



Vigyázni kell, hogy ne ütközzünk aszteroidának

Űrkaland

REBEL GALAXY

MOSTANÁBAN SIVÁR TERÜLETRE TÉVED AZ, AKI EGYSZERŰ, KÖNNYEN ÉRTHETŐ ÉS TANULHATÓ ŰRSZIMULÁTOR KERES.

A műfajt jelenleg két gigantikus játék, az *Elite: Dangerous* és a *Star Citizen* uralja (pedig utóbbi még csak félig-meddig készült el), meg persze ott a kiirthatatlan *EVE Online*, de az valamelyest eltér a másik kettőtől. Mindegyikben közös viszont, hogy csak az élvezheti igazán, aki ráér arra, hogy mindent megtanuljon, megértse a játék működését, és erre a sok munka, iskola vagy más játék mellett keveseknek jut ideje. Nyáron jön a *No Man's Sky*, amely talán valahol középen helyezkedik majd el a faék egyszerűségű és az ijesztően komplex játékok között, de az még odébb van. Nem mondanám, hogy a *Rebel Galaxy* űrszimulátor, inkább egy űrben játszódó szerepjáték, amelyben van egy kis akció, egy kis kalandozás és egy kis gazdaság is.

HIPERŰRSEBESSÉG

Nincs sok fölösleges felvezetés, főhősünk-ről csak annyit tudunk, hogy keres valakit, és ahhoz, hogy megtalálja, különböző úralomásokon kell mindenféle ocsmány és furán beszélő földönkívüliek kérésére feladatokat teljesítenie. Őt nem is látjuk, csak hajóját, amellyel az űrben másholhatunk ide-oda. A fő történetvezető az elsődleges küldetések vezetnek végig minket, de mivel az űr nyitott és szabadon bejárható, lépten-nyomon belebotlunk melléküldetésekbe, rövid feladatokba is. A fő küldetések helyszínei olyan távol helyezkednek el



INFO

Kiadó **Double Damage Games**
 Fejlesztő **Double Damage Games**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Könnyed űrséta egyszerű harccal, némi kereskedelemmel, gyűjtögetéssel, fejlesztgetéssel, komoly gazdasági rendszer nélkül.
PEGI 12+

egymástól, hogy csak hiperűrsebességgel tudunk megőszülni nélkül közlekedni közöttük, viszont elszárgulhatnak egy opcionális misszió mellett, ha egy pillanatra nem figyelünk. De a rendszer legalább szól, hogy hopp, ott volt valami, és visszafordulhatunk, ha szeretnénk.

Nem csak békés másholból áll az egész, a felfedezés mellett nagy szerepet kap a harc is. Hajónk viszont nem egy harci gép, hanem egy teherhajó, ezért fő lövegei sem elől, hanem az oldalán helyezkednek el, mintha tengeri bárkát vezetnénk. Egy gyengébb, alapvetően automata löveg található a tetején is, és 360 fokban forgathatjuk, de ez lényegesen kisebb sebést okoz. Később további fegyvereket is vásárolhatunk hozzá. A harc pörgős, gyors, és mivel mindenki csak síkban mozog, nem kell túlgondolni a taktikát. Nem csak mi köthetünk bele másokba, minket is megtámadnak kérdések nélkül, sokszor nálunk lényegesen nagyobb, fejletlenségünk miatt leküzdhetetlen hajók. Ilyenkor érdemes inkább elmenekülni, bevetni a gombnyomásra aktiválható pajzst, megtenni mindent, hogy ne űrszemétként végezzük.

BÁNYÁSZ, VADÁSZ, ÉPP, AMI KELL

Az előrehaladáshoz tipikus űrszimulátoros feladatokat kell végrehajtanunk: anyagokat gyűjtögetni aszteroidákról, szétlőni az űrkalózokat vagy kereskedni a barátságos népekkel. Néha megpróbálhatjuk megvesztegetni támadóinkat, de volt olyan, hogy hiába ajánlottam bármit, az ellenség a véremet akarta. Illetve hát azt a törmeléklet, ami a hajóból marad, miután szétlővi. A

feladatok teljesítéséért járó kreditekből fejlődhetünk, új hajókat vehetünk, zsoldost bérelhetünk fel, vagy kereskedhetünk, jó áron megvásárolva bizonyos javakat, és később magasabb áron túladvá rajtuk. De ebből nem lehet meggazdagodni.

Nem a *Rebel Galaxy* a valaha volt legjobb, űrben játszódó játék. Egy kicsit repetitív, lehetne kevesebb grindelés benne, viszont a hangulata miatt óráig leköti, a csaták pedig meglepően izgalmasak tudnak lenni, még ha lassabbak is, mint amilyeneket korábban vadászgépek pilótafülkéjéből élünk át. Igazi meglepetés az indie játékok között; nincs benne igazi mélység, épp csak annyi, hogy ne unjunk rá hamar.

Paca

HARDVER

Windows XP; Intel Core 2 Duo 2,4 GHz / AMD Athlon X2 2,8 GHz; 2 GB RAM; 512 MB VRAM; 2 GB HDD

- + egyszerű és könnyen megérthető
- + izgalmas űrharc
- + a hangulat és a világ
- lassan gyűlik a kredit, drágák a fejlesztések
- nem elég változatos

PACA

Csak el ne tévedj az aszteroidamezőben!

78



Why do they always do that?

Első találkozásunk Joey-val



A jó szomszédi viszony nagyon fontos



Griff is fine where he is.

Teszt
THE BLACKWELL



You can only go through me.

Maga az ördög tesz minket próbára, van okunk aggódní

KRONOLÓGIA

Érdemes az epizódokat egy bizonyos sorrendben játszani, nehogy előre leljük a pónt. A helyes sorrend: Legacy, Unbound, Convergence, Deception, Epiphany.

Blackwell misztikus detektívügynökség

THE BLACKWELL

TAVALY TESZTELTEM A WADJET EYE STÚDIÓ TECHNOBABYLON JÁTÉKÁT, AMELY PÉLDÁTLANUL JÓ TÖRTÉNETÉVEL, KARAKTEREIVEL ÉS JÁTÉKMENETÉVEL EGYIK KEDVENC KALANDJÁTÉKOMMÁ LÉPETT ELŐ.

Úgy tűnik, nem kell csalódnom a fejlesztőkben, mert hasonlóan jóra sikerült a *Blackwell* sorozat összes epizódja. Az első rész – a *The Blackwell Legacy* – ismerteti meg velünk a címben szereplő familia átkát: Joey Mallone szelleme időről időre megjelenik a család nőtagjainak. Míg az asszonyok egy része jól kezeli ezt, addig az epizód főszereplője, a nagymama beleőrül a ténybe, hogy szellemeket lát, és hall. Végigkövethetjük, miként ismeri meg első karakterünk, Rosa ezt az örökséget, és bebizonyosodik, hogy nagyanja nem volt bolond, hiszen a lány is látja Joey szellemét. Rosát a nagynénje, Lauren nevelte, akiről kiderül, hogy szintén látta a kísértetet. Hősnőnk végül elfogadja a helyzetet, hogy lelkéhez láncolták egy férfi szellemét, akinek az a feladata, hogy segítsen bizarr gyilkosságokat felderíteni, és az elveszett lelkeket megmentse, Rosával karöltve.

TÖKÉLETESRE MEGÍRT KARAKTEREK

Az összes epizód figyelemreméltó karakterekkel dolgozik. Míg az első részben a jelenben járunk, és Rosa lesz Joey nyomozótársa, a második epizódban visszarepülünk a hetvenes évekbe, hogy megismerjük közelebről Laurent, Rosa nagynénjét. Mindketten kompetens és okos női karakterek, akiknek öröm volt a bőrébe bújni. Élveze-



INFO

Kiadó **Wadjet Eye Games**
Fejlesztő **Wadjet Eye Games**
Platform **PC**
Röviden Újabb izgalmas, nyomozós kalandjáték a Wadjet Eye Games csapatától. **PEGI 12+**

tes minden, akár a főszereplők, akár a más, nem játékos karakterek között zajló párbeszéd. Az egész sorozatot csodálatos fekete humor jellemzi. Joey, Rosa és Lauren pedig főleg cinikus karakterek, csipkelődéseiket olvasva sokszor nevettem fel hangosan, és kényszerítettem őket, hogy újra mondják el a párbeszédet. Joey az 1920-as évek környékén élhetett, öltözködése, beszédmódja egy letűnt kort idéz, ami szintén nagyon hangulatos. Minden részben újabb információmorszákra lelünk a *Blackwell*-átokról, de magáról Joey-ról is: életéről és sötét titkairól.

ÍGY KELL DETEKTÍVTÖRTÉNETET ÍRNI ÉS TÁLALNI

Minden részben remek történetet kapunk, bár hangulata miatt a második epizód a személyes kedvencem. A játék folyamatosan meg tudott lepni. Gyűjtöttem az információkat, faggattam pszichiátrián kezelt betegeket, szellemeket, az indiai szomszéd-asszonyt – aki az egyik legjobb karakter –, igazán élvezetes volt kibancolni a történet szálait, és a vége mindig váratlanul ért. Annyi a csavar ezekben a játékokban, mint egy dugóhúzóban. Még jobban meglepett, hogy nem csak egyféle vég lehetséges; már az első résznél rájöttem, hogy másképp is alakulhatott volna a sztori. A játékidő pedig mondhatni a mi ügyességünkön múlik. Aki hamar megtalál minden nyomot, az egykettőre végigfuthat a történeteken – de garantálom, hogy senkinek sem lesz ilyen egyszerű a dolga. A *The Blackwell* nem fogja túlzottan a játékos kezét. Van némi iránymutatás, de rajtunk múlik, merre indulunk, milyen gyorsan és hatékonyan tesszük

mindezt. Az összes apróságra oda kell figyelniünk. Nagyon hatásos agytorna.

ÁMULNI ÉS BÁMULNI

A játék nem távolodik el a szokásos point and click rendszertől, ám amikor már rengeteg információ áll a rendelkezésünkre, jegyzetfüzetünket használva kell következtetéseket levonnunk, és ez nagyon tetszett. Ha valaki tényleg figyel a történetre, akkor nemcsak véletlenszerűen próbálgatja majd a dolgokat, hanem mint egy igazi detektív, megy a szimata után. Meglepő, de részről részre egyre szebb lett a játék, sokat finomítottak rajta az utolsó epizódig, ami dicséretes, de a játék erőssége nem a látványban rejlik, hanem mint ahogy egy jó Wadjet Eye játékhoz illik, a történet és a karakterek viszik el a hátukon a művet.

Somi

HARDVER

Windows ME; Pentium CPU; 64 MB RAM; 700 MHz GPU; 350 MB HDD

- ✦ remek történet
- ✦ kimagasló narratíva
- ✦ jól megírt párbeszéd és karakterek
- ✦ egyedül hangulat
- ✖ egyeseknek a pixeles grafika nem elég
- ✖ függőséget okoz

SOMI

Az egyik legjobb kalandjátéksorozat, amivel valaha játszottam.

90

A beállításokban mindenképpen növeljük meg a látómezőt!



A forgalom intelligensebb, mint a hasonló játékokban

CSAK A ZENE VAN

A játékban felszendülő dallamok azért tetszettek, mert a kilencvenes évek osztálykirándulásait idézik, és olykor szinte várom, hogy egy-egy gitártéma után belépjen Cipő reszelős hangja, aki húsz évvel ezelőtt a Republikkal együtt elengedhetetlen része volt a konyakmeggy tábortűz melletti szürcsölgetésnek.

stop | 0:39



A grafika nemcsak az ideit, de még a 2010-es járatot is lekeste



Felszállás csak az első ajtón

BUS SIMULATOR 2016

ÉRDEKES MŰFAJ A BUSZOS SZIMULÁTOROKÉ, HISZEN MIÓTA LÉTEZNEK A VIDEOJÁTÉKOK, NAGYJÁBÓL KETTŐ OLYAN KÉSZÜLT, AMELYEKRE AZT LEHET MONDANI, HOGY A LEGTÖBB TÉREN KIELÉGÍTIK AZ IGÉNYEKET. MELYIK EZ A KETTŐ? A válasz egyszerű: az *OMSI* és az *OMSI 2*. Az összes többi körülbelül annyit ér, mint ezerötös Ladán a turbó felirat. A *Bus Simulator 2016*-ban egy buszos vállalkozót alakítunk, akinek az a feladata, hogy egyetlen útvonalának néhány megállójából igazi, a várost uraló tömegközlekedési mogulá váljon, és nagy pénzekért szállítsa a lelkes bitpolgárokat. Mindez nem is túl bonyolult, mindössze annyi kell, hogy balesetmentesen, pontosan és minden utast felvéve, illetve leszállítva megnyissuk az újabb és újabb városrészeket, miközben felvesszünk néhány alkalmazottat, bővítjük a vonalak számát, és lefedjük az egész térképet.

A KULTÚRA VÁROSA

Nem lehet elvitatni a fejlesztőktől, hogy néhány egészen jó dolgot sikerült megvalósítaniuk a játékban; az egyik az, hogy a forgalom nem esztelen, így elkerülhetők azok a balesetek, amelyekben vétnének vagyunk, mégis a mi reputációnk bánja. Megállóból indulva és balra indexelve az autók megállnak, kiengednek, ha pedig véletlen eljűk hajtunk, akár meg is állnak. A lámpák ismerik a zöldhullám fogalmát, és a gyalogosok sem lépnek elének kamikaze módon, hanem szépen várnak a sorukra.



INFO

Kiadó **Astragon Entertainment**
Fejlesztő **Stillalive Studios**
Platform **PC**

Röviden Jó ötletekre építő, rosszul kivitelezett tömegközlekedésszimulátor.
PEGI **N/A**

Ha fékezünk, és átengedjük őket a zebrán, akkor szépen átsétálnak, szóval a *BS 2016* városában mindenki szerfelett intelligens. Sőt, mentő- és rendőrautó is közlekedik szíriénzva, amelyek közeledtére a forgalom résztvevői lehúzódnak, tegyük hát így mi is. Az már más kérdés, hogy utána esélyünk sem lesz visszatérni, mert mindenki megindul a megkülönböztető jelzést használó jármű után, mi meg ott maradunk a padkára húzódvá, és várjuk, hogy elfogyjon a sor.

A BUSZÓZÁS LELKE: AZ UTAS

Mit sem ér az egész buszos kaland, ha nincsenek utasaink, és a játékban ezt a részt egészen jól kidolgozták, hiszen a ránk váró emberek némelyike fut, mások meg nyomkodják a telefonjukat, és olyan is akad, aki hullarészezen mászik be hozzánk, és az örökkévalóságig szóló hetijegyet kér. Viszont ad mellé négyeurónyi borraalót is. A többi utas sem unalmas, mindig beszélgetnek valamiről, hol ruhákról, hol valamilyen online játékról, néha pedig ufókról, és van, aki egy pillanatra megjíjed, mert azt hiszi, elhagyta a tárcáját.

NE SZÁLLJ FEL A BUSZRAI

A fanatikusokat kivéve senki nem fogja szeretni a játékot, mert baromi optimalizálatlan, és teljesen indokolatlanul szaggat erősebb gépeken is, amire a grafika egyáltalán nem szolgál elfogadható magyarázattal. Ha árnyalni szeretnénk a dolgot, azt mondhatnánk, nem túl részletes, ám az igazság az, hogy a játék egyszerűen ronda. Az emberek szögletesek, a járművek olyanok, mint-

ha Paintben festették volna őket, és maga az egész látvány is nagyjából tíz évvel van lemaradva attól az évszámtól, amely a játék címében olvasható. Az útvonalak összeállítás furcsa, mert nincsenek megálló az út mindkét oldalán, így a vonal nem járható be oda-vissza, csakis oda, bár ez annyira nem nagy tragédia. Nem úgy buszunk hangja, amely egy kiherélt kávédarálóéra emlékeztet, és nem egy combos dízel erőforrására. Gyanús egyébként, hogy a nagyobb tempónál jelentkező zörejeket az *OMSI*-ból már ismerhetjük, mint ahogyan a jegykiadót is. Röviden összefoglalva azt lehet mondani, hogy a fanatikusokon kívül másnak nem nagyon éri meg kipróbálni.

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit); 3,3 GHz Core i3/3,0 GHz AMD Phenom II X4 960T; 4 GB RAM; GF GTX 470 1 GB RAM; 4,5 GB HDD

- + jó ötletek
- + tűrhető játékelmény
- + buszos
- optimalizálatlan
- ronda
- idétlen buszhangok

RG
Bérletet ne vegyél!

66

AZ ÚJ STÍLUS: DÁRDAIZMUS

Hosszú évtizedek után ül újra magyar edző
Bundesliga-csapat kispadján, ráadásul
a futballszakma csúcslaboratóriumában
sikert sikerre halmoz a pécsi aranycsináló

**KERESD AZ
ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!**



Teszt

» ASSASSIN'S CREED SYNDICATE: THE LAST MAHARAJA



Evie-t és Jacobot is irányíthatjuk a küldetéseink alatt



GameStar

TESZTÜNKET AZ ALAPJÁTÉKROL KERESD A 2015/11-ES GAMESTARBAN

A TÖRTÉNELMI HÁTTÉR

Duleep Singh valós személy volt, akinek ugyan nem akadt különösebb problémája a templomosokkal, de a Ubisoft írói nagyon ügyesen átemelték az életéből kisebb-nagyobb részleteket a játékba. Duleep 15 éves korától élt száműzetésben Angliában, valóban jóban volt Viktória királynővel, és több levelet is írt édesanyjának, akitől fiatalon elszakították. A Ubisoft mindig nagyon jól keverte a valóságot a fikcióval, és kivételes érzékkel szőtte be a történelem szálai közé a templomosok és az asszaszinok évezredes ellentétét.



A maharadzsza jobban ló, mint bármelyik asszaszin



Az utolsó adag curry

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE: THE LAST MAHARAJA

AZ UTÓBBI ÉVEK CSALÓDÁS-CUNAMIJA ELLENÉRE AZ ASSASSIN'S CREEDNEK TOVÁBBRA IS BÉRELT HELYE VAN SZÍVEM LEGMEGBOCSÁTÓBB CSÜCSKÉBEN. A *Syndicate* kapcsán még csak nem is kellett túlságosan győzködni magam, mert ez a rész hosszú évek óta az első előremutató dolog volt, ami a franchise-ban történt. Ahogy tesztemben is olvashattatok novemberben, a játék messze nem tökéletes, de a Ubisoft fontos lépést tett vele a jó irányba. Nyilván a franciák is érezték, hogy nincs minden rendben, úgyhogy egy kis önvizsgálat után pontosan azokra a részekre gyúrtak rá, amelyek miatt igazán jó lehet egy *Assassin's Creed*. Érdekes – és szokatlan – módon a fejlesztők még az első kiegészítőben sem fogytak ki az ötletekből, a *Jack the Ripper* DLC emberemlékezet óta az első olyan AC-kiegészítő volt, amely igazán megérte az árát. Ez viszont sajnos már nem feltétlenül igaz a *The Last Maharajára*.

BÚCSÚZZUNK EL SZÉPEN
Ennek a DLC-nek nagyot kellett volna szólnia. Az *Assassin's Creed* 2016-ban igazán időszerű módon szabadságra megy, legalábbis ami a fő szálát illeti. A közepesen sikertelen *Chronicles* folytatódik, illetve idén érkezik a hosszú évek óta halogatott film is, viszont ősszel nem kapjuk meg a szokásos számozott epizódunkat. A *The Last Maharajával* közel két évre elbúcsúzzunk a sorozattól, ezért is örül-

INFO
Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Quebec**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **A The Last Maharajával búcsúzzunk 2016-ra az Assassin's Creed fő szálától. PEGI 18+**

tem volna, ha ezt jó szájjal tehetem meg. Az *Syndicate* utolsó bejelentett kiegészítőjét a Season Pass-tulajdonosok megkapják, viszont mindenki másnak közel hét eurót kell kifizetnie érte, ami a tartalmát tekintve nem feltétlenül jó üzlet.

BOLLYWOOD

A *The Last Maharaja* teljesen új mellékszálát ad hozzá a történehez: két hős asszaszinunk Dunleep Singhnek, egy Angliában vesztelő indiai nemesnek segít az East India Company templomait bedarálni. Természetesen a háttérben meghúzódó templomos-összeesküvés kecsegtet egy-két csavarral, de ebben a történetben már az első pillanatban nyilvánvaló, hogy Bruce Willis végig halott volt. Az írók nem különösebben erőltették meg magukat, a laza valós történelmi szálra felhúzott sztori annyira *Assassin's Creed*, amennyire valami az lehet.

A kiegészítő tíz küldetést ad hozzá az alapjátékhoz, az elsőnek pedig már Jacob és Evie londoni ámkofutásának elejétől, három szinttől is nekifuthatunk. A *Maharaja* DLC teendőink szempontjából a *Syndicate* zanzásított verziója: az egyébként remek ütemben egymás mögé pakolt missziókban belekóstolhatunk mindenbe, amit a játék kínál, kezdve a kötelezően lopakodós vagy épp harcolós küldetésektől kezdve a hajón és lovas kocsikon ugráláson át egészen a végtelenül fájdalmas követős intermezzókig. Én hónapokkal a *Syndicate* végigjátszása után fogtam bele a DLC-be, úgyhogy rég nem látott ismerősként üdvözöltem eze-

ket a küldetésformákat, de könnyen el tudom képzelni, hogy az a játékos, aki előlről, a fő küldetési szállal párhuzamosan megy neki a maharadzsza történetének, csak egy újabb leküzdendő akadályként tekint majd rá. Az új játékmechanizmusok teljes hiánya és a gyengécske történet miatt a *The Last Maharaja* semmilyen formában sem kiemelkedő, a kiegészítő három röpké órája pont olyan gyorsan merül majd feledésbe, mint amennyi idő alatt sikerült kilépnem a PS4 kezdőképernyőjére. Evie és Jacob karakterre meg-megvillan az átvezetőkben, illetve a londoni rohangászás még mindig nagyon élvezetes, de ha valami újdonságra vágysz, és nem szeretnél többet kapni ugyanabból, akkor a *The Last Maharaja* bizony nem neked való.

daev

HARDVER

Windows 7/8.1/10 (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

- + Evie és Jacob karaktere
- + összetett küldetések
- gyengécske történet
- az újdonság teljes hiánya

DEAV

A *The Last Maharaja* pont olyan, amilyennek egy *Assassin's Creed* DLC-t elképzelsz. Sajnos.

65

RŐZSA, SZEGFŰ, IBOLYA, TULIPÁN

Emlékeztek még erre? Régen mondogattuk ezt ritmusa-
san, míg ketten hajtottuk a
kötelet, és az egyikünk ugrált.
Valami hasonló jelenik meg a
Shardlightban is. Amy műhelye,
vagyis otthona mellett játszik
így három kislány. A mondókák
viszont egészen másmilyenek:
viccesek, mégis keseréde-
sek. Minden rím a tragikus
világégés után született, és
tükrözi a helyzet komolyságát.
Amy is beállhat szökdécsel-
ni, és szintén ismer néhány
dalocskát, amelyeket érdemes
végighallgatni, főképp, mert
szépen csengő hangja van.



A pixelgrafika ellenére elég részletesen ábrázolták a környezetet, amelyen még húsz év után is erőteljesen látszódnak a globális háború nyomai



A nálunk lévő tárgyak egészen könnyen előhívhatók, ahogy bármelyik hagyományos point 'n click játékban. A játék irányítása is ugyanilyen egyszerű

A szilánkokra tört világ

SHARDLIGHT

ÚGY TŰNIK, ÉPP ELÉG IDŐ TELT EL A 90-ES ÉVEK ÓTA AHHOZ, HOGY ISMÉT MENŐ LEGYEN A RETRÓ, ÉS HÓDÍTSON A PIXEL ART.

Nem bánom a dolgot, hiszen így folyton újraélhetem ifjúságom legszebb játékmé-
nyeit. Vagyis újraélhetném, ha ezek az al-
kotások nem pusztán küllemükkel próbá-
lnák megidézni gyermeki zöldszamóca
énemet. Elmondom, mi a gondom: ezekben
a kalandjátékokban már igen ritkán talál-
kozunk jól megírt, lebilincselő és tartalmas
sztorival, valamint eredeti, meghatározó
karakterekkel, akiket még évekkel később
is szívesen emlegetünk – akár idézünk is
tőlük. Szeretném megint epervörös fejfel-
szidni a feladványokat, és órákig bolyon-
gani, hogy megtaláljam a megoldást a to-
vábbjutáshoz, aztán a végkifejletnél a pad-
lóról felszedni az államat a meglepő for-
dulatok láttán. Tudom, el kell engednem a
múltat. Most itt van a *Shardlight*; szilánk-
jain megcsillan valami, de csak egy pil-
lanatra.

SOSE HAGYJON EL BENNETEKET A REMÉNYI

Ne értsetek félre, rendkívül örülök annak,
hogy egyre több indie fejlesztő próbálja
óriási igyekezettel újraleszteni ezt a má-
ra picit megkopott, elhalványodott mű-
fajt. A Wadjet Eye Games egész szép sike-
reket ért el eddigi munkáival, mint amilyen
a *The Shivan* vagy a *Technobabylon*. Emi-
att kiváltképp érdekelt legújabb point 'n
click kalandjuk, amely elég szörnyű képet
fest a jövőnkéről. Az emberiséget majdnem
teljesen a kihalás szélére kergeti egy világ-
méretű bombázás. Mindent földig rombol,
a túlélők pedig immáron húsz éve próbál-
ják a porból feléleszteni szertefoszlott éle-

INFO
Kiadó **Wadjet Eye Games**
Fejlesztő **Wadjet Eye Games**
Platform **PC**
Röviden Egy újabb posztapokaliptikus alkotás, amely ezúttal pixel art stílusával és felépítésével a kalandjátékok hőskorát igyekszik felidézni.
PEGI 16+

tüket, mindhiába. Gyötrelmüket tetézi, hogy kevés az élelmük, és egy járvány tovább ritkítja a népességet. Ahogy az sajnos lenni szokott, a társadalom (ha nevezhetjük így) két részre szakad: gazdagokra és szegényekre, de ez utóbbiak most sokkal jobban ki vannak szolgáltatva az arisztokratáknak (legfőképp Tiberiusnak), mint a történelemben bármikor. Amy Wellard profi szerelőként épp nekik dolgozik annak reményében, hogy van esélye kigyógyulni halálos betegségéből, és akár másokat is megszabadítani a kórtól. Egy különös találkozás után magukkal sodorják az események, mígnem végül a lázadók oldalán találja magát. Klisés, igaz? Az említett tartalmas és lebilincselő sztori tehát elmaradt. Mínusz tíz pont a Griffendéltől.

GYÜMÖLCS A TÖRÉKENY ÁG VÉGÉN

Amy egy kedves lány, aki még ebben a kilátástalannak tűnő helyzetben is – néha köhögve és fájdalmak közepette – kitartóan menetel a célja felé. Úgy tűnik, jól megtalálja a hangot másokkal, és néha szellemes. Megtudunk néhány részletet a háte-
réről meg az állapotáról, amitől empátiát érzünk iránta, és talán csak ezért vagyunk hajlandók vele tartani rögzös útján. Ennyi. Szerethető, de nem elég karakteres, és főleg nem meghatározó. Olyan, mint egy piros alma, amely külsőleg szép, de belül kásás a fagytól. Az sem segít, hogy a fizimiskája mindössze néhány képpontból áll, és arckifejezéseinek egy szűkös repertoárját is csupán a párbeszéd alatt láthatjuk (ha nem takarja el a maszk). Rajta kívül azért akadtak mellékszereplők, akik mosolyt csaltak orcámra, de ez sem az az elégedett vigyor volt, amit mondjuk

Guybrush Threepwood és kalóztársai érdemelték ki tőlem anno.

NEM ÉRTE EL A RÓKA

A játék hangulata kellőképpen vérgőzös, és a megjelenítés ellenére egész részletesek a helyszínek, de a teljes azonosuláshoz ez még mindig kevés. Nem is tévedhetünk el annyira ebben a posztapokaliptikus történetben, mert maximum öt-hat óra után elérjük a fonal másik végét, amely háromféle megoldással vár. A rövidség oka egyébként az, hogy a feladványok és az előrehaladás cirka annyira nehezek, mint kismenyegdíjastól szilvát lopni – oké, volt néhány kihívást jelentő. Ettől függetlenül képes volt ez a játék kellemes élményt nyújtani a maga sajátos, néha kimondottan elvont stílusával, mégis kicsit savanyú az a szőlő. Nincs más hátra, mint megszámolni, hányszor említtem gyümölcsöt ebben a cikkben...

[Eprespuszedlee](#)

HARDVER

Windows ME; Pentium CPU; 64 MB RAM; 700 MHz GPU; 350 MB HDD

- + a hamisítatlan retróhangulat
- + az audiokommentár és az extrák
- + néhány ígéretes kihívás...
- ... amelyekből kevés akadt
- klisés, kiszámítható történet
- rövid, egyszerű játékmenet

EPRESPUSZEDLEE

Amy állapotában én inkább ágyban maradtam volna.

69



Nyomokban klasszikus Resident Evil-t tartalmaz



Az extra játékmódok rengeteg kihívást tartogatnak

GameStar
TESZTÜNKET A RESIDENT EVIL 6 ELSŐ KIADÁSÁRÓL KERESD A 2012/10-ES GAMESTARBAN



MINDENT EGYBEN

Az új generációs kiadás egyik érdemi előnye, hogy az összes DLC (ami főképp multis pályá), kosztüm és a korábban csak PC-exkluzív No Mercy mód is bekerült a játékba, és ez az, amiért érdemes lehet megszerezni a Resident Evil 6-ot, mert garantált a sok kihívás, főleg többjátékos módban, és persze a skinek sem rosszak, mindenekelőtt a képen látható retró karakterek, amelyek meglehetősen abszurdá teszik az élményt.



Ada Wong kalandja is azonnal elérhető már

Milyen a zombi felmelegítve?

RESIDENT EVIL 6

ELOLVASTAM PÁR TESZTET A RESIDENT EVIL 6 ÚJRA KIADÁSÁRÓL, MERT KÍVÁNCSI VAGYOK MINDEN, ÚGYNEVEZETT REMASTER MEGJELÉNÉS KAPCSÁN, HOGY A SZAKMA HOGYAN PRÓBÁL ÉRTELMESET ÍRNI EGY OLYAN JÁTÉKRÓL, AMI ALIG VÁLTOZOTT VALAMIT.

Általában bele is esünk a csapdába, újratesszünk a játékot, elmondjuk – a már korábbról jól ismert – előnyeit, gyengeségeit, ráütnék egy hasonló százalékot, hiszen gyakorlatilag ugyanazt a játékot vesszük elő, és kész is van. Udvariasságból beszélek csak többes szám első személyben, természetesen azt gondolom, hogy ez így nem jó. Eleve nem ugyanabban a ligában játszunk ezen a konzolgeneráción, és ha nem olyan újratevésről van szó, mint például a Resident Evil GameCube-os epizódjai (az annak idején teljesen újragondolt első rész és a hozzá hasonló Zero), amiket volt értelme ennyi év után kicsit feljavítva újra kiadni komolyabb tömegek számára, akkor adott a kérdés: ez miért kell? Csak mert kicsit szebbek a textúrák, és végre el lehet mondani, hogy bár régen nem ment, négy évvel később végre van 1080p és 60 fps? Hűha.



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom**
Platform **PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A múltgenerációs konzolokra 2012-ben, majd PC-re 2013-ban megjelent Resident Evil 6 generációt ugrott, és minden DLC-vel megpakolva újra megjelent. PEGI 18+

NOSZTALGIA VAGY LEHÚZÁS?

Amikor a Resident Evil 4 megjelent Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra, akkor még értettem, hogy a 16:9-es képarány, és a HD képminőség miatt megnyílnak a pénztárcák, de amikor a Capcom bejelentette, hogy erre a generációra is elhozza a negyedik, az ötödik és a hatodik részt (ráadásul fordított sorrendben), akkor a hátsóig szaladt a szemöldököm. Tényleg nincs már olyan extra nagy lehetőség ebben a hardveres fejlesztésben, nincs semmi érdemi újítás, sem az irányítás, sem a játékelmény nem változott, a kicsivel simább karakterek és csillogóbb fényeffektek nem indokolják, hogy a rajongó csapkodni kezdje a malacperselyt. Nyilván öröközöld sláger ilyenkor, hogy „de hát ez azoknak szól, akik még nem játszottak vele”, és a jelenlegi generációs konzoleladások számát tekintve nem is annyira elrugaszkodott ez a megállapítás, de a széria rajongóinak ez nem kifogás.

A TARTALOM, NEM A FORMA

Egyrészt erre a generációra érkezzen olyan játék, amit ez a generáció érdemel. Nem túl szórakoztató, hogy folyamatosan ömlik az előző generációs játékok remastered változata, pusztán azért, mert ez a vas már elég erős ahhoz, hogy normálisan fussanak. Másrészt a Resident Evil Revelations 2

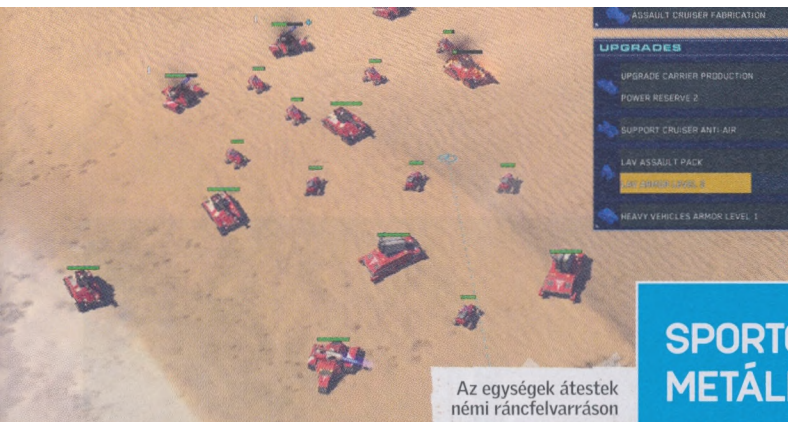
mind grafikailag (pedig nem volt túl erős), mind irányítás (ahogy ez sem) tekintetében már jobbat nyújtott, mint a Resident Evil 6 most nyújtani tud. Ez főleg az extra kihívásokban és a Mercenary módban mutatkozik meg igazán: itt a Revelations 2 több Resident Evil 6-os pályát is magában foglal, és jobban fut az egész. Ezzel együtt a sok tartalom, az eleve hosszú (alapvetően coopban élvezetes) kampány miatt mindenkinek ajánlom, akinek esetleg kimaradt ez a rész, de csak neki. Mi, többiek csak várhatunk egy új részre, ha esetleg a Capcom leáll ezzel a könnyű pénzszerzési stratégiával, és játékot is fejleszt végre.

HP

- + rengeteg tartalom
- + minden DLC adott, nem kell feloldani semmit
- + coop móka
- az irányítás továbbra is kényelmetlen
- nincs semmi újdonság
- minden, ami eredetileg is rossz volt

HP
Szeretek egy játékot újra elővenni, de nem akarok fizetni érte.

69



Az egységek átestek némi ráncfelvarráson

SPORTCSÍK ÉS METÁLFÉNY

A Soban-flotta teljesen új modelleket és festést kapott, ami nyilvánvalóan színesíti a játékot, de mivel seregeinket általában madártávlatból vagy a speciális taktikai térképen nézzük, nem sokat fogunk gyönyörködni a járművek kidolgozottságában.



Az anyahajó minden eddiginél fontosabb szerepet tölt be



Továbbra is nagyon fontos, hogy kihasználjuk a terep adottságait



Hoztam is valamit, meg nem is

HOMEWORLD: DESERTS OF KHARAK – SOBAN FLEET PACK

DE JÓ, EGY ÚJ FRAKCIÓ! – KIÁLTOTTUNK FEL, AMIKOR MEGLÁTTUK A DESERTS OF KHARAK ELSŐ DLC-JÉT, DE A VALÓSÁG SAJNOS ENNÉL VALAMIVEL ÁRNYALTABB. A *Soban Fleet Pack* névre keresztelt csomag pontosan két hónappal az alapjáték megjelenése után futott be, és bár a maga 7 dolláros árával szerencsére nem képvisel akkora értéket, hogy hitelt kelljen felvennünk, azért érdemes elgondolkodni rajta, hiszen mégiscsak egy GameStar magazin áráról van szó.

A NEVETŐ HARMADIK

Az alapjátékban két frakció, a Coalition és a Gaalsien közül választhattunk, és lásuk be, ez nem épp a változatosság csimborasszója, így mindenképp örömteli hír, hogy immár egy harmadik csoport is beállt a buliba. A koalíciós oldalon harcoló Soban elsősorban harcmodorában tér el a már ismert hadseregtől: míg a Coalition nagy létszámú, mozgékony seregek legyártásában és kommandórozásában jeleskedett, miközben az anyahajót megpróbálta a lehető legtávolabb tartani a frontvonaltól, addig a Soban egy sokkal defenzívebb játékmódot képvisel, amelyben a központi egység is fontos szerepet tölt be. Bár ezek az egységek eddig is mozgó erődökként funkcionáltak, a már ismert frakciók esetében egy jól koordinált támadással könnyen darabokra lehetett szedni őket, a Soban új képességei azon-



INFO

Kiadó **Gearbox**
 Fejlesztő **Blackbird Interactive**
 Platform **PC**
 Röviden **A**
 Homeworld széria nemrég megjelent epizódjának első DLC-je, amely minimálisan átalakítja a játékot. **PEGI 7+**

ban lehetővé teszik, hogy hosszú ideig ellenálljunk az ostromnak. Azért ne gondoljuk, hogy anyahajónk egyedül leszámol majd az ellenséges flottával, de a területre sebző és lassító mikrohullámú támadásoknak és a nagy hatótávolságú sugárvetőknek köszönhetően könnyen meg lehetjük a felkészületlen támadókat. Ez különösen jól jön az MI ellen játszott meccsekben, nehezebb fokozaton ugyanis gyakorlatilag biztos, hogy megpróbál minket lerohanni az ellenfél, az ágyúk pedig lehetővé teszik, hogy nyerjünk egy kis időt, amíg kiépítünk valami használható védelmet. Ezt a célt szolgálja a Baserunner célzászavató eszköze is, amely képes egy nagyobb területen megbénítani az ellenséges egységeket, amelyek így kénytelenek visszavonulni, messziről pedig a már említett ágyúval köszönhetünk oda nekik. Az új képességeket ügyesen kombinálva ütőképes sereget hozhatunk össze, de gépi ellenfelekkel szemben sajnós korántsem olyan szórakoztató a dolog, mint hús-vér játékosok ellen. Az ellenséges egységek legyengítésére specializálódott Soban elsősorban egy agresszív partner társaságában érzi jól magát, ahol mi a támogatásra fókuszálunk, míg társunk szétcincálja a védelmet.

EZ MINDEN?

A *Soban Fleet Pack* pontosan ennyi, se több, se kevesebb. Kapunk egy új frakciót, amelynek tagjaihoz nem jár saját kampány,

és a már meglévőt sem tolhatjuk le velük, így csak a gép elleni skirmishmeccseken és a többjátékos módban húzhatjuk őket elő a kalapból. Az új kinézettel és hangzással érkező frakció nem állítja a feje tetejére a játékot, így ha valakinek most nem jön be a multi, az nem ettől fogja megszeretni. A *Soban Fleet* leginkább csak egy skinsomag, amely minimális változtatásokat eszközöl, így sokaknak valószínűleg fel sem fog tűnni a létezése. Ettől függetlenül, ha valaki barátokkal tolja a játékot, és kipróbálna egy defenzívebb játéktípust, annak érdemes legalább néhány kört futnia a DLC-vel.

HARDVER

Windows 7/8/10; Intel Core i3/AMD A10 5800k; 3 GB RAM; GeForce GT 440/ Radeon HD 4890; 8 GB HDD

- új taktikai lehetőségek
- friss többjátékos élmény...
- ... kb. három kör erejéig
- nincs új kampány
- önmagában gyenge frakció

KACI
 Ez így önmagában kevés.

73

Teszt

» ASSASSIN'S CREED IDENTITY
ALL IS LOST



Vissza a reneszánszhoz

ASSASSIN'S CREED IDENTITY

INFO Kiadó **Ubisoft** Fejlesztő **Ubisoft Blue Byte** Platformok **IOS** Röviden
A nagy Assassin's Creed játékok már maguk mögött hagyták az olasz reneszánszt, de egy mobilos résszel visszatérhetünk Itáliába. **KORHATÁR: 12+**

ÖT ÉV TELT EL AZÓTA, HOGY EZIO AUDITORE DA FIRENZE SZEREPÉBEN UTOLJÁRA

ITALIÁBAN JÁRTUNK. Sok rajongó még mindig azt a helyszínt és korszakot tartja a legjobbnak az *Assassin's Creed* sorozat történelmében, bár az *AC IV* után néhányan inkább a XVIII. század elejét és a karibi szigetvilágot szavazták meg elsőnek. Valószínű, hogy konzolos és PC-s játékokban az elkövetkező pár évben nem térünk vissza egyikhez sem, de a Ubisoft az a fajta, aki minden lehetőséget megragad, hogy a rajongókat folyamatosan szórakoztathassa. Hosszú bétatesztelés után megjelent az *Assassin's Creed Identity*, ami ugyan messze nem rossz, de sajnos nem olyan kitérő, mint például az *Assassin's Creed Pirates* volt.

A mobilra érkezett *AC* játékokban vezettünk már hajókat, játszhattunk felülnézetből, de egyik sem hasonlított annyira az alapvető *AC* élményhez, mint az *Identity*. Olyan, mintha egy nagy *AC*-t látnánk lebutítva, pár szükséges módosítással. Nyílt világ helyett minden küldetés során szűkebb zónákban mászkálhatunk, és ha végzünk egy misszióval (ami nem tart tovább pár percnél), az Animusba kerülünk vissza, ahol fejlődhetünk, és új felszereléseket vehetünk fel. A fő feladaton túl mellék küldetéseket is kapunk, amiket nem kötelező teljesíteni, de aki extra kihívásra vagy még több tapasztalati pontra vágyik, megcsinálhatja őket. Ezenfelül elfogadhatunk megbízásokat is, amelyek még a főküldetéseknél

is rövidebbek, és ugyanúgy XP, illetve felszerelés jár értük.

Az irányítás egyszerű, használhatjuk a megszokott, kétanalógos megoldást (az egyikkel mozgunk, a másikkal nézelődünk), vagy csatlakoztathatunk kontrollert is. Nem a kezelés elsajátításával van probléma, hanem azzal, ahogyan az utasítások hatására az asszaszin viselkedik: sokszor megakad, nem mindig az történik a gombnyomás után, amire számítottunk. Glitchekből is akad bőven, amiket az elmúlt több mint egy évben, amíg a játék csak bizonyos régiókban volt elérhető, nem javítottak, és nem valószínű, hogy most majd igen. Az *Identity* nem tökéletes, a sztori pedig nemcsak rövid, de súlytalan is. Ettől függetlenül ideig-óráig szórakoztató, és mivel most úgyszólván hosszabb szünet következik a fő szálon, érdemes lehet kipróbálni.

Paca

- + újra a reneszánsz Itáliában
- + rövid, gyorsan teljesíthető küldetések
- + hosszan elszórakozhatunk vele
- mikrotranzakciók annak ellenére, hogy prémium árú
- irányításbeli nehézségek
- sok technikai hiba

PACA
Nem ismétli meg a *Pirates* sikerét, de egynek jó.

75



Menekülés a halálból

ALL IS LOST

INFO Kiadó **Foursaken Games** Fejlesztő **Foursaken Games** Platformok **IOS** Röviden A Foursaken Games új játékában úrhajósokat kell kimenekítenünk úrállomásokról. **KORHATÁR: 9+**

JAJ, MÁR MEGINT EGY ENDLESS RUNNER - GONDOLJA AZ EGYSZERI JÁTEKOS, AKINEK UJJAI A TEMPLE RUN VAGY A MŰFAJ EGY MÁSIK JÁTÉKA MIATT GÖRBÜLTEK MEG ÖRÖKRE.

Tény, hogy a megállás nélkül szaladó karaktert egyre kevésbé izgalmas irányítani, akármilyen is a körítés, viszont az *All is Lost* tal érdemes tenni egy próbát. Nem hoz forradalmat, mégis elég izgalmas ahhoz, hogy pár óra lekössön bárkit. A játékban különböző úrállomások dolgozói kell eljuttatnunk a mentőkapuszulához. A képernyő bal oldalán húzgálva ujjunkat ugrásra vagy gurulásra készíthetjük őket, míg ha a jobb félen csinálunk mozdulatokat, ajtókat nyithatunk ki, vagy egyéb akadályokat hátríthatunk el. Mindig látjuk, épp mit kell tenni a továbbjutáshoz, egy ikon jelzi, hogy milyen mozdulattal hidalhatjuk át az előttünk álló problémát. A bonyolultabb pályákon egyre több akadály következik közvetlenül egymás után, ezeken nagyon figyelni kell, hogy ne szúrjuk el. Szerencsére nem fordult elő, hogy valamelyik parancsot nem vette volna be, és általában ahogy megláttam, hogy egy ajtó következik, már húzhattam is az ujjam a jelzett irányba, nem kellett várni, míg közelebb érek.

Minden úrállomáson többen vannak, mindenki más-más beosztásban dolgozik. A legénység könnyebben pótolható tagjaival sokszor próbálkozhatunk,

ha esetleg valamiért elsőre nem jönne össze a szöketetés, viszont a fontosabb, vezető beosztású személyek esetében ügyesebbnek kell lenni, különben végleg elveszítjük őket. Ez a nyomás sokat ad az élvezeti értékhez.

Az *All is Lost* abban az értelemben nem endless runner, hogy a pályák nem végtelenítettek. Ugyanakkor szerepel benne egy végtelen mód, amelyben lehetőleg minél tovább kell szaladnunk egy mindig véletlenszerűen generált pályán. Szintén a javára írandó, hogy ingyenessége ellenére nincs tele mikrotranzakciós lehetőségekkel, a fejlesztők pusztán hirdetésekből szereznek bevételt, amelyek nem játék közben, hanem két menet között jelennek meg, és 0,99 euróért kikapcsolhatók. Még ha ezt ki is fizetjük, az *All is Lost* akkor is megéri.

Paca

- + a hangulat
- + könnyű irányítani
- + a keret elég ahhoz, hogy kiemelje a többi endless runner közül
- néha picit megakad
- a tutorialmód szegényes

PACA
Van még lehetőség a műfajban.

80



Az éj sötét, és tele van drónokkal

FUTURAMA: GAME OF DRONES

INFO Kiadó **wooga** Fejlesztő **wooga** Platformok **iOS, Android**
Röviden Hiába a The Simpsons: Tapped Out sikere, az új Futurama játékban nem várost kell építeni. Ez viszont nem baj. **KORHATÁR: 12+**

KÉTSZER KASZÁLTÁK EL A FUTURAMA SOROZATOT, ÚGY TŰNIK, LEGUTÓBB VÉGLEG.

Nem tudni, hogy azért, mert nem volt már népszerű, vagy azért, mert kifogytak az ötletekből, de inkább ez utóbbiról lehet szó, különben nem jelent volna meg a *Futurama: Game of Drones*. Ellentétben a *The Simpsons: Tapped Out*tal és a *Family Guy: The Quest for Stuff*tal, ez nem egy városépítő játék, a készítőink inkább egy másik, manapság népszerű műfajt választottak: a match-3 játékokét. Ezek ugye azok, amelyekben bizonyos dolgokat kell cserélnünk, hogy legalább három egyforma kerüljön egymás mellé. A *Game of Drones*ban ezek történetesen drónok, és három helyett minimum négynek kell érintkeznie, hogy felrobbanjanak és eltűnjenek. Míg ez nem annyira futuramás, minden más igen, úgyhogy a rajongóknak mindenképp kötelező kipróbálnia. Az, hogy ez tényleg egy *Futurama* játék, és tényleg a rajongóknak szól, már a töltőképernyőn is látszik: egy kivetítőt látunk különféle vicces bölcsesetekkel, pont ahogy a sorozat egyes részeinek elején. Hőseinknek a galaxison átutazva kell egy csomagot szállítaniuk, miközben mindenféle kalandokba keverednek, találkoznak például a Leelába menthetetlenül szerelmes Zapp Brannigannel is. Minden pályán más feladatot kapunk: van, hogy csak megadott számú, meghatározott színű drónt kell eltüntetnünk, de néha dobozokat kell megsemmisíteni, pizzákat lejuttatni a játéktábla aljára, vagy a sárga háttérű mezőkön lévő drónokat összepárosítani. Lépéseink száma korlátozott, viszont mivel az, hogy hol mennyi és milyen drón jelenik meg, teljesen véletlenszerű, nem lehet sokat taktikázni. Ha elfogynak a lépések, valódi pénzért vásárolható fizeteskészlettel továbbiakat kérhetünk, vagy elfogadva a kudarcot visszaléphetünk a főmenübe, hogy egy élet elvesztésével újra próbálkozzunk. Ha öt élet elfogy, várunk kell, vagy költskezhethetünk is. Szerencsére ha egy pályát sikerrel teljesítünk, életeink száma nem csökken, akkor bármeddig játszhatunk. Játékmenetében tehát nincs sok újítás, viszont a vicces párbeszéd, a nosztalgiaélmény és az abszolút futuramás hangulat miatt a rajongóknak biztosan tetszeni fog, mások pedig talán pont ezért kapnak rá a stílusra.

Paca

- jó újra látni a Futurama szereplőit
- a szokásos jellegű poénok
- a menü zseniális
- sok szerencse kell a pályák teljesítéséhez
- egy idő után megunható

PACA

A szokásos humor ismerős játékmenettel párosul, de mi örülünk neki.

83

Volna még mit tanulnia

MARVEL AVENGERS ACADEMY

INFO Kiadó **TinyCo** Fejlesztő **TinyCo** Platformok **iOS, Android**
Röviden A Disney egy olyan játékkal próbál lehúzni minket, amelyben a Bosszúállók tinédzserek. **KORHATÁR: 9+**

VAN EGY HATÁR, AMIG MÉG EL LEHET MENNI EGY FRANCHISE KIHASZNÁLÁSÁVAL.

Tekintve, hogy a Marvel szuperhősök filmjeire szinte kivétel nélkül milliók ülnek be minden egyes alkalommal, érthető, hogy a Disney igyekszik kisajtolni ebből, amit lehet. Általában ugyan egy év sem telik el két Marvel film megjelenése között, és jelenleg több tévésorozat is fut, amely az univerzum egy vagy több karakterével foglalkozik, a cég azért a mobiljátékok piacát is támadja. Most épp egy olyan játékot találtak ki, amelyben a Bosszúállók tinédzserkori változatairól gondoskodhatunk egy egyetem menedzsereként. Komolyan, a *Marvel Avengers Academy* tényleg létezik, és alapvetően nem is a létezésével van a baj, hanem a megvalósításával. A filmekből tudjuk, ki hogyan lett az, aki, így nyilván nehezen magyarázható, miért öltözik az egyetemista Tony Stark Vasembernek, miért jár Amerika kapitány ugyanarra az egyetemre, mint a többiek, mit keres egyáltalán Thor és Loki az iskolában, és ha már iskolába járnak, miért épp a Földön? A játék promóciós képén egy hatalmas üdítő pohárból szívószállal szűrőcsővel Hulkba inkább már bele sem kötik. Érthető, hogy a Disney ezzel a fiatalabbakat célozza meg, és ennek fényében különösen aggasztó, hogy mennyire túltöltik a mikrotranzakciós elemeket: szinte lépni sem lehet anélkül, hogy a játék felajánlja, vegyünk

valamit, gyorsítsuk fel az időt fizetés nélkül, mi több, az egyik feladat konkrétan az, hogy költsünk pénzt. Nem egyedülálló dolog ez, de nem is követhető példa.

A harmatos sztori szerint a Bosszúállók egyetemének vezetőjeként kell építgetnünk, új hősöket toboroznunk, hogy a Hydra szintén fiatalokru gonosztevői ne tudják megsemmisíteni a létesítményt. Az építgetéssel nincs baj, csak épp olyan sokat kell várni, ha az ember nem fizet, hogy inkább kilép belőle, és letörli, mint hogy tényleg kívárvja a kellő időt. Más játékokban legalább tíz percet el tudunk tölteni a mindenféle feladatok teljesítésével, míg falba nem ütközünk, és húsz perc múlva már újra játszhatunk. Itt nem. Még ha nagy Marvel-fanok vagyunk is, ezt most ugorjátok át.

Paca

- szép rajzok
- bizarr alapötlet
- nagyon sokat kumyerál
- az időkorlátok miatt élvezhetetlen
- a szinkron és szövegek szóra sem értelmesek

PACA

A tandíj nem kerül annyiba, mint itt a szórakozás.

39

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

576 KByte

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GAMERHEADSETEK MINDEN ÁRKATEGÓRIÁBAN



Trust GXT 340
Platform PC
Ár 17 999 Ft



Asus Strix Pro
Platform PC/ PlayStation 4/mobil
Ár 29 999 Ft



Astro A40 TR
Platform PC
Ár 49 999 Ft

Bár a GXT 340-nél alacsonyabb áron is található gamerheadseteket, ez a Trust modell a prémium kategóriás versenytársak tulajdonságai közül is jó néhányval rendelkezik. Így például az USB-n keresztül csatlakoztatható fejhallgató a térhatású hangzást is imitálni tudja virtuális 7.1-es surroundhatást keltve. Ezek mellett olyan alapvető tulajdonságokat is megtalálunk, mint az állítható fejpánt vagy a hangerőszabályzás és némítás, kiegészítve minőségi extrákkal, például a rendkívül ellenálló, fonott nylon kábelborítással.

Hasonlóan a Republic of Gamershez (PC-k és komponensek) az Asus külön márkát hozott létre gamerperifériáinak: a Strixet. A Pro headsetet pedig látszik, hogy az árkategória legjobb modelljének felépítésére törekedtek, nem csak a merész, szögletes dizájnról. Nemcsak hasznos apróságokat, például az utazáshoz összehajtható szerkezetet vagy több platform támogatását kínálja, hanem olyan high-tech megoldásokat is, mint az aktív zajszűrés. Ez egy, a hangerőszabályzóba épített mikrofon segítségével a külső zajok több mint 90 százalékát semlegesíti.

Bár rengeteg márká gyárt egyre jobb headseteket, a gamer kategória csúcsát évek óta az Astro Gaming képviseli, az A40 TR pedig ebbe a világba jelent tökéletes belépőt. Bár a vezetékes fejhallgatók között kifejezetten magasnak számít az ára, a kényelem és a hangminőség tekintetében szinte kizárt, hogy legyőzőre talál a játékosoknak kitalált modellek között. A több cserélhető alkatrészrel bíró gamerheadsetről nem hiányozhat a mikrofon sem, amely még kifejezetten erős külső zaj mellett is hibátlanul működik, és tiszta hangot közvetít beszélgetőpartnereinknek.

EZEKRE A TAVASZI PREMIEREKRE VÁRTUNK



Quantum Break
Platform Xbox One
Megjelenés 2016. április 5.
Ár 20 999 Ft



Uncharted 4: A Thief's End
Platform PlayStation 4
Megjelenés 2016. május 10.
Ár 20 999 Ft



Ratchet & Clank
Platform PlayStation 4
Megjelenés 2016. április 20.
Ár N/A

A Remedy ugyan sokáig ült a Quantum Breaken, de az eredmény egy valóban egyedi játék lett, nem kis részben köszönhetően az időmanipulációs képességeknek, amelyek egészen más élménnyé változtatták a fedezékharcra alapuló TPS-t. Másfelől a Max Payne és az Alan Wake történetek után ismét egy érdekes univerzumot és szereplőket adott nekünk a finn csapat, amelyről nem csupán a játékban, hanem a kiegészítő sorozatrészekben is rengeteget megtudhatunk.

Míg az Xbox One-os gamerek egy egészen új hőssel ismerkedhetnek meg Jack Joyce személyében, addig a PlayStation 4-es játékosok egy régi kedvencük, Nathan Drake visszatérésére vártak már-már elviselhetetlenül sokat. Hamarosan végre ismét a hihetetlenül laza kincsvadász bőrébe bújhatnak, hogy átélhessenek egy utolsó kalandot a karakterrel, akit a régi ismerősei mellett felbukkanó bátyja is elkísér. Ha pedig átéljük a lélegzetelállító történetet, jöhet a multiból, amely több újdonsággal, például harcban bevethető, mágikus erejű ereklyékkel bővült.

Az Insomniac az utóbbi években rengeteg új ötletet megvalósított, most viszont visszatértek az egyik klasszikus sorozatukhoz, amely a PlayStation több generációján át szórakoztatta a játékosokat. A Ratchet & Clank nem folytatást kapott, hanem a két címszereplő találkozását és első nagy kalandját élhetjük át a játék után nem sokkal érkező mozifilm látványvilágával meg egyező grafikai minőségben. A sztori újraértelmezése mellett viszont ezúttal is az örült platformer akció kerül az előtérbe, olyan új és klasszikus fegyverekkel, mint az ellenfeleket táncra bíró Groovitron vagy a Pixelizer.

PC / dobozos



NEED FOR SPEED
GS 2016. ÁPRILIS - 69%
ÁR: 15 999 FT

Végre PC-re is megérkezett az árkád versenyjátékok királyának rebootja, így már 4K-ban és kormányval is száguldhatsz.



SUPERHOT
GS 2016. MÁRCIUS - 90%
ÁR: 5999 FT

Ha az idő csak akkor halad, amikor te megmozdulsz, az FPS műfaj a reflexek játékaiból igazi agytornává változik.



STREET FIGHTER V
GS 2016. MÁRCIUS - 78%
ÁR: 12 999 FT

Az új rész hihetetlenül szép lett, ráadásul az új irányításnak hála a kezdők is könnyebben előhozhatnak látványos kombókat.

XBOX ONE



DARK SOULS III
GS 2016. ÁPRILIS - 90%
ÁR: 20 999 FT

A From szinte minden tekintetben felülmúlta magát, így a történet még rejtelmesebb, a világ még háborzongatóbb, a harcok pedig még halálosabbak.



TOM CLANCY'S THE DIVISION
GS 2016. ÁPRILIS - 80%
ÁR: 20 999 FT

Végre megérkezett a kaland, amelyre évek óta vártunk. New York megmentése után pedig jöhetnek a mindig feszült Dark Zone-beli kalandok.



MORTAL KOMBAT XL
GS 2016. MÁJUS - 89%
ÁR: 18 999 FT

2015 egyik legjobb és legbrutálisabb veredős élménye minden extra karakterrel és skinnel együtt is a miénk lehet.

PLAYSTATION 4



FAR CRY PRIMAL
GS 2015. DECEMBER - 82%
ÁR: 20 999 FT

Bár a kőkorszaki körítés miatt elfelejt-hetjük a gépfegyvereket, az állatszeli-dítés és a nyüzsgő világ garantálja, hogy ezúttal sem fogunk unatkozni.



HEAVY RAIN & BEYOND: TWO SOULS
GS 2016. MÁRCIUS - 74%
ÁR: 11 999 FT

David Cage csapatának legjobb sztorijai PS4-en végre megkapták az elvárható látványvilágot.



EA SPORTS UFC 2
GS 2016. MÁRCIUS - 79%
ÁR: 11 999 FT

Az ismeretlenségtől az MMA csúcsáig elkapaszkodni minden korábbinál szórakoztatóbb, az utunkat övező kiütések pedig elképesztően durvák lesznek.

PC / digitális



COSSACKS 2: BATTLE FOR EUROPE
GS N/A
ÁR: 999 FT

A napóleoni háborúkat egyetlen játék sem dolgozza fel nagyobb történelmi hitelességgel, mint a Cossacks, melyhez komoly stratégiai mélység társul.



MAGICKA
GS N/A
ÁR: 1499 FT

A különböző elemekből nem egyszerű, de vicces dolog varázslatokat kombinálni, pláne ha arra is figyelned kell, hogy ne a társaidat süsd ki egy villámmal.



MOUNT & BLADE: WITH FIRE AND SWORD
GS N/A
ÁR: 999 FT

A kőkemény hadseregmenedzsmen-t, a csaták és a középkori tennivalók egy kitalált környezet helyett történelmi regénybe költöztek.

XBOX 360/PS 3



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.



RISE OF THE TOMB RAIDER
GS 2015. NOVEMBER - 90%
ÁR: 14 999 FT

Amikor mindenki kételkedik benne, Lara egy újabb hihetetlen kalandban bizonyítja igazát, az előző konzolgeneráción is.



TALES OF ZESTIRIA
GS 2015. NOVEMBER - 79%
ÁR: 14 999 FT

A Tales sorozat már huszadik éve repít el minket az RPG-sorozat fantáziavilágába, de sem a harc, sem a sztori nem vesztett fényéből.

NINTENDO



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD
GS 2016. MÁRCIUS - 86%
ÁR: 13 999 FT

Az egyik legjobb Zelda játékért végre nem kell régi konzolokat előásni, ráadásul szebb grafikát és jobb irányítást is kaptunk.



POKÉMN TournAMENT
GS 2016. ÁPRILIS - 84%
ÁR: 15 999 FT

Sokféleképp játszhattunk már a Pokémonnal, de ilyen közel talán még sosem kerültünk az akcióhoz, amely a pörgős tempó ellenére taktikus maradt.



BRAVELY SECOND: END LAYER
GS N/A
ÁR: 23 999 FT

A második részben az utóbbi idők egyik legérdekesebb JRP-g-s harcrendszerét találjuk, ráadásul a játék mellett több gyűjtői extra is beszerezhető.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Ratchet & Clank
Star Fox Zero
Mafia III
Yo-Kai Watch

április 20.
április 22.
április 26.
április 29.

Battleborn
Uncartred 4: A Thief's End
Doom
Valkyria Chronicles Remastered

május 3.
május 10.
május 13.
május 20.



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

HARDVER

Lassul a chipgyártás

Vége az Intel tik-tak-stratégiájának

Évek óta mindenki tudta, de hivatalosan csak most mondta ki az Intel, hogy felhagy a tik-tak fejlesztési stratégiával. Ez a feszített tempó segítette a Core processzorok gyors térnyerését és a teljes PC-világ meghódítását főként notebook-fronton. Ám az oly sokáig csodálatosan működő stratégia tovább nem folytatható. A mikroarchitekturális változtatások még tarthatók lennének kétévente, ám a gyártástechnológia fejlesztése a 10 nm-hez felülről közelítve már komoly gondokat okoz. Olyannyira, hogy a 2015 elején megjelent 14 nm nem köszön le idén, sőt, még jövő évben is velünk lesz, és majd csak 2017 végén várható, hogy a 10 nm-es gyártásra áll át az Intel. Persze az ütemterven túl sokat lazítani nem szabad, máskülönben a konkurensok hamar az Intel fejére nőnek, ezért mostantól több mikroarchitekturális fejlesztés jelenik meg azonos csíkszélességen. Erre jó példa a még idén érkező Kaby Lake, amely az eredetileg tervezett 10 nm helyett a mostani Skylake-családnál használt 14 nm-en készül. A 10 nm-es gyártásra is kész terve van az Intelnek. Ezen a csíkszélességen az első Cannonlake lesz 2017-ben, majd ezt követi az Icelake, végül pedig 2019 második felében a Tigerlake.

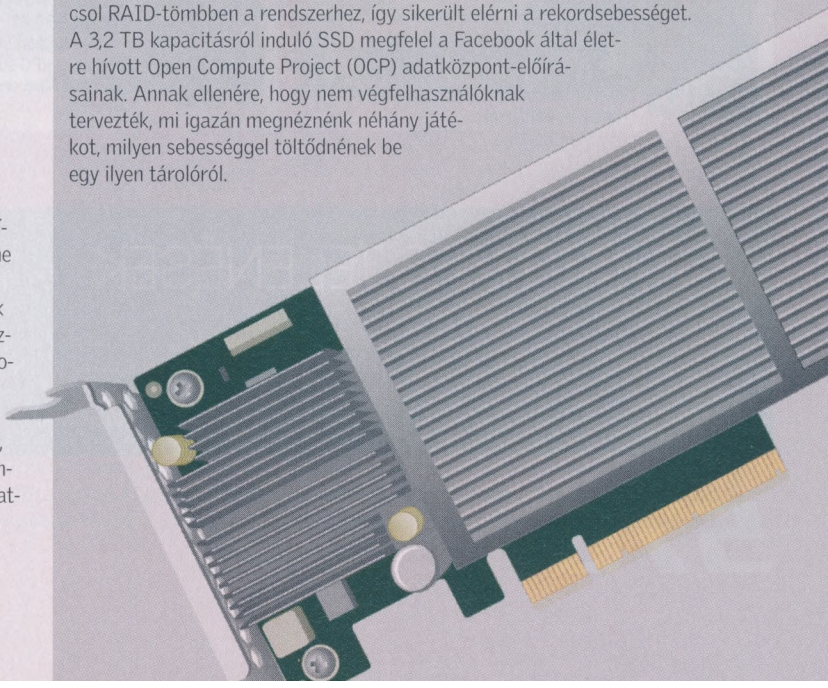


Olcsó iPhone SE Kicsi, de erős Keverék iPhone

Beadta a derekát az Apple, és 2016-ban piacra dobta az olcsó iPhone-t. Persze kínosan ügyeltek a cégnél arra, hogy ne rontsák a drága Apple mobilok piacát, de ne is tegyenek le az asztalra olyan készüléket, amely nem állja meg a helyét a középkategóriában. A végeredmény az iPhone SE, amely a korábbi 5s, 6 és 6s modellek furcsa keveréke lett. Az egészen kicsi, mindössze négycolos kijelzővel szerelt, klaszrikus, iPhone vonalvezetésű telefon kívülről nem sok meglepetést tartogat (pontosan megegyezik az 5s-sel), belül viszont nagyon komoly hardver lapul. A legújabb iPhone 6s-ben debütált A9 SoC-t találjuk itt is 2 GB RAM és 16 GB flashtárhely társaságában. Ettől a miniatúrnek számító telefon nagyon gyors, a 6s-ből örökölt, de optikai képstabilizátor nélküli kamera jó minőségű, a rádiós rész teljes, az üzemidő pedig elsőrangú. Kimaradt a 3D Touch a kijelzőből, ellenben kapunk ujjlenyomat-olvasót (Touch ID), az ár pedig ezúttal tényleg baráti: 399 dollár.

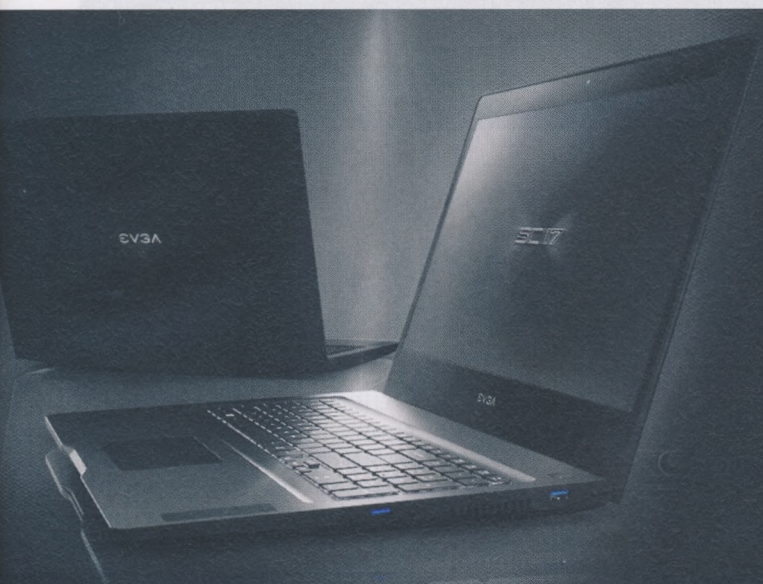
A töltőképernyők gyilkosa Seagate 10 GB/s SSD

Minden rekordot megdöntött a Seagate legújabb SSD-je, amely 10 GB/s adatátviteli sebességre képes. A már gyártás alatt álló adattárolót a cég természetesen nem asztali PC-kbe, hanem nagy teherbírású szerverkörnyezetbe szánja, ahol a valós idejű reakció kiemelten fontos. A legújabb SSD a SATA szabvány helyett az NVMe-t használja, és 16 darab PCI Express 3.0 vonalon kapcsolódik a rendszerhez. A kártya négy darab Seagate Nytro XM1440 M.2-es SSD-t kapcsol RAID-tömbben a rendszerhez, így sikerült elérni a rekordsebességet. A 3,2 TB kapacitásról induló SSD megfelel a Facebook által életre hívott Open Compute Project (OCP) adatközpont-előírásainak. Annak ellenére, hogy nem végfelhasználóknak tervezték, mi igazán megnéznénk néhány játékot, milyen sebességgel tölthetnének be egy ilyen tárolóról.



Vigyázat, HDR-dömping! Végre érdemes lesz tévét cserélni?

A 4K már hétköznapi, ami a tévék felbontását illeti; a tartalom persze más kérdés. Ennél izgalmasabb a folytatás, vagyis a HDR (High Dynamic Range). A képminőség javulása szembetűnő egy normál kijelzőhöz képest: sokkal szélesebb színskála, fényesebb fehérek, mélyebb feketék. A képek egyszerűen nincs olyan részlete, ahol elveszne információ, látunk minden apró részletet. Ez sokkal közelebb van a valósághoz, az életteli színekhez és fényekhez. A HDR-hez azonban sok új technológia és szabvány szükséges, ezért az UHD Alliance életre hívta az UHD Premium kategóriát, amely egységesíti a HDR-tévék besorolását. A megfelelő készülék két területen hoz előrelépést egy „hagyományos” 4K-modellhez képest. Az egyik a kontraszt, a másik a színárnyalatok száma. A HDR terjedésének valódi gátja azonban ismét a tartalomhiány: egyelőre ritka a megfelelő UHD streaming, és UHD Blu-ray-lemez sem nagyon kapható. A sávszélesség-igény is nő valamelyest: a HD-streamhez képest plusz 12 Mbit/s kell az UHD-hez, és még plusz 2,5 Mbit/s ahhoz, hogy az extra HDR információk is zavartalanul megérkezzenek tévénkre.

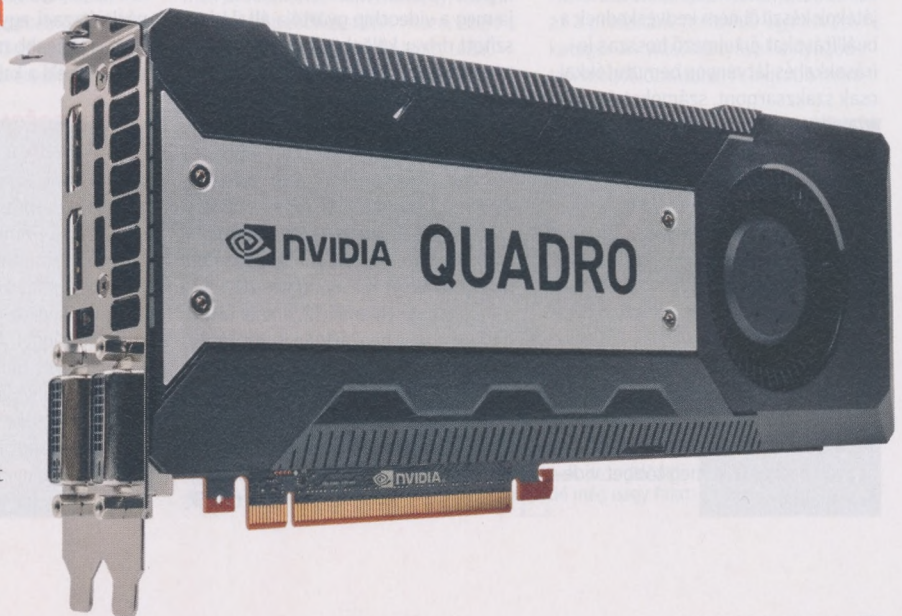


Tuningra kihegyezett notebook EVGA SC17 laptop

A videokártyáiról ismert EVGA belevágott a gamernotebookok gyártásába, és mindjárt egy felsőkategóriás modellel nyitott. Az SC17 névre keresztelt, 3,7 kg-os gép 17 colos kijelzője ultra HD felbontású, amihez a cég egy GeForce 980M-et párosított. Az egyik legerősebb Intel Core i7-6820HK processzort vetették be, így már is adja magát, hogy a gamer-PC-t kedvünkre tuningolhatjuk is. A RAM, az SSD, az USB 3.1 Type-C és az egyéb hardveres vezérlők között nem találunk egyedi újdonságot, ellenben extraként CMOS-törölő gombot helyeztek el a gépen, amely mindössze 26,9 mm vastagságú. A kategóriájában szupervékonynak számító házba sikerült egy mélynyomót is belezsúfolni, ellenben arról nem sokat tudni, hogy milyen hatékony és legfőképpen milyen csendes hűtési rendszert építettek az EVGA SC17 notebookba. Mindez 2700 dolláros áron indul, vagyis árban nem fog fejfájást okozni a már piacon lévő, hasonló prémium gamernotebookok gyártóinak az EVGA SC17.

Ez már nem játékkártya 24 GB az új Quadro VGA-n

Van még ereje az Nvidia Maxwell II GPU-nak, ezt bizonyítja, hogy éveken a megjelenése után is lehet készíteni csúcscategóriás kártyát a chipre építkezve. A GM200-as grafikus vezérlőben mindent aktiváltak, így 3072 shader, 192 textúráló és 96 RoP várja a parancsokat. A Quadro-szériás jelölés viszont azt jelzi, hogy ezt a kártyát nem játékosoknak, sokkal inkább a játékok és filmek készítőinek szánja az Nvidia. Éppen ezért a fedélzeti memória 24 GB, amivel minden eddigi csúcspot megdöntött a Quadro M6000. Munkaeszközként szólna, a kártya ára sem éppen barátságos: kb. 1,4 millió forintot kérnek egy ilyen szörnyetegért.



Hardveres okosságok, tippek, észtek és vásárlási tanácsok



3D-s grafikai effektek

VIDEOKÁRTYÁD MAXIMUMA

MINDEN PC-S JÁTÉKON BELÜL ÉRDEMES EL-LÁTOGATNI A BEÁLLÍTÁSOK MENÜBE, ÉS OTT EGYENESEN A GRAFIKAI MENÜPONTOT VÁLASZTANI – NÉHÁNY JÓL IRÁNYZOTT KATTINTÁSSAL JELENTŐSEN FELGYORSÍTHATJUK VAGY ÉPPEEN SZEBBÉ VARÁZSOLHATJUK JÁTÉKUNK LÁTVÁNYVILÁGÁT. Igen ám, de a játékok készítői nem kedveskednek a beállításokat értelmező hosszas leírásokkal és látványos bemutatókkal, csak szakzsargon, számokat és bonyolult, szakmai jelöléseket kapunk. Ebben szeretnénk nektek segíteni azáltal, hogy bemutatjuk, melyik beállítás milyen hatással van a látványvilágra, illetve a sebességre. Emellett tippeket adunk arra, hogy milyen videokártyával nagyjából milyen grafikai részletességet lehet elérni folyamatos futás mellett, szaggatások, lassulások nélkül. Végül a legújabb hardverek extra tulajdonságaira is kitérünk, amelyek jelentősen javítanak minden játék látványvilágán, illetve tippeket adunk, hogyan hozhatsz ki még többet videokártyádból.

A DIRECTX-VILÁG

A PC-s játékvilág mára egybeforrta a Windowszal és a DirectX-szel, aminek megvannak az árnyoldalai, de legalább némileg egységes platformot kínál a játékkészítőknek. Egy PC-s játék nem kommunikál közvetlenül a videokártyával, de még a driverrel sem feltétlenül, helyette a Windowsba integrált DirectX csatolófelületnek ad ki parancsokat. Ez a DirectX API hívja meg a videochip gyártója által készített driver különböző funkcióit, és a megfelelő rétegeken és jogosultságokon átverekedve magát eljut a grafikus chipig, ahol is kiszámításra kerül a 3D-s képkocka. A folyamat roppant körülményesen hangzik, és a valóságban még bonyolultabb is ennél, de jól működik, és a játékkészítők alkalmazkodtak hozzá. Az eddigi felálláson rengeteget változtat a Windows 10-ben megtalálható DirectX 12, amely fut a legtöbb mai videokártyán is, azonban a hozzá passzoló játékokra még várunk kell pár hónapot/évet. A folyamat kritikus eleme természetesen a GPU, amelynek számítási teljesítménye alapvetően meghatározza, hogy milyen gyorsan fog futni az adott játék,

de legalább ennyire fontos a driver is. A meghajtószoftvert ugyanis lehet úgy programozni, hogy felkészülten várja a játékspecifikus utasításokat a DirectX-en keresztül. Ezt nevezik optimalizálásnak, ami adott esetben akár 30-50 százalékkal is képes növelni a teljesítményt, jelentős gyorsulást eredményezve. Éppen ezért érthető, miért kell folyamatosan frissen tartani videokártyánk driverét; ha pedig vadonatúj játékkal szeretnénk játszani, egyenesen követelmény, hogy a legújabb meghajtószoftverrel vágjunk neki a kalandoknak.

A SEBESSÉGMÉRÉS ALKIMIAJA

Az fps-érték adja meg, hogy egy játék milyen sebességgel fut a számítógépen. Ez a frames per second rövidítése, és azt mutatja, hogy egy másodperc alatt hány képkockát képes PC-nk megjeleníteni az adott felbontásban és részletességgel. A tesztek során az átlagos értéket tüntetik fel, vagyis azt, hogy a néhány perces benchmark alatt milyen átlagsebességgel futott a játék. Ez jó alapot jelent arra, hogy eldöntsük, mennyire erős az adott videokártya, vagy mennyire hardverigényes

az új játék, viszont nem mutatja meg pontosan, milyen lesz a játékelmény – ehhez további mutatókat és méréseket is számításba kell vennünk. Az átlagos sebesség csálóka, mert nem mutat szórást, és ez nagy hiba. Ha például egy játék vegyes bonyolultságú grafikával dolgozik, lehet, hogy a teszt kétharmadában 60 fps-sel fut, míg a másik felében csupán 5 fps-sel (ugyanazon a hardveren). Ebben az esetben hiába jó az átlagérték, ha a játék valójában játszhatatlan, mert a bonyolult részeken egyszerűen a diavetítés tempójára lassul. Ennél is bonyolultabb a mikroszaggatások kimutatása. Ezt a szakma micro stutternek nevezi, és arra utal, amikor az amúgy 40-60 fps-sel, gördülékenyen futó játékban egy-egy képkocka megakad. A legtöbbször észre sem vesszük, agyunk fel sem fogja a millisekundos megtorpanást, azonban több mikroakadás már rossz érzést kelt, a mozgást darabosnak fogjuk itélni miatta. Érdekes módon éppen a több videokártyás csúcskonfigurációknak okoz jelentős gondot ez, ezeken a gépeken minden effektet maximálisan kapcsolnak a játékosok, és a felbon-

tás is minimum full HD vagy akár 4K. Az SLI-be és a CrossFireX-be kapcsolt kártyák közti szinkronizálás apró hibáiból gyakran adódhat mikroszaggtatás, de természetesen egy-GPU-s PC-knél is jelentkezik.

A mikroszaggtatások mérésére a Frame Time-analízist fejlesztették ki. Ennek egyik módja, hogy egy igen erős digitalizáló kártyával rögzítik a 3D-s játékot videóként, majd ezt analizálják akadásokat keresve megfelelő algoritmusokkal. A másik, egyszerűbb megoldás a Fraps használata. A GameStar Pluson is megtalálható programmal megmérhetjük a játék fps-értékeit, rögzíthetünk videót és képernyőképet, valamint a Frame Time-ot is feljegyezhetjük. Utóbbinál egy grafikont kapunk, amely akkor ideális, ha egy szép, egyenes vonalat ad ki, tüskék nélkül. A tüskék a 3D-s kép kiszámításához szükséges idő drasztikus megugrását mutatják, vagyis a mikroszaggtatást. A megtorpanásokat minden ember más-ként érzékeli, de általánosságban elmondható, hogy 30 ms alatt nincs olyan játékos, aki észlelni tudná őket. Az egy-egy magányos tüskével sem kell különösebben foglalkozni, ugyanakkor a sok tüskével tarkított részek már aggasztóak – ezeket játék közben is észlelni fogjuk. Beszédes érték a vizsgált játékidő 99 százalékában átlagolt képalkotási idő, amely a „lecsapott” 1 százaléknak köszönhetően kiszűri a láthatatlan tüskéket a mérésből. Ha ez az érték például 30-50 ms közötti, biztosak lehetünk benne, hogy mikroszaggtatásokkal sem találkozunk.

VARÁZSLATOS MATEK

A játékok lélegzetelállító látványától elvakulva hajlamosak vagyunk elfelejteni, hogyan készült el az élénk táruló kép. A válasz egyszerű: a matematika segített benne. A grafikusok által megrajzolt tárgyak, szereplők, tájak mind adathalmazok, amelyekhez a programozók bonyolult műveletekkel látványos effekteket társítanak; utánozzák egy-egy felület vagy tárgy tulajdonságait, és a megrajzolt textúrákat úgy feszítik fel a 3D-s objektumokra, hogy

azok minél inkább valóságghűnek has-sanak. A sok-sok számítás leterheli a grafikus chipet, olyannyira, hogy gyakran nem is engedhetjük meg magunk-nak az összes bekapcsolását. A lát-ványvilágért alapvetően a játékmotor felelős, de sokat számít az is, hogy a GPU a driver segítségével milyen kép-javító eljárásokat alkalmaz az elkészült 3D-s képen.

Anizotrop szűrés: Amikor egy 3D-s objektumra ráfeszítik a kétdimenziós textúrát, nem mindegy, milyen szög-ből látjuk azt, és milyen messze van tőlünk. Ha mindenhol a legnagyobb felbontású textúrát használnánk, hamar elfogy-na a GPU ereje, ezért ahogy távolodik a tárgy, úgy cserélődnek a textúrák egy-re kisebb felbontásra (mipmapping). Emellett az anizotrop szűrés azt is fi-gyeli, hogy milyen szögben látjuk a tex-túrát, és abban is segít, hogy a kü-lönböző felbontású textúrák közötti átmenet egyenletes és láthatatlan le-gyen. Az eredmény éles, kontrasztos, nem elmosódott, töredezett textúra mindenhol, miközben a sebesség alig csökken. Érdemes szinte mindenhol be-kapcsolni, és miután kevésbé terheli a modern GPU-t, rögtön a 8-16-szoros beállítását válasszuk.

Élsimítás: A vektoros ábrázolás és a pixeles monitor velejárója, hogy lép-csözetesek lesznek az élek, ami nagyon ronda. A programozók ezért kifejleszt-tették az élsimítást: a lépcsőzetes él körüli pixelek felhasználásával élsimít-ják az éleket. Többféle algoritmust is kidolgoztak az anti-aliasingra, de ál-talánosságban elmondható, hogy minél nagyobb mintavételt választunk, annál komolyabb a számítási igény, vagyis a lassulás. Még a mai GPU-kat is vé-gzetesen leterhelheti egy SSAA vagy akár egy nagyobb MSAA, ezért alter-natív megoldásokat dolgoztak ki. A CSAA/CFAA (Coverage Sampling AA, Custom Filter AA) az MSAA-val elér-hető eredményt produkál kb. feleak-kora erőfeszítés mellett. Az AMD-fé-le MLAA (Morphological AA) és az Nvidia FXAA (Fast Approximate AA) szintén utólagos szűrőkkel oldja meg az élsimítást, de szebb eredménnyel és

A TE GÉPED MIRE KÉPES DX12 ALATT?

Windows 10 fut PC-den, a videokártya sem alsó polcos, és kíváncsi vagy, mire képes a DirectX 12? Akkor irány a GameStar Plus. Összegyűjtöt-tünk több technikai bemutatót, amelyek valós időben számítják gépeden a legszebb látványt. A DirectX 12-re írt, legújabb Unreal motorral futó techdemók bámulatos látványvilágot tárnak eléd, a 3DMark pedig megmu-tatja, mennyivel több tárgyat képes számítógéped kiszámolni, ha DirectX 11-ről 12-re váltasz. Végül a két nagy GPU-gyártó által kiadott keretpro-gramot is megleled szoftverválogatásunkban. Ezek felkutatják a gépedre telepített játékokat, és a PC-d teljesítményéhez szabva megadják az ideális grafikai beállításokat.

A GRAFIKUS EFFEKTEK MELLETT A JÁTÉKMENTET ÉS A LÁTVÁNYT EGYARÁNT BEFOLYÁSOLÓ FIZIKAI SZÁMÍTÁSOK ÉS MESTERSÉGES INTELLIGENCIA ELŐTT FÉNYES JÖVŐ ÁLL

jobb erőforrás-felhasználás mellett. A legújabb algoritmus a TXAA, vagyis Temporal AA, amelynek igazi előnye, hogy a simított élű, mozgó vonalak vi-brálása nem jelentkezik. Az élsimítás ko-moly megterhelést jelent a GPU-nak, ami akkor a legfájóbb, ha videomemóriából is kevés van a GPU mellett (1 GB).

A LEGGYAKORIBB 3D-S EFFEKTEK

Játék közben az élmény a legfonto-sabb, amihez rengeteget képes hozzá-tenni a szép látvány. Ehhez persze mi-nőségű játékmotor, szép textúrák és jó modellek, pályák, egyéb hozzáva-lók szükségesek. Mi azt mutatjuk meg, hogy melyik effekt miként befolyásolja a látványt és a sebességet. A táblázat-ban azt is láthatjátok, hogy adott vide-okártya-kategóriával mely játékokban nagyjából milyen beállításokkal érde-mes próbálkozni. Nem mindegy, melyik effekt szintjéből veszünk vissza, ezért ha lassulást, szaggatást tapasztalsz, azokkal kezd, amelyek kevésbé ont-

ják a látványt.
Felbontás: Kezdjük máris a legfon-tosabbal: hogy mennyi pixelből is áll a kép. A felbontás alapvetően meg-határozza a képminőséget és a lát-ványvilágot. Lehet bármilyen látvá-nyos az effekt és szépen megrajzolt a textúracsomag, ha a felbontás ala-csony, a végeredmény elmosódott, ho-mályos, rossz minőségű, és elvesz-nek a részletek. Mindezen csak továb-b ront az élsimítás. További gond, hogy amennyiben nem a kijelző natív felbon-tását használjuk, a monitornak, tévé-nek is skáláznia kell, így még elmosó-dottabb lesz a kép.
Manapság a HD felbontás a belé-pő a játékok világába, vagyis a 720p, amelyben általában a játékkonzolok is működnek. Ezzel dolgozni nem külö-nösebben nehéz feladat már egy alap-szintű videokártya számára sem. A full HD óriási előrelépés látványban, és ez az a pixelszám, amit már egy közép-kategóriás videokártyával is nyugod-tan megcélózhatunk. A legtöbb moni-



A legújabb játékok grafikája már valós időben hozza a néhány évvel ezelőtt készült hollywoodi animációs filmek minőségét



A színes és dinamikus fényekkel sokat trükköznek, de a globális megvilágítás és a valóságghű részecskeszimuláció még nagy falat

tor is ebben a felbontásban dolgozik, így (még mindig) ez az ideális választás. A WQHD még egy fokkal jobb; képe sokkal élesebb, különösen 27 colos képátlót mellett látványos a különbség, ugyanakkor sokkal erősebb videokártya szükséges hozzá. A 4K, vagyis az ultra HD azonban már túlló a célon: a full HD felbontásnál négyszer több pixelt kell kiszámolnia a GPU-nak, ami még a csúcskártyákat is megizzasztja, ráadásul megfelelő monitor is szükséges hozzá.

Az erős videokártyák tulajdonosai kihasználhatnak egy ötletes képjavítási trükköt, amelyet az Nvidia Dynamic Super Resolutionnek, az AMD Virtual Super Resolutionnek nevezett el. A trükk végtelenül egyszerű (legalábbis papíron): a GPU-val 4K-ban számoltatja a játékot a driver, majd az elkészült képet leskálázza a monitor alacsonyabb, natív felbontására, tehát full HD-ra vagy WQHD-ra. Az eredmény tiszta, éles és igazán jó minőségű kép, amelyen már az élsimítás is megtalálható. Persze mindehhez minimum felsőkategóriás, 150-200 ezer forintos videokártya szükséges.

Tárgyak részletessége: Noha nem érdemes spórolni a tárgyak részletességén, a sok poligon komolyan megdolgathatja a GPU-t. Ahogy egy-egy tárgy távolodik a kamerától, úgy csökken a poligonok száma, ennek a csökkenésnek pedig lehet szabályozni a mértékét. Különösen a nagy látótávolsággal dolgozó játékokat gyorsítja fel jelentősen, ha nem állítjuk maximálisra a részletességet. Ezt a mutatót minden játék más-más lépésben engedni csökkenteni. Sebességdondok fellépésekor a maximálistól egy-két lépésenként haladjunk lefelé, és ellenőrizzük a gyorsulást, illetve a minőségromlást. Közepesnél rosszabbra nem érdemes állítani, és a látótávolságot sem ajánlott túlságosan lekorlátozni.

Textúrák minősége: Ha a textúrák kis felbontásúak, homályos, rossz, elmosódott képet kapunk, ami borzalmasan lerontja a látványt még akkor is, ha az egyéb effekteket meghagyjuk. Ugyanakkor ezt mindenképpen csökkentenünk kell, ha gyengébb a videokártyánk, különösen szűk sávzélességen kapcsolódó, 1 GB-nyi VRAM-mal, ugyanis a nagy

felbontású textúrák sokkal nagyobb tárhelyet foglalnak. Érdemes kísérletezni, de közepesnél rosszabb opciót nem ajánlunk. A speciális, átlátszó, tükröződő felületek még több feladatot akasztanak a GPU nyakába, ezért ezekhez sokszor külön beállítási pont tartozik. Ha sok a vízfelület, és lassú a játék, ezt az opciót keressük meg, és állítsuk szelédrebbre, de számoljunk azzal, hogy a látvány is veszít az élethűségéből.

Részecskék: A robbanások, lövések, ütközések, füst, gőz, por akkor igazán valóságosak, ha részecskék is megjelennek. Ezeket azonban külön-külön tárgyként kell kezelni, amelyek ütköznek, hatnak rájuk a fizikai erők, és ez nagyon sok számítást igényel. Ha kevés a GPU shadere, komoly terhelést jelent a videokártya számára. Játék-motortól függ, de akadózaskor érdemes közepesre vagy alacsonyra állítani ezt az opciót. Ha a PhysX API-ra van bízva a részecskeszámítás, különösen AMD kártyával rendelkezvén vigyázzunk aktiválásával, mert még egy középkategóriás GeForce-szal is látványos lassulást okozhat.

Megvilágítási effektek: Megvilágítás nélkül steril, visszataszító képet kapunk, így nem tudjuk beleélni magunkat a játékba. A világításnak rengeteg formája használatos, de egyre többször dinamikus, valós időben számolt fényeket alkalmaznak, ami élethű látványt eredményez. Ezeket nem szabad teljesen lekapcsolni, ugyanakkor lehet, hogy a globális megvilágításról (amely a legjobb látványt nyújtja) le kell mondanunk, ha nem elég erős a videokártyánk. Ilyenkor a játék-motor minden, a képen megjelenő tárgyhöz valós időben kiszámolja a megfelelő megvilágítási értékeket, minden tükröződést, fényelnyelést stb. A Global Illumination még túl nagy falat a GPU-knak, ezért a legújabb játékokban is csak óvatosan használják a fejlesztők. Egyik kedvencünk a Subsurface Scattering (SSS), amely az emberi bőr élethű megjelenítésének egyik legfontosabb eleme. Ez az algoritmus szimulálja azokat a felületeket, amelyeknek a felső rétege még részben átengedi a fényt, és csak a mélyebb rétegei nyelik el vagy verik vissza, akkor viszont egy másik pontban lép ki a fény a test fel-

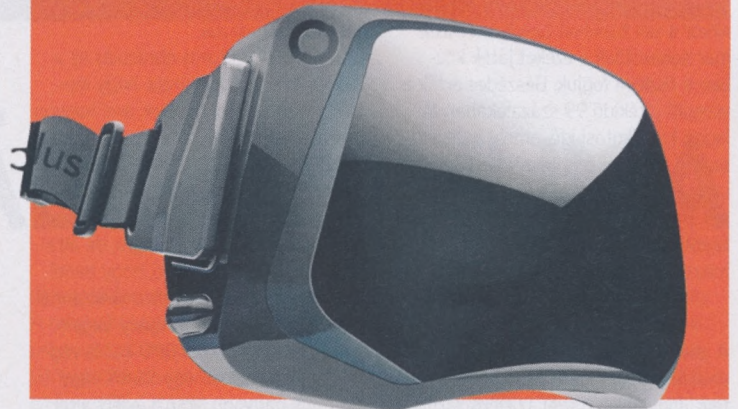
A VR-JELENSÉG

2016-ot sokan a VR évének kiáltották ki – persze többnyire a virtuális valóságból meggazdagodni vágyó gyártók. Tény, hogy az újfajta megjelenítés a felhasználói élményt is egészen más magasságokba repíti, amire eddig nem igazán volt példa. Ahhoz azonban, hogy a fejmozgásunkhoz igazodó, szabadon körbejárható 3D-s grafikat csodálhassunk jó minőségben, nem csupán egy bonyolult sisakra, hanem nagyon-nagyon erős számítógépre is szükségünk lesz. A VR-világ egyik legfontosabb szereplője, az Oculus Rift meg is határozta a minimális követelményt a VR-játékokhoz, hogy azok szaggatás nélkül, megfelelő minőségben jelenjenek meg a játékos szemelőtt. A sisakba épített, 2160×1200-as felbontású, 90 Hz-es képfreccsítésű OLED-kijelzőt nem egyszerű feladat meghajtani, ezért az Oculus minimális gép követelménye sem kimondottan barátságos:

- Intel Core i5-4590 vagy jobb CPU
- 8 GB RAM
- GeForce GTX 970 vagy Radeon R9 290
- Windows 7 vagy újabb

Emellett szükségünk lesz még egy HDMI 1.3-as kimenetre és két USB 3.0 portra is.

Gyors számítás után megkapjuk, hogy olyan PC-re van szükségünk, amely másodpercenként minimum 233 millió pixelt képes kiküldeni a sisakra. Ha megfelelő minőségű, valós időben számolt 3D-s látványt szeretnénk, az Oculus szerint 400 millió pixel/s sebességre képes GPU-ra van szükség. Ez nagyjából a háromszorosa a full HD-s 60 fps sebességnek.



színéről. Ezzel a megoldással teljesen valóságosan ábrázolható az emberi bőr, de a számítási igény a minőség javulásával exponenciálisan nő, ezért ha szabályozhatjuk, csak óvatosan adagoljuk a játékokban. Nagyon szép látványt lehet összehozni egy-egy trükkös fényeffekttel, ezért rengetegféle megoldás ismert: Lens flare, színes fények, direkt és indirekt megvilágítások keverése és még so-

rolhatnak. A GPU-t technológiánként változó módon terhelik, ezért érdemes maximálisról indulni, és ebből engedni, ha alacsony az fps-szám.

Árnyékok: A fényekkel együtt jár az árnyékok számítása, amelyek sokat dobnak az élethűségben. Az árnyékok megjelenítésének is többféle módja ismert, ráadásul léteznek extra megoldások is, amelyek közelebb viszik a látványvilágot a valósághoz, azonban a GPU na-

GRAFIKAI RÉSZLETESSÉG ÉS FELBONTÁS KÜLÖNBÖZŐ VGA-KON

	Kezdő (GeForce GT 730/Radeon R7 240)	Belépőszint (GeForce GTX 750 Ti/Radeon R7 260X)	Alsó-középkategória (GeForce GTX 960/Radeon R9 380)
Régi 3D-s játékok	HD, magas részletesség, élsimítás, anizotrop szűrés	Full HD, magas részletesség, élsimítás, anizotrop szűrés	Full HD, magas részletesség, élsimítás, anizotrop szűrés
Egy-két éves AAA játékok	HD, közepes részletesség, anizotrop szűrés	HD, magas részletesség, anizotrop szűrés	Full HD, magas részletesség, élsimítás, anizotrop szűrés
A legújabb, hardverigényes, AAA játékok	HD, alacsony részletesség	HD, közepes részletesség, anizotrop szűrés	Full HD, közepes részletesség, élsimítás, anizotrop szűrés

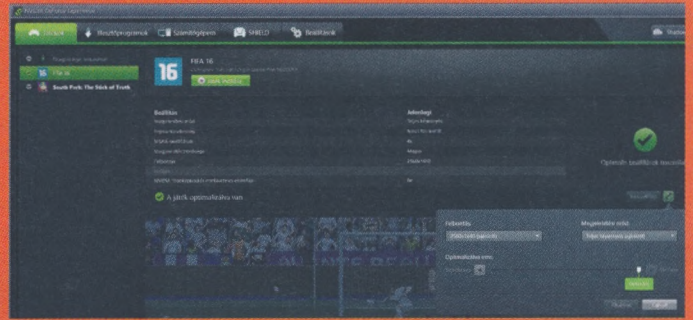
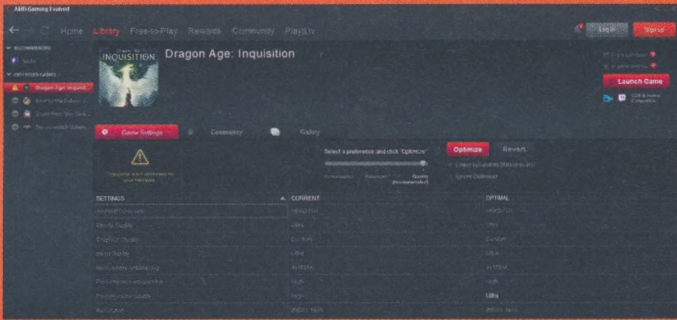
AUTOMATIKUS JÁTÉKBEÁLLÍTÁSOK

A grafikai effektek PC-rikhez hangolását nem könnyítették meg az évek során a játéfejlesztők, de szerencsére a GPU-gyártók felismerték e hiányosságot, és léptek is az ügyben. Az Nvidia és az AMD is elkészítette saját megoldásait, amelyek nagyjából azonos elven működnek. A driverrel automatikusan telepíthető Nvidia GeForce Experience, illetve az AMD Gaming Evolved Raptr keretprogramok első indításkor át-

fésülik gépünket, és felismerik a már telepített játékokat, ezután a később installált játékok már automatikusan megjelennek. A keretprogram pontosan tudja, hol kell átírni az azonosított játék grafikai beállításait. Ez lehet a Windows rendszerleíró adatbázisában vagy a játék mappájában tárolt fájlban is. A driverhez kapcsolt program ezután elvégzi gépünk főbb komponenseinek felmérését, majd egy kellően nagy adatbázisból letölti

az optimális beállításokat az adott játékhoz. Innen csupán egyetlen kattintás, és a javasolt grafikai beállításokat aktiválja is a játékban, így következő indításkor már a gépünk erejének megfelelő, szagatás nélküli játékmény vár ránk. Mindez papíron igen jól hangzik, és feleslegessé teszi, hogy a grafikai beállítóműben kutakodjunk, ugyanakkor tesztleink szerint egyik program sem találja el mindig az

optimális beállítást, sokszor konzervatíván adja meg a szintet, és az is előfordult, hogy egy, a látványt nem kimondottan befolyásoló effektet bekapcsolt, a fontosabb opciókat pedig letiltotta, így végeredményben romlott a látványvilág. Jó pontot érdemelnek ezek a segédletek, mert röviden elmagyarázzák, melyik beállítás hogyan javít a látványvilágon, és néha egészen jól eltalálják a beállításokat.



A WINDOWS 10-BEN MEGJELENT DIRECTX 12 A JÁTÉKKONZOLOK SZÁMÁRA BEHOZHATATLAN ELŐNYT AD A GAMER-PC-K KEZÉBE

gyon megoldozik a kiszámításukkal. A legnépszerűbb manapság az Ambient Occlusion (AO), abból is az AMD-féle HDAO és az Nvidia-féle HBAO. Az algoritmusok minden tárgyhöz minden körülményt, takarást, fényforrást figyelembe véve egyedi, valós időben számolt árnyékot képesek számolni, ami hatalmasat dob a látványvilágon, de túlságosan leterheli még a legmodernebb GPU-t is. Közepes vagy gyengébb videokártyánál akár le is mondhatunk az AO-megoldásokról, és alacsonyra állíthatjuk a hagyományos árnyékok részletességét is; annival nem romlik a látványvilág, mint amennyi számítási teljesítmény felszabadul. Erősebb GPU-n azonban mindenképpen aktiváljunk SSAO-t, HDAO-t vagy HBAO-t.
Utómunka: A filmszerű látványt a 3D-s kép elkészítése után lehet meg-

teremteni. Ilyenkor a színhőmérséklet változhat, a kromatikus aberráció a távoli, oldalt elhelyezkedő, nem fókuszban lévő tárgyakat varázsolja élethűvé, a napsugarakat, beéög fényeket is fel lehet „rajzolni” a képre, élesítik a képet, sokszor aktiválhatóvá teszik a HDR-látványt, és a motion blur, vagyis elmosódás is ilyenkor kerül fel. Játékonként változó az utómunkák minősége és mennyisége, így a GPU terhelése is. Kezdjük maximumról, és fokozatosan csökkentjük, ha túl lassan fut a játék.
Tesszelláció: Roppant látványos trükk a poligonok mesterséges felduzzasztása. Ilyenkor a kevésbé kidolgozott tárgyat interpolálással a GPU több poligonra bontja, ezáltal például a szögletes labda kerek lesz. Mindez csupán a GPU-t terheli, így megfelelő videokár-

tyával mindenképpen kapcsoljuk be, szépen feljavítja a látványt.
Speciális effektek: Különösen az Nvidia, de azért az AMD is igyekszik egyedi effektekkel házalni a játéfejlesztőknel. Az Nvidia egyik látványos megoldása például a HairWorks, amely valós szőrhatást ad a látványhoz. Az AMD hasonló megoldását TressFX-nek nevezik. Próbáljuk ki őket, mert nagyon sokat hozzáadnak a látványhoz, ugyanakkor bánjunk velük óvatosan, mert komolyan leterhelik a GPU-t.

HARDVERES TRÜKKÖK

A játékon belüli finomhangolás mellett néhány hardveres trükköt is bevethetünk, feltéve persze, hogy rendelkezünk a megfelelő komponensekkel. A legújabb örület, amelyről már mi is többször írtunk, az adaptív vertikális szinkronizáció. En-

nek során a monitor képfrekkusát szinkronizálják a GPU képalkotási sebességéhez, így a kép nem esik darabjaira (ahogy egyébként kikapcsolt V-Sync mellett teszi), és a monitor sem fogja vissza feleslegesen a GPU-t, valamint a képkockasebességet (ahogy bekapcsolt V-Sync mellett teszi). Ehhez megfelelő videokártyára és monitorra lesz szükségünk. Fontos információ, hogy az AMD Freesync és az Nvidia G-Sync nem kompatibilisek egymással: előbbi olcsóbb, de alacsony fps mellett hatástalan, utóbbi igazán jó eredményt ad, de a megfelelő monitorok méregdrágák. Ha minden kötél szakad, és még mindig hiányzik a megfelelő sebesség, de már nem akarjuk tovább rontani a látvány minőségét, tuninggal is megpróbálkozhatunk. Erre számtalan program létezik, de a legjobb mindenképpen az MSI-féle Afterburner, amely más gyártók kártyáival is működik. Ha sikerül a GPU és a VRAM órajeleit felfornázunk, akár 20-30 százalékos gyorsulást is elérhetünk a 3D-megjelenítésben, ami akár egy lépcsőfokkal szebb látványhoz vagy nagyobb felbontáshoz is felhasználható.

Simánmartin

Felső-középkategória (GeForce GTX 970/Radeon R9 390)

4K, magas részletesség, élsimítás, anizotrop szűrés
WQHD, magas részletesség, élsimítás, anizotrop szűrés, speciális effektek
Full HD, magas részletesség, élsimítás, anizotrop szűrés

Felső kategória (GeForce GTX 980/Radeon R9 390X)

4K, magas részletesség, élsimítás, anizotrop szűrés
WQHD, magas részletesség, élsimítás, anizotrop szűrés, speciális effektek
Full HD, magas részletesség, élsimítás, anizotrop szűrés, speciális effektek

Csúcskategória (GeForce GTX 980 Ti/Radeon R9 Fury X)

4K, magas részletesség, élsimítás, anizotrop szűrés
4K, magas részletesség, élsimítás, anizotrop szűrés, speciális effektek
WQHD, magas részletesség, élsimítás, anizotrop szűrés, speciális effektek

A 2016-os mérőföldkő

Samsung Galaxy S7 Edge

KIDERÍTETTÜK, MILYEN TITKOS ÖSSZETEVŐKET ADTAK A SAMSUNG MÉRNÖKEI AZ S7 EDGE TELEFONHOZ: A MA ELÉRHETŐ LEGJOBB HARDVERT ÉS MINDEN OLYAN FUNKCIÓT, AMELYET A FELHASZNÁLÓK HIÁNYOLTAK AZ ELŐZŐ VERZIÓBÓL.

A készülék összeállításakor semmilyen kompromisszumot nem kötöttek a tervezők, így csakis a nagy többség által áhított megoldásokkal találkozunk. Ez egyfelől hihetetlenül jó hír, ugyanakkor arra is fel kell készülnünk, hogy ugyan minden porcikája prémium az S7 Edge-nek, de forradalmi újdonsággal nem igazán fogunk találkozni. Az Edge modellel a divathoz igazodva méretében is eltér a normál S7-től, így 5,1 helyett 5,5 colos, lekerekített kijelzőt kapott. A panel WQHD felbontású és Super AMOLED, amelyen a feketék valóban koromfeketék, és a fényerő is kellően magas.

A készüléket Corning Gorilla Glass 4 üveg védi, így ugyan az ujjlenyomatokkal vigyáznunk kell, cserébe a karcoktól védett,

strapabíró és masszív telefont tarthatunk a kezünkben. A 7,7 mm nem biztos, hogy megnyeri a vékonysági világrekordot, de nem is ez volt a cél, hanem a használható, jól kézbe illő telefon – és ezt sikerült is elérni. Elöl ujjlenyomat-olvasós Home-gombot találunk, ennek két oldalán a szokásos navigációs érintőfelületeket, és hátul emelkedik ki a kamera optikája. Az akkumulátor nem szedhető ki, így viszont sikerült a vízállóságot elérni. A telefon oldalán microSD-kártyát is behelyezhetünk, illetve a Samsungnak egyelőre esze ágában sincsen leváltani a microUSB 2.0 csatlakozót, valamint a jackdugótól sem kell búcsúzkodni. Az oldalra hajlított kijelzőnek köszönhetően a készülék nem csupán úgy néz ki, mintha nem lenne kávája oldalt, valóban nincs, ami még nagyobbnak mutatja a kijelzőt és kisebbnek a telefont.

ERŐMŰ A KÉZBEN

Odabent a Samsung jelenlegi legerősebb központi egysége, az Exynos 8890 nyolcmagos big.LITTLE processzor várja min-

INFO

Forgalmazó:

Samsung Electronics
Magyar Zrt.

Ár: 269 900 Ft

Web: samsung.hu

Specifikáció:

Exynos 8890 SoC;
Mali T880 MP12 GPU;
4 GB RAM, 32 GB
flash +200GB microSD-vel
bővíthető;
Super AMOLED 5,5",
WQHD hajlított kijelző;
12/5 MP kamerák;
LTE Cat6, Wi-Fi ac, BT
4.2, NFC;
mUSB 2.0 port;
Gorilla Glass 4 borítás;
ujjlenyomat-olvasó;
Quick Charge 2.0, Qi/
PMA töltés;
Android 6.0;
3600 mAh akkumulátor;
7,7 mm vastagság, 157 g

Pro:

szuper sebesség, kamera és külső, jó szoftver, vízálló

Kontra:

a hajlított kijelző nincsen kellően kihasználva, nagyon drága

90

den parancsunkat, ezáltal egyaránt garantált a szuper teljesítmény és az energia-takarékos működés. A Mali-T880 MP12 kellően erős GPU, még a WQHD felbontású, 5,5 colos kijelző is repíti a komoly grafikával megáldott 3D-s játékokat. Mindehhez a Samsung 4 GB RAM-ot pakolt a telefonba, a 32 GB-os flash tárhelyet pedig további 200 GB mSD-vel egészíthetjük ki. A rádiós részen teljes a csatorna, a leggyorsabb LTE-modem és Wi-Fi ac vezérlő mellett NFC-t és Bluetooth 4.2-t is kapunk. A Galaxy S7 Edge-be egy 3600 mAh-s akkumulátor került, amely még ekkora kijelzővel is másfél-két napig üzemképes, ráadásul a töltéshez is minden létező, hasznos technológia a rendelkezésünkre áll. Ez egyrészt mUSB-n keresztül Quick Charge 2.0-t jelent, amellyel 30 perc alatt 60 százalékra tölthetjük a telefont, de kényelmi okokból van még Qi és PMA zsinór nélküli töltés is.

A mai mobiloknak nagyon fontos része a kamera, amelyből megint szuper teljesítményre számíthatunk. A 12 MP-es érzékelő elé kiváló minőségű optika került képstabilizálással, illetve LED flash is segíti a bevilágítást. A DSLR-világból érkezett Dual Pixel technológia komoly újdonság, minden eddiginél gyorsabb fókusztesztet tesz lehetővé fényképezésnél és videóörvítés során egyaránt. A bivalyerős SoC ehhez igazán kapóra jön, olyan extrákat tesz lehetővé, mint például a videofelvétel közbeni fényképkészítés, a dupla videóörvítés, de van HDR is, és a 4K felbontás mellett 720p-ben 240 fps sebességre is képes az S7 Edge.

Az erős hardveren a legújabb Android fut a TouchWiz UI-ba csomagolva, amely sokat változott – előnyére. Egyrészt gyorsabb lett, másrészt a színvilága kevésbé harsány, sokkal érettebb. A szokásos Samsung appok és Google-szolgáltatások mellett a telefonra előtelepítve érkezik több, igazán hasznos Microsoft app is, ráadásul a OneDrive-on keresztül ingyenesen, két évre 115 GB felhő tárhelyet is kapunk.

ÖSSZEZEGÉS

A Samsung jó érzékkel nagyobbra vette a zászlóshajó Galaxy S7 Edge méretét, de csak annyira, hogy az még kényelmesen használható legyen. A csodálatos kijelző mögött csúcshardver bújik meg csupa hasznos szolgáltatással és egy olyan kamerával, amely képes újat mutatni legtöbb kihívójának. A szoftver sokat fejlődött, de itt még érzünk némi hiányosságot – a lekerekített kijelzőt ennél jobban is ki lehetne használni.



Közönségkedvenc továbbgondolva

HyperX Cloud Revolver

SENKI NEM SZÁMÍTOTT RÁ, DE A KINGSTON ÁLTAL ÉLETRE HÍVOTT HYPERX NÉHÁNY ÉVE ALAPOSAN FELKAVARTA A GAMERFÜLESEK ÁLLÓVIZÉT A CLOUD I/II HEADSETEKKEL. Ezek elfogadható áron kínáltak a vetélytársaknál jobb hangminőséget, kényelmet és szolgáltatásokat, de már épp itt volt az ideje továbblépni. A nagyméretű, elődjénél nehezebb, félig zárt kialakítású headset memóriahabos párnákat kapott, amelyeket a fejünk tetején átívelő, rugalmas fémkeret és a puha, párnázott pánt kombinációja tart stabilan a fülön. A fülkagylóinkra 50 mm átmérőjű, neodímiummágnesekekkel szerelt hangszórók tapadnak, és már papíron is igen jó értékeket mutatnak. A 12 Hz–28 kHz frekvenciartomány nagyszerűen hangzik, és ezúttal nemcsak játszottak a számokkal a marketingesek, hanem tényleg sokkal jobb hangminőséget kapunk, mint amit egy gamerfülestől eddig megszoktunk. A Cloud Revolver így igazán tisztán és szépen szól, az elődnél nyitottabb felépítésnek köszönhetően pedig nagyobb hangteret élvezhetünk; a játékok, a zene is szebben szólnak, igaz, cserébe több hang szűrődik ki. Az energikus, de nem kimondottan

túlvezérelt mély hangok megszólaltatása mellett a közép- és magas tartományok is nagyon szépek, tiszták. Nem is lehetne gamerheadset a Revolver, ha nem lenne hozzá távirányító és mikrofon. A könnyen kezelhető in-line távvezérlő kapóra jön az 1 méteres kábel meghosszabbításához. A mikrofon ezúttal is lecsatolható, valamint rugalmasan hajlíthatjuk, és némi passzív zajszűrést is kapunk, így a minőség chatre, játékhoz teljesen megfelelő. A Cloud Revolver határozott lépés a közönségkedvenc elődök után, méghozzá a jó irányba: szebb, tisztább hang, szokásos kényelem, jó dizájn és mindez alig drágábban, mint az előző generáció.



INFO

Forgalmazó:
Extreme Digital Zrt.
Ár: 39 990 Ft
Web: hyperxgaming.com

Specifikáció:
50 mm-es hangszórók;
12–28 000 Hz
frekvenciátvitel;
1+2 méteres kábel;
in-line távirányító;
lecsatolható mikrofon;
párnázott pánt, memóriahabos műbőr fülpárnák;
multikonzol és PC-kompatibilitás;
360 g (+ 16 g mikrofon)

Pro:
kategóriájában szuper hangminőség, kényelmes, jó dizájn

Kontra:
az alapszínör rövid, a pánt foghatna kicsit erősebben, nem cserélhető a párna

89

A turbógomb visszatér

Lenovo Ideapad Y900

ÚJRA DIVATBA HOZZA A TURBÓGOMBOT A LENOVO LEGJOBB GAMERNOTEBOOKJA, MIKÖZBEN STÍLUSOS, FEJLETT ÉS NAGYON-NAGYON ERŐS. A világító „Y” logóval díszített, masszív, mégis elegáns fedlapot felnyitva rendezett belső fogad egy 17,3 colos, IPS, matt, full HD kijelzővel és egy RGB háttérvilágítású, mechanikus billentyűzettel. Ez kiváló taktilis tulajdonságot biztosít, makrógombokat is rejt, az elrendezés pedig pazar. Mindehhez nagyméretű touchpad és egy csúszásmentes, texturált és nagyon tartós csuklótámasz is tartozik. A tasztatúrán egy érdekes csúszókapcsoló is található. Ez nem más, mint egy turbógomb, amit megnyomva a gyárilag telepített szoftver feltuningolja notebookunkat. A 35–45 mm vastag, kissé nehéz, 4,3 kg-os gép oldalán minden fontos portot megtalálunk, így három USB 3.0-t és USB Type-C-t is – utóbbit Intel Thunderbolt vezérlővel. Monitor DP-n vagy HDMI-n kapcsolhatunk a géphez, és adott a gigabites LAN is. Odabent Intel Core i7-6700HQ CPU fogad 64 GB DDR4 RAM-mal, NVMe SSD-

vel és másodlagos HDD-vel. Az integrált Intel GPU nem használható, helyette egy GeForce GTX 980M-et állított csatornába a Lenovo. Ez jó hír, minden játék szépen száguld, de 2D-módban hiányozhat a kapcsolható, alacsony fogyasztású Intel GPU, illetve hiányoltuk még a G-Sync-modult is az Y900-ból. A gép alja könnyen bontható, így bármikor bővíthetjük gépünket. Az M.2-foglalattból például kettőt is kapunk, így NVMe RAID 0-ra is gyorsíthatjuk tárhelyünket. A hidegről két ventilátor és sok-sok hőcső gondoskodik, és terhelés mellett sajnos jól hallatszik, milyen sok munkája akad a hűtőrendszernek. A gép hangzása azonban szuper jó: a sztereó hangszórókat egy mélynyomó is segíti, amely sokat dob a hangzáson, így igazán elégedettek voltunk az Ideapad Y900 hangjával. A tesztelt konfiguráció ára egyelőre nem ismert, de hamarosan megérkeznek a szaküzletekbe a végleges verziók, ahol a



legkisebb modellét „már” 750 ezer forintért megkapjuk Core i7-6820HK CPU-val, 8 GB RAM-mal és 128 GB-os SSD-vel, míg a legerősebb, Core i7-6820HK CPU, 512 GB SSD, 8 GB-os VGA kiserelés éppen egymillió forint lesz.

INFO

Forgalmazó:
Lenovo Magyarország
Ár: bevezetés alatt
Web: lenovo.hu

Specifikáció:
Intel Core i7-6700HQ
CPU; Nvidia GeForce GTX 980M; 4×16 GB RAM/
256 GB SSD+1 TB HDD;
17,3", FHD, IPS; 4×USB
3.0, 1×USB Type-C, HDMI,
DP, SD; 65 fps Metro Last
Light; 60,4 fps Dirt Rally;
55,5 fps Far Cry 4;
1255/306,4 MB/s CDMark
olvasás/írás; 4286 pont
PCMark8; 122 perc üzem-
idő; 7784 pont 3DMark13
FireStrike; 4,3 kg

Pro:
szuper dizájn és billentyűzet, erős, turbógomb, jó hangzás

Kontra:
nincs G-Sync, melegszik, közepesen hangos hűtés, nehéz

86

A piramis csúcsán

Asus ROG GX700

A GAMERNOTEBOOKOK KIVÁLÓ TEREPET BIZTOSÍTANAK A GYÁRTÓKNAK, HOGY EGY-MÁSRA LICITÁLVA MINÉL TÖBBET ADJANAK A JÁTÉKOSOKNAK – NOS, EZT A VERSENYT EZÜTTAL TORONY-MAGASAN AZ ASUS NYERTE. Még

csak pár hónapja tart 2016, de máris sok gyártótól kaptunk izgalmas, új generációs gamernotebookot, azonban az Asus GX700 mellett mind szürke igavonók csupán. Merthogy ez a notebook jól néz ki, miközben a ma elérhető legerősebb CPU dolgozik benne, természetesen rengeteg memória és hihetetlenül gyors, RAID 0-ba kapcsolt NVMe SSD-k társaságában. A játékok sem egy GeForce 980M-en „döcögnek”, hanem egy teljes értékű GeForce GTX 980-as GPU-n, ami jelentősen erősebb az „M” változatnál, és nem mellesleg 8 GB GDDR5 RAM is kapcsolódik hozzá. Mindezek ellenére a kijelző nem 4K, hanem full HD, amiért



hatalmas dicséret illeti a mérnököket, viszont sokkal hasznosabb extrája, hogy 75 Hz-ig támogatja a G-Syncet, így nem kell akadástól, a kép szétesésétől tartanunk. Egy ilyen erőtűvet – amely természetesen tesztjeink is sorra rekordokat döntött – hűteni is kell, ami komoly feladat. Ehhez fejlesztette ki az Asus a speciális dokkolót: egy hatalmas karral kapcsolható a notebookra, és a töltés mellett két csövön egy vízűtés is bekapcsolódik a notebook hűtésébe,

így nem kell túlmelegedéstől tartani még a 20 százalékos tuning során sem. A dizájnról nem lehet panasz, portokban nem szenvedünk hiányt, és a billentyűzet is elsőosztályú. Ha kötözködni kell, mi 144 Hz-es kijelzőnek, kicsit csendesebb hűtésnek, még jobb hangzásnak és talán kisebb dokkolónak örülnünk volna. A ROG GX700VO ára is csúcskategóriás: hiába, az egyedi fejlesztésnek és a prémium kategóriás hardvernek jelenleg ez az ára.

INFO

Forgalmazó:
Asus Magyarországi
Ár: 1399 900 Ft
Web: asus.hu

Specifikáció:
Intel Core i7-6820HK
CPU; Nvidia GeForce GTX 980 8 GB; 64 GB RAM/
1 TB NVMe SSD RAID;
17,3", FHD, IPS, G-Sync;
3×USB 3.0, 1×USB 3.1G2
Type-C, 1×TB3, HDMI, DP,
SD; 98 fps Metro: LL; 83,6
fps Dirt Rally; 79,5 fps
Far Cry 4; 5709 pont
PCMark8; 11521 pont
3DM13 FireStrike; 3,6 kg

Pro:
prémium kívül-belül,
szuper sebesség, egyedi
hűtés, tuningolható

Kontra:
méregdrága, hangos hű-
tés, hiányzó mélynyomó,
túl nagy dokkoló

91

Ha a méret a lényeg Canon EOS M10

BÁR MANAPSÁG NAGYON DIVATOSAK A DSLR-GÉPEK, NEM FELTÉTLEN KELL EGY MONSTUM AHHOZ, HOGY MINŐSÉGI KÉPEKET KÉSZÍTSÜNK. Sokak szerint

a fényképezőgépek ideje már leáldozott, hiszen a drágább okostelefonokba is olyan kamerákat szerelnek a gyártók, amelyekkel lélegzetelállító képeket készíthetünk. Kényelmi szempontból sem utolsó, ha nem kell egy méretes gépet magunkkal cipelnünk, azonban ha valaki ragaszkodik a dedikált fényképezőgéphez, annak egy MILC-gép lehet az ideális választás, amely tükör nélkül, kisebb méretben hozza a DSLR-gépektől megszokott képminőséget és sokoldalúságot. A Canon nemrég dobta piacra az EOS M10 névre keresztelt modellt, amellyel a belépőszintet célozták meg. A használaton kívül összeszerelhető EF-M 15-45 mm-es kitobjektívvel érkező modell mindenestül alig több mint 400 gramm, méreteit illetően pedig 108×67×35 mm-es, így akár egy nagyobb zsebben is elfér. Ez persze nem azt jelenti,

hogy mindent lespóroltak volna róla, hiszen kapunk egy beépített vakut és egy kihajtható kijelzőt is. A képalkotó technológia természetesen nem a legújabb fejlesztés, így bár az EOS 10 Digic 6-os képfeldolgozót kapott, a 18 megapixeles ASP-C szenzor és az autofókuszért felelős motor is korábbi fejlesztés. Egy feltöltéssel durván 250 képet tudunk készíteni, a külvilággal pedig nemcsak az SD-kártya segítségével, hanem Wi-Fi-n és NFC-n keresztül is képes kommunikálni az eszköz. Ha sorozatképe-

ket szeretnénk, akkor másodpercenként 4,6 fotóval számolhatunk, videók esetén pedig legfeljebb 1080p-s felbontás és 30 fps a limit. Mozgóképek terén ennél acélsabb teljesítményt is el tudnánk képzelni, főleg ezért az árárt. Ettől függetlenül a Canon EOS M10 egy kifejezetten kellemes kompakt gép, amely ideális választás lehet azoknak, akik még csak most ismerkednek a fotózás rejtelmeivel, és azoknak a gyakorlott fényképészeknek is, akik tartalékkamerát keresnek DSLR-géjük mellé.



INFO

Gyártó: Canon
Ár: 91 900 Ft
Web: canon.hu

Specifikáció:
18 MP ASP-C;
4,6 kép/s, 1080p@30 fps
videó
3" dönthető LCD;
beépített vaku;
Wi-Fi, NFC;
remote shooting;
108×67×35 mm, 400 g

Pro:
minőségi kijelző, kom-
pakt méret, mini-HDMI-
csatlakozó

Kontra:
gyenge videó, nincs
mikrofonbemenet, kicsit
drága

76

hama[®]
THE SMART SOLUTION

IT'S TIME FOR
U TO RAGE!



URAGE

Akciós ajánlatunkat keresd a PlayIt kiállításon a

MediaMarkt[®]

standján!

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

RENDSZERMEMÓRIA

HyperX Fury 8 GB DDR3-1600 RAM



Gyártó: Kingston
Ár: 11 500 Ft
Web: hyperxgaming.com

Már sokan letettek róla, de mielőtt a DDR4 kiszorítaná elődjét, még sikerült lenyomnia a DDR3-modulok árait. A Kingston által gyártott HyperX készlet minőségi chipeket rejt, a modulpáros jól tűri a tuningot, és az elengedhetetlen XMP-profilokat is megkapjuk. A Fury szett egyedi hűtőbordája tetszetős és hatékony, miközben nem túlzottan nagy, továbbá nagyon jó hír, hogy sokféle színben választhatjuk a pirosról kezdve a kéken át a fehérig, de aki a hagyományos fekete színt részesíti előnyben, szintén talál megfelelő csomagot magának. Ez a 8 GB ideális kapacitás, legyen szó általános gépről vagy akár játék-PC-ről.

ALAPLAP

Gigabyte Z170X Gaming 3



Gyártó: Gigabyte
Ár: 44 300 Ft
Web: gigabyte.com

Nem a csúcsmo- dell, hiányzik is róla néhány extra, de a Gaming 3-as besorolású Z170X lapon minden szuper minőségű, ahogy az alaplap dizájn- jára sem lehet panasz. Z170-es lapról lévén szó, az SLI sem maradt le, kapunk teljes sebességű M.2-foglalatot, USB 3.1-et, továbbá minőségi LAN-t és hangrészt is. A Gigabyte nem spórolt a BIOS/UEFI-n sem, teljes tuningszekcióval kedveskedik, így csak szerencse és kitérő kísérletezgetés szükséges a sikeres túlpörgetéshez. 45 ezer forint alatt ez a Z170-es alaplap nagyon megéri az árát, sőt, akár csúcskategóriás játék- gépben is megállja a helyét.

TÁPEGYSÉG

FSP Hexa+ 400 W



Gyártó: FSP
Ár: 13 900 Ft
Web: fsp-europe.com

Nagyon sok múlik a megfelelő minőségű tápegy- ségen – ha rosszat, bővíti választunk, gépünk le- fagy, ha pedig jön egy villámcsapás, az egész PC elfüstölhet. Az FSP öreg motoros a szakmá- ban, és nagy tapasztalattal rendelkezik, így nem is kérdés, hogy a Hexa+ közepkategóriás táp- egységei igen jó minőségűek. A 400 watt ne té- vesszen meg senkit, a tápegység 80 százalé- knál jobb hatékonysággal dolgozik, így akár kö- zepkategóriás játékgepet is könnyedén meghajt, miközben nem fűti feleslegesen gépünket. A zaj- szinttől sem kell tartani, a ventilátor terhelés alatt is csendes.

NOTEBOOKOK 150 EZER FT KÖRÜL



1 **Lenovo Z50-70**
159 900 Ft
lenovo.hu

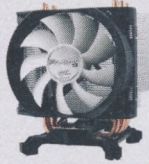
2 **Acer Aspire E5-572G**
149 900 Ft
acer.hu

3 **Toshiba Satellite L50-B**
129 600 Ft
toshiba.hu

4 **Dell Inspiron 5558**
129 900 Ft
dell.hu

5 **Asus X550ZE**
147 900 Ft
asus.hu

MULTIFOGLA- LATOS CPU- HŰTŐK 10 EZER FORINT ALATT



1 **Cooler Master Hyper 212 Evo**
9 900 Ft
coolermaster.com

2 **Arctic Freezer 13**
7 900 Ft
arctic.ac

3 **Akasa AK-968**
8 700 Ft
akasa.com.tw

4 **Alpenföhn Sella**
6 500 Ft
alpenfoehn.de

5 **Deepcool IceEdge Mini FS**
3 300 Ft
deepcool.com

HORDOZHATÓ SSD-K



1 **Samsung Portable SSD T3 500 GB**
62 900 Ft
samsung.hu

2 **Samsung Portable SSD T1 250 GB**
38 000 Ft
samsung.hu

3 **SanDisk Extreme 500 240 GB**
40 300 Ft
sandisk.com

4 **Transcend ESD400 256 GB**
36 300 Ft
transcend-info.com

5 **LaCie Porsche Design 250 GB SSD**
61 700 Ft
lacie.com

PRÉMIUM WI-FI AC-ROUTEREK



1 **Asus RT-AC88U**
114 900 Ft
asus.hu

2 **Synology RT1900AC**
54 900 Ft
synology.com

3 **Netgear Nighthawk X4 R7500**
74 000 Ft
netgear.com

4 **Zyxel Armor Z1**
57 300 Ft
zyxel.com

5 **TP-Link Touch P5**
49 990 Ft
tplink.com



EZEKKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL

LGA1150/1151

Intel Core i7-6700K (LGA1151)	107 900 Ft
Intel Core i5-6600K (LGA1151)	73 000 Ft
Intel Core i5-4690 (LGA1150)	67 500 Ft
Intel Core i3-6320 (LGA1151)	49 100 Ft
Intel Core i3-4160 (LGA1150)	33 300 Ft
Intel Pentium G3260 (LGA1150)	15 900 Ft

AMD

AM3+

AMD FX-8370E	54 300 Ft
AMD FX-8300	37 800 Ft
AMD FX-8320E	37 100 Ft
AMD FX-4300	17 600 Ft

FM2+

AMD A10-7850K	31 000 Ft
AMD A10-7700K	29 100 Ft
AMD X4 860K	21 500 Ft
AMD A4-7300	11 600 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1150/1151

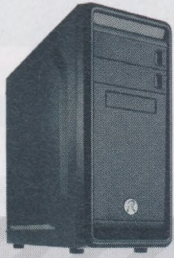
Asus Sabertooth Z97 Mark 2/ USB 3.1	62 700 Ft
Gigabyte Z170X Gaming 3	44 300 Ft
Gigabyte B85M-D3H	19 200 Ft

AMD AM3+

Asus Sabertooth 990FX R2.0	55 900 Ft
Gigabyte 990XA-UD3	31 100 Ft
ASRock 970M Pro3	19 500 Ft

AMD FM2+

Asus A88X-Pro	31 900 Ft
ASRock Fatal1ty FM2A88X+ Killer	29 900 Ft
Gigabyte F2A88XM-D3H	17 700 Ft



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

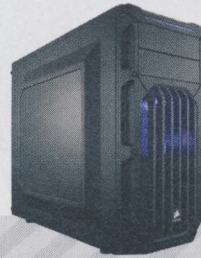
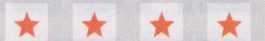
Processzor Intel Pentium G3260	15 900 Ft
Processzorhűtő Zalman CNPS80F	1 800 Ft
Alaplap ASRock B85M Pro3	15 900 Ft
Memória 8 GB HyperX Fury DDR3-1866 KIT	11 500 Ft
Grafikus kártya Gigabyte GeForce GTX 750 Ti 2 GB	36 400 Ft
SSD -	x
Merevlemez WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	13 900 Ft
DVD/Blu-ray egység LG GH24NSB0	4 100 Ft
PC-ház Raijintek Arcadia	11 200 Ft
Tápegység FSP Hexa+ 400 W	13 900 Ft
ÖSSZESEN	124 600 Ft



Gamer - Konzolverő PC

200 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i3-4160	33 300 Ft
Processzorhűtő Arctic Cooling Alpine 11 Pro rev.2	3 200 Ft
Alaplap Gigabyte Z97P-D3	26 400 Ft
Memória 8 GB HyperX Fury DDR3-1866 KIT	11 500 Ft
Grafikus kártya Asus Strix Radeon R9 380 2 GB DC20C	61 000 Ft
SSD Samsung 850 Evo 250 GB	25 600 Ft
Merevlemez -	x
DVD/Blu-ray egység LG GH24NSB0	4 000 Ft
PC-ház Thermaltake Versa H13	13 800 Ft
Tápegység FSP Hexa+ 500 W	17 000 Ft
ÖSSZESEN	195 800 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i5-6600K	73 000 Ft
Processzorhűtő SCYTHE Mugen 4	14 200 Ft
Alaplap Asus Z170 Pro Gaming	46 300 Ft
Memória Corsair Vengeance DDR4- 2400 16 GB KIT	26 300 Ft
Grafikus kártya Gigabyte N970G1 Gaming-4GD	105 900 Ft
SSD Crucial MX200 500 GB	48 900 Ft
Merevlemez WD Red 3 TB	32 800 Ft
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház Corsair Carbide Spec-03	19 500 Ft
Tápegység Corsair Builder CX600 v2	22 600 Ft
ÖSSZESEN	389 500 Ft



Különösen ajánlott

A teljesen zárt, klasszikus R5 midiház nem ODDless-kialakítású, megkapta a két darab előlapi, 5,25 colos helyet, azonban ezt egy ajtó takarja el. Az 5,25 colos helyek alatt két darab 14 cm-es ventilátornak van hely, ahova beszereltek egy csendes propellert. Az előlapi csatlakozók felülre kerültek: a két USB 3.0 és két USB 2.0 csatlakozó, a hang- és a ki-be kapcsoló. A házban lévő ventilátorszabályzó három állásba kapcsolható, ezt a kapcsolót szépen elrejtették a tervezők az előlapi ajtó mögé. A ház hangszigetelt oldallapját eltávolítva rendezett, nagy teret kapunk, ahonnan a középső meghajtóketrecet ki is emelhetjük, feltéve hogy hosszú videokártyákat szeretnénk beszerezni. Az adattárolók rögzítéséhez fémből készült fiókokat mellékeltek, amelyekhez természetesen gumibakok is járnak. A szerelés során a kábelezés egyszerű és elegáns, hűtésből pedig profi vízűtőrendszert is beszerelhetünk. Az R5 házba csúcsmínőségű, csendes gépet építhetünk, amely kívülről nem hiálkódó, bár létezik plexi ablakos és fehér változatban is.

INFO

Forgalmazó:

Ramiris Kft.

Ár: 32 700 Ft

Web: fractal-design.com

Specifikációk:

ATX miditorony;
műanyag előlap;
2×USB 2.0, 2×USB 3.0, audio;
maximum 180 mm CPU-to-
ronyhűtő;
maximum 440 mm hosszú
VGA;
háromcsatornás
ventilátorszabályzó;
2×14 cm ventilátor gyárilag
beszerelve;
2×5,25", 10×3,5"/2,5" helyek;
531×462×232 mm; 11,2 kg

Pro: hangszigetelt, jól
szerelhető, moduláris belső

Kontra: műanyag előlap,
csak két ventilátor gyárilag

Fractal Design Define R5 Black



EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



Játékpszichológia

VIRTUÁLIS AUTÓVERSENYEZÉS - VALÓS KÉPESSÉGFEJLESZTÉS

GONDOLTAD VOLNA, HOGY AZ AUTÓSPORTOT NÉPSZERŰSÍTŐ JÁTÉKOK

NEMCSAK MECHANIKAI ISMERETEINKET GYARAPÍTJÁK, HANEM HOZZÁJÁRULNAK OLYAN KOGNITÍV KÉPESSÉGEINK FEJLESZTÉSÉHEZ IS, AMELYEK A VALÓDI AUTÓVEZETŐI GYAKORLATBAN IS FONTOS SZEREPET JÁTSZANAK?

Képzeld el, ahogy szé-
dületes iramban száguldasz a cél felé
egy acélszínű Camaro kormányra mö-
gött. Az utolsó kanyarban behúrod a
kéziféket, és egy látványos drifttel ko-
ronázod meg a győzelmedet. Csapa-
tod ünnepel, rajongóid körülállják a
kocsidat. Főlényesen megnyerted a
versenyt, miközben a való életben jo-
gosítványod sincsen. Az újabb kutató-
sok szerint azonban nincs okod aggo-
dalomra, hiszen sokat profitálhatsz a
téri-vizuális képességek terén az au-
tós játékokban szerzett tapasztalata-

KI VAGYOK?

A nevem Zsila Ágnes. Pszichológus, író és az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának PhD hallgatója vagyok. Prof. Demetrovics Zsolt kutatócsoportjában aktívan részt veszek a videojátékok és az internethasználat pszichológiai vonatkozásainak vizsgálatában.

idből, amelyek aztán a valódi vezetés során is hasznodra válnak.

ÚTBAN A REALITÁS ÉS A KOMPLEXITÁS FELÉ

Minél sokrétűbben képezi le a valóságot egy virtuális autóverseny, annál nagyobb kihívás elé állítja figyelmünket. Ebben a technikai fejlődés is pártfogónk. Emlékezzünk csak: míg az 1990-es évek hajnalán elegendőnek tűnt néhány trükkös kanyart memorizálnunk ahhoz, hogy magabiztosan hagyjuk ellenfelünket a *Street Rod*-ban, addig ma már gyakran az útburkolat minőségét, a forgalmi akadályokat és az időjárást sem hagyhatjuk figyelmen kívül beállításaink során.

Minden jel arra mutat, hogy virtuális autóvezetői tapasztalataink hasznunkra válhatnak a való életben, és ez fordítva is igaz: a megszerzett rutin előnyünkre szolgálhat az autós játékokban. Egy 2014-es kutatásban vezetői gyakorlattal rendelkező és nem rendelkező játékosok szemmozgását elemezték játék közben. A kutatók megfigyelték, hogy a gyakorlott veze-

tők fókusza a teljes utcaképre kiterjedt: figyelemmel pásztázták az útjelzéseket, és kiaknázták a kritikus pályaszakaszok nyújtotta előzési lehetőségeket. Velük ellentétben az autóvezetői gyakorlattal nem rendelkező játékosok figyelve az aktuális útszakaszra korlátozódtak, a visszatérő mintázatokra koncentráltak, és jellemzően nem térképezték fel a környezetben rejlő lehetőségeket. Ennek dacára a virtuális driftkirályoknak sincs okuk csüggedni, hiszen az autós játékok kiváló terepet jelentenek a gyakorláshoz.

FÓKUSZBAN A JÁTÉKOS

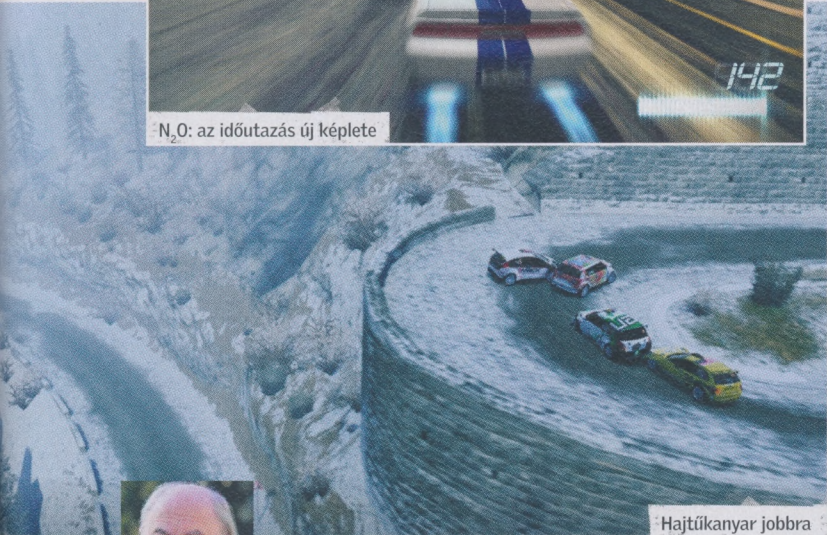
A virtuális versenypályák komplex figyelmi folyamatokat aktiválnak. Egy-egy verseny során ismétlődően rápillantunk a térképre, élesen pásztázzuk az útakadályokat, és szemmel tartjuk az ellenfél mozgását, vagyis megosztjuk figyelmünket. Koncentrációnk jelentősen fejlődhet azáltal, hogy megtanuljuk kizárni a lényegtelen ingereket környezetünkben. Ilyen például a WRC szériában feltűnő hőlégballonok prózai képe, amint a felhők közt ringatóz-



N₂O: az időtutázás új képlete

VIRTUÁLIS VERSENYZŐBŐL VALÓDI

A GT Akadémia 2008 óta rendszeresen megrendezi virtuális világversenyét a Gran Turismo online felületén, ahol a legjobb játékosok különleges nyeregményben részesülhetnek: egy igazi Nissan versenyautóval bizonyíthatnak rangos versenyeken. A felkészüléshez természetesen szakmai segítség is jár. A kezdeményezés eredeti célja az volt, hogy kiderítsék, vajon a virtuális benzinvéru tehetségek a való életben is megállják-e helyüket a verseny pályán. A GT Akadémia felfedezettjei bizonyítottak: Lucas Ordóñez, Jann Mardenborough és több más játékos is bajnökká vált a programot követően. Így tehát beigazolódni látszik a feltételezés, miszerint a virtuális autóversenyzés színtere komoly tehetségeket rejt, akik csak arra várnak, hogy az aszfalton is megmutathassák, mit tudnak.



Hajtúkanyar jobbra



HA TE MONDOD

Nőgrádi Gábor költő, író: „Ellenfeleink vagy finomabban szólva versenytársaink időnként többre taníthatnak bennünket, mint barátaink.”



Ahol a sheriff is Corvette-tel cirkál

nak, és elterelhetik figyelmünket. Téri tájékozódásunk és lokalizációs képességünk is fejlődhet azáltal, hogy megismerjük a versenypályákat és memorizáljuk a fontos támpontokat. Az aktív figyelem fenntartása is növekedhet, hiszen az autóversenyzés arra tanít minket, hogy az elindulástól egészen a célig maximálisan a feladatra összpontosítsunk. Erre a precizításra és kitartásra különösen a ralijátékok ösztönöznek minket. Gondoljunk csak a *Colin McRae Rally* sorozatra, amelyben szakaszonként értékelést kapunk teljesítményünkről. A váratlanul felbukkanó akadályok, kockázatos manőverek gyors döntéshozásra készítet-

nek minket, ezáltal reakcióidőnk csökken hasonló forgalmi helyzetekben. A követési távolság betartása a valódi vezetés során is fontos, hiszen az előttünk haladó jármű bármikor fékezhető váratlanul. A távolságok optimalizálására kiváló gyakorlási lehetőséget nyújtanak például a *Need for Speed* kanyonversenyei, ahol fel kell zárkóznunk ellenfelünk tempójához szigorú időkeretek mellett. Végül a szem-kéz koordinációt is érdemes megemlíteni, ami azt jelenti, hogy képesek vagyunk összhangban cselekedni a beérkező vizuális információkkal. A jól begyakorolt, rutinos mozdulatok magabiztossá tesznek minket valódi forgalmi helyzetekben is.

MEGISMERNI AZ AUTÓT

A téri figyelmi képességek fejlesztése mellett az autós játékok bepillantást nyújtanak a kocsik belső szerkezetébe is, ezáltal bővíti ismereteinket. Ahogy kipróbáljuk őket, akaratlanul is megismerkedünk a márkákkal, az alkatrészekkel és azok funkciójával. A személyre szabás során első kézből szerezhetünk tapasztalatot arról, hogyan befolyásolják beállításaink a kocsik teljesítményét, irányíthatóságát és stabilitását. Emellett a pálya adottságait sem hagyhatjuk figyelmen kívül választásaink során. Például korán megtapasztalhatjuk, hogy nem túl bölcs döntés esőgumik nélkül rajthoz állni Walesben.

A verseny után gyakran lehetőségünk nyílik azonnal megjavítani a sérült alkatrészeket, és fejleszthetjük is kocsink paramétereit. Itt azonban a pénz és az időgazdálkodás meghatározóvá válik. Előfordulhat, hogy nincs időnk minden alkatrészt megjavítani, mint például a korábban említett *WRC*-ben. Többnyire azonban a pénztárcánk szab határt a fejlesztéseknek, így megtanít minket gazdálkodni. Jó példa erre a *Hot Rod American Street Drag*, amiben az állapotjelzőket alapul véve szabadon spekulálhatunk arról, vajon kibírják-e még a rugók a következő kvalifikációt. Az arany szabály egyértelmű, ami a takarékosagot illeti: ne költs dísztrácsára addig, amíg leharcolt futóművel járod a sprinteket.

Fejtörést okozhat az is, hogy egy drága alkatrészt gyűjtögess (például egy nagyobb teljesítményű motorra), vagy inkább végezd el rendre a kisebb javításokat versenyek után. Ilyenkor érdemes számításba venni, megnyerhetsz-e egy körversenyt kopott gumikkal, hogy aztán a díjból megvásárolj egy kisméretű V8-csodát. Az autós játékokban magad kísérletezhatsz a legjobb megoldásokkal.

BIZTONSÁGI ÖVEKET BECSATOLNI

Láthatjuk, hogy a virtuális autóversenyzés szerteágazóan hozzájárul tudásunk és képességeink fejlesztéséhez. A kutatók ugyanakkor óvatosságra intenek. Egy vizsgálat feltárta, hogy az

autós játékokkal történő időtöltéssel egyenes arányban nő a versengő viselkedés és a kockázatvállalás valódi forgalmi helyzetekben. Azok a személyek, akik autós játékkal játszottak a kísérleti szituációban, fokozott izgalmat éltek át azokhoz viszonyítva, akik nem, és könnyebben hívtak elő kockázattal kapcsolatos asszociációkat a kognitív tesztelés során. A kutatók szerint különösen azok a játékok növelik a kockázatvállalást, amelyekben a gyorsaság számít, és nem jár hátránnyal, ha ütközünk másokkal, leszorítjuk az útról ellenfeleinket, vagy veszélyeztetjük a gyalogosokat, mint a népszerű *GTA* sorozatban is.

KARRIER

A lehetőségeket és a veszélyeket mérlegelve mégis azt láthatjuk, hogy a szimulációs játékok profi autóversenyzők számára is vonzóak. Ma már általánosnak tekinthető, hogy a versenypályákat virtuális térben is végigbarangolják, miközben stratégiákat állítanak fel az egyes szakaszok teljesítéséhez. Ugyanakkor nem csak hivatásos versenyzők számára lehetnek ígéretesek ezek a szoftverek. A GT Akadémia bizonyítja, hogy aki virtuális sikerein felbuzdulva profi versenyzői karrierrel álmodik, ma már korántsem kizárt, hogy a fotelemből egy csapásra egy Nissan GT3-as vezetőülésében találja magát (lásd a keretést).

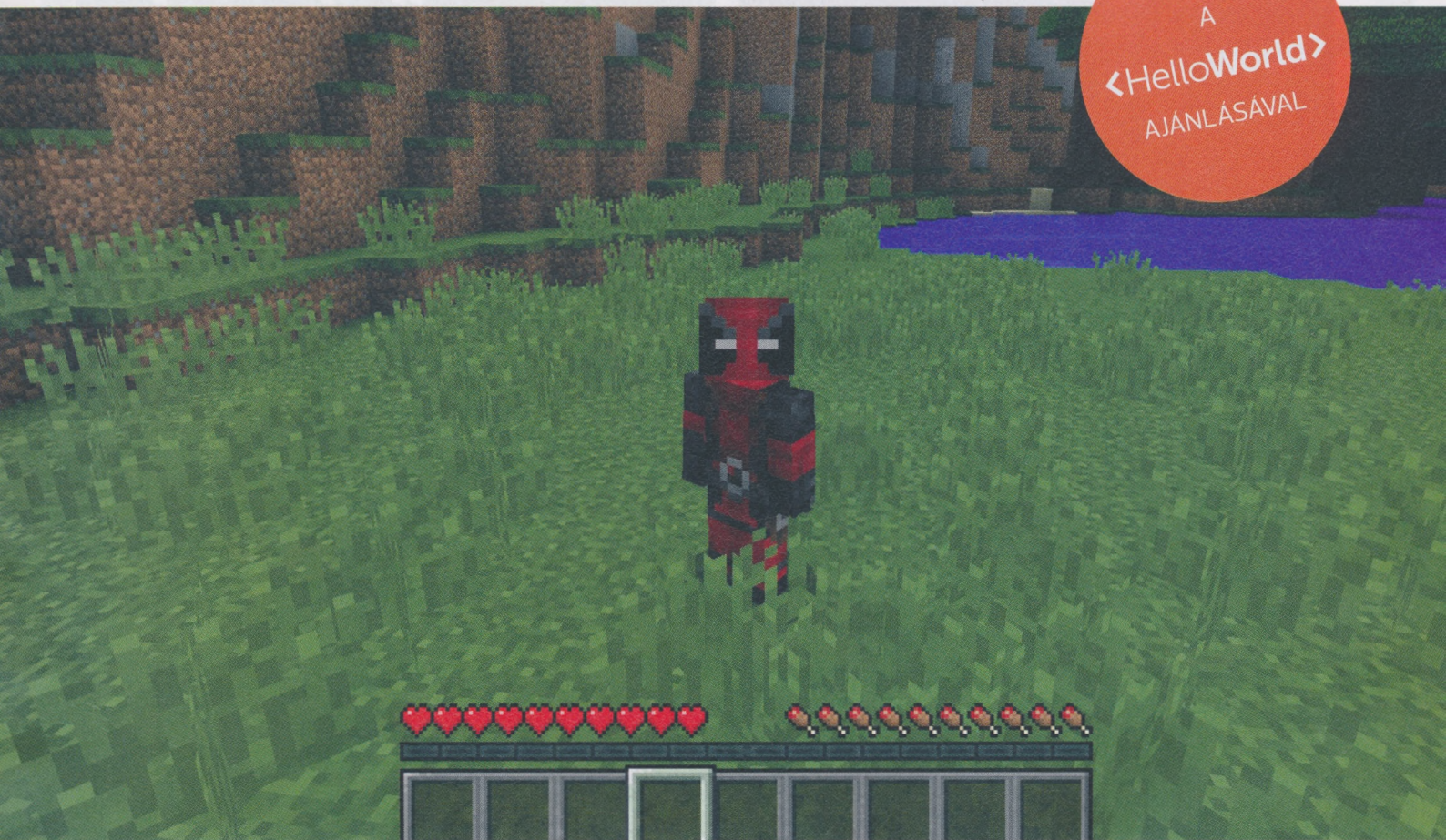
Ági

FELHASZNÁLT FORRÁSOK

Ciceri, M. R. & Ruscio, D. (2014). Does driving experience in video games count? Hazard anticipation and visual exploration of male gamers as function of driving experience. *Transportation Research Part F: Traffic Psychology and Behaviour*, 22, 76–85.

Fischer, P., Kubitzki, J., Guter, S. & Frey, D. (2007). Virtual Driving and Risk Taking: Do Racing Games Increase Risk-Taking Cognitions, Affect, and Behaviors? *Journal of Experimental Psychology*, 13(1), 22–31.

A
 <HelloWorld>
 AJANLÁSAVAL



Minecraft-tipp

EGYEDI KINÉZET KOCKAFÖLDÖN

PILLANATOK ALATT SZEMÉLYRE SZABHATJUK A MINECRAFT KARAKTEREINEK KLASSZIKUS MEGJELÉNÉSÉT, HA A SZÁMOS SKINKÉSZÍTŐ SZOFTVER EGYIKÉT HASZNÁLJUK. Különböző számítógépes szerepjátékokban sokszor jelentős időt fordítunk arra, hogy karakterünk külső jegyeit a rendelkezésre álló editorok segítségével az ízlésünkhöz leginkább passzoló formára alakítsuk, hogy a több száz órányi kaland során egy, a személyiségünket a játékostársak felé is tükröző avatar testítsen meg minket a virtuális világban. Noha nem minden játék elsődleges célja, hogy a karakterek külső jegyeit kedvünkre módosíthassuk, sokszor még a belső nézetet használó motorok is megadják a lehetőséget erre. A legtöbb esetben a főszereplőnkön látható alapvető textúra (kinézet) fellelhető a játék könyvtárában (valamilyen védett formátumban), ezért nem sok idő kellett hozzá, hogy a 3D-s objektumokra húzható textúrákat elkezdjék tömegesen előadni a forrásfájlból a modderek. Szerencsére a *Minecraft* esetén nem kell ügyeskednünk, ha karakterünk ki-

nézetén szeretnénk módosítani, a játék hivatalos oldalán is elérhető a módosításra váró képfájl, sőt profilunkon belül az egyedi textúrák feltöltésére is lehetőséget kapunk. Az adatlapon megejtett módosítások azonnal beke-
 rülnek a játék adatbázisába, így az online közösséggel folytatott interakcióink során már nem csupán számunkra lesz látható az egyedileg megformált karakter, társaink előtt is így fogunk megjelenni.

ONLINE SEGÍTSÉG

Számos editorprogram áll a felhasználók rendelkezésére, melyek segítségével könnyedén módosíthatjuk a *Minecraft*-ban rendelkezésünkre álló Alex, illetve Steve figura alapvető kinézetét. A legnagyobb ebben az editorokban, hogy felületükön akár a 3D-s modellen munkálkodva alakíthatjuk a külső jegyeiket, vagyis anélkül hajthatunk végre módosításokat saját karakterünkön, hogy megtanulnánk, mit jelentenek az egyes felületi pontok. A Novaskin oldalát felkeresve (minecraft.novaskin.me) számos sablon alapján kezdhetünk a munkába, ha tehát nincs konkrét ötletünk pixeles

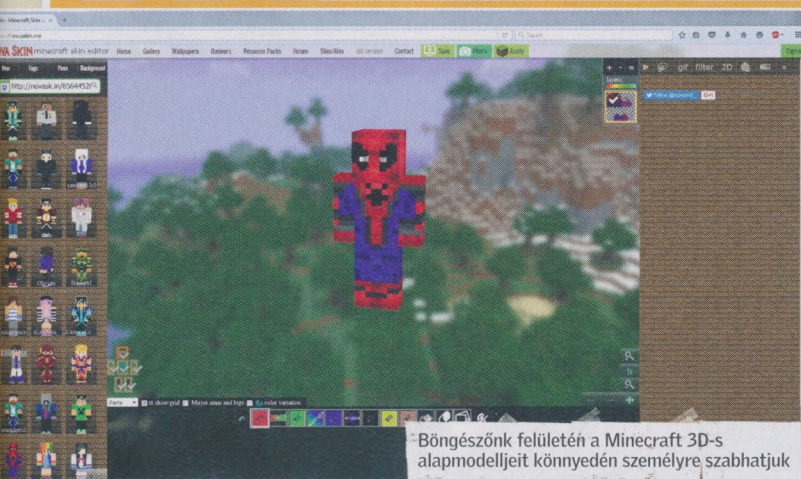
figuránk személyre szabásához, méríthetünk a rendelkezésre álló képek közül, hiszen a közösség folyamatos munkával már rengeteg filmes és valós karakterként létrehozott és elérhetővé tett. A 64x64 pixeles felbontású képeket az oldalról a felső navigációs sávban található [Save] gomb segítségével szerezhethetjük be, a felugró ablakban pedig egy jobbkattintással menthetjük gépünk merevlemezére. Hasonlóan járhatunk el a The Skindex (minecraftskins.com) oldalát felkeresve, ahol hatalmas mennyiségű előre legyártott textúra közül csemegezhethetünk. Néhány kattintással megszerezhetjük a leginkább figyelemfelkeltő külsőket, sőt ha némi módosítással tovább szeretnénk csiszolni a modell felületét, erre is lehetőséget kapunk. Persze nem feltétlenül kell hosszasan gondolkodnunk, ha szeretnénk megalkotni karakterünk sajátos kinézetét, a needcoolshoes.com oldal egy randomizált skingeneratorral könnyíti meg munkafolyamatainkat, a gyorsan elkészített felületet pedig saját ízlésünk szerint további egyedi kiegészítésekkel is elláthatjuk.

OFFLINE SKINKEZELÉS

Maga a skinmódosítás internet hiányában sem sokkal nehezebb feladat, mint a webes felületek segítségével, hisz a SkinEdit nevű (egyelőre még alfastátusú) szoftver képeben egy rendkívül könnyen használható, Java nyelven írt eszközt kapunk a *Minecraft*-közösségtől, amely tökéletesen visszaadja a netes szerkesztők lehetőségeit és gazdag eszköztárat. A programon belül egy síkfelületen módosíthatjuk az alapmodellt, az elkészült képek pedig egy 3D-s karakteren azonnal visszatükröződnek. Persze az eszköz használatához szükség van a Java fejlesztőkörnyezetre, amelyet az Oracle (oracle.com) oldalról szerezhethetünk be. Telepítése után már futtathatjuk is a skinkészítőt, amely a megfelelő verziószám ellenőrzését követően azonnal szolgálatunkra áll. Nem kötelező a szerkesztőprogramok használata, az eredeti textúra letöltése után saját kezűleg is elvégezhetjük a módosításokat. Amint a hivatalos honlapról beszereztük az ikonszerű méretekel büszkélkedő képfájlt, csupán egy alfacsatornás képállományok módosítására képes szerkesztőt kell



Így épül fel 64x64 pixeles karakterünk textúrája, a térbeli modell minden pontját felfedezhetjük a kiterített síklapon



Böngészőnk felületén a Minecraft 3D-s alapmodelljeit könnyedén személyre szabhatjuk

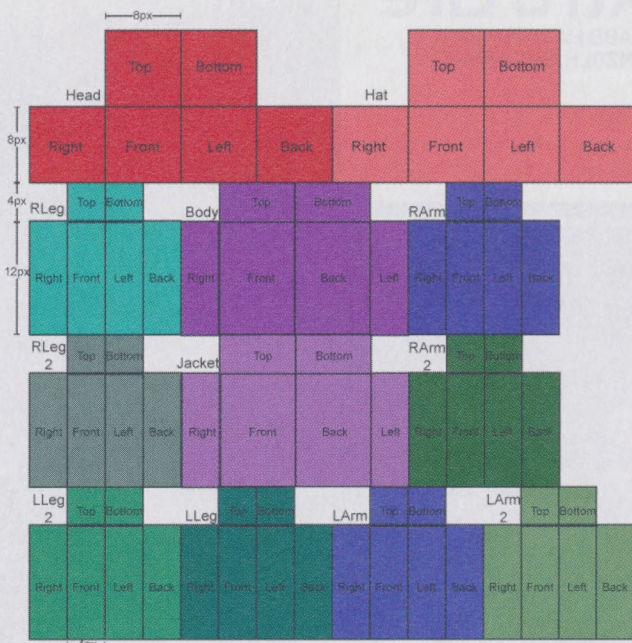
MÓDOSÍTHATJUK A MINECRAFTBAN RENDELKEZÉSÜNKRE ÁLLÓ ALEX, ILLETVE STEVE FIGURA ALAPVETŐ KINÉZETÉT

gépünkre telepítenünk. Az ingyenesen elérhető editorok közül a Gimp használatát javasoljuk, ennek segítségével professzionális eszközök igénybevételével hajthatjuk végre a képfájlok manipulálását. Amennyiben csak egyszerűen ruha-, bőr- vagy hajszínt kívánunk módosítani, semmi különös tudást nem kell magunkba szívniunk a modell egyes felületeinek elhelyezkedéséről, elegendő kitölteniük az alapmodellen látható területeket a megfelelő színnel. Ha azonban tudni szeretnénk, melyik felületet kell ahhoz módosítani, hogy külön-külön szerkesszük az alapmodell megfelelő területeit, érdemes lehet ki-

csit kutakodni a felületek kiosztásában, melyhez remek mankót kínálnak a 2D-s szerkesztési opciók.

NET NÉLKÜL IS

A neheze még ezután következik: ha offline szeretnénk a játékba importálni az elkészített modellt, trükközniünk kell. Keressük fel PC-s felhasználói fiókunk AppData nevű, rejtett könyvtárát, melynek Roaming nevű almappjában ugorjunk a .minecraft mappába. Az intézőablakban ezt követően kutassuk fel a Versions mappát, majd az aktuálisan legfrissebb (véltetően 1.9 jelzésű) könyvtár belsejében jelöljük



ki a jar kiterjesztéssel rendelkező állományt (a fájl neve a jelenleg használt verziószámot tartalmazza, esetünkben 1.9.jar). Egy tetszőleges csomagkezelő (például egy WinRAR) segítségével nyissuk meg, és navigáljunk az assets/minecraft/textures/entity útvonalon keresztül a csomag mélyére, majd az Entity mappában, a fájlok között keressük meg az alex.png vagy a steve.png fájlokat (attól függően, melyik karakter küllemét igyekszünk megváltoztatni), és írjuk felül a megfelelő néven mentett állomány csomagba hűzésével. Vigyázat, ha a szoftver internet-hozzáféréshoz jut, frissül a Microsoft

szerverin keresztül gépünkön pihenő futtatható állomány, vagyis módosításaink eltűnnek. A kockavilágban tehát pillanatok alatt felruházhathatjuk karakterünket a szorgos munkával megalkotott skinnek valamelyikével, az alkotás közben azonban mindenképpen ügyeljünk arra, hogy a hivatalosan használható modellek felületére húzott képréteg mindössze 64x64 pixelen zsúfolja össze a textúrákat. Próbáljuk meg minél kreatívabban kihasználni ezt a minimális pixel-számot, ha szeretnénk felhívni játékos-társaink figyelmét karakterünkre.

Luke

KONZOLOKON MÁSHOGY MEGY

Sajnos a böngészős Minecraft-profilunkhoz tartozó skincsera kizárólagosan PC-s és macos felületeken működik, így akik konzolon vagy okostelefonon üzik a közösségi építkezés legelterjedtebb módját, más megoldást kell hogy válasszanak. A konzolos változatokban például a beállításokon belül kínál a szoftver textúramódosítási lehetőségeket, itt egy nagy adag előre definiált skin közül választhatjuk ki az alapmodellek felületére illeszkedő „festékréteget”. Az okostelefonos (vagyis a Minecraft Pocket Edition) szoftver használata esetén a PC-s verzióhoz hasonlóan könnyű a dolgunk: az applikáció egy külön Skin menüvel áll a játékosok rendelkezésére, ahol a mobilmemóriában tárolt képfájlokat azonnal a játékba importálhatjuk, így mindenféle külön bajlódás nélkül élvezhetjük az egyedi kinézet előnyeit (persze emellett előredefiniált kinézetek közül is választhatunk).



Extra Life

» ÚJABB HADITERVEK A KONZOLHÁBORÚBAN



Máris jön az új PS4?

ÚJABB HADITERVEK A KONZOLHÁBORÚBAN

ÁLTALÁBAN ELÉG BIZONYTALANOK AZ IPARÁGI PLETYKÁK, EZÉRT EZEKBŐL CSAK SOK KÉRDŐJELLEL LEHET CIKKET ÍRNI – MÁRCIUSBAN MÉGIS AKADT EGY PLETYKA, AMELYET MÁRIS KÉSZPÉNZNEK VESZNEK, ÉS AMELY ELÉGÉ FELFORGATTA A SZAKSAJTÓT. A Kotaku dobta be a témát a köztudatba március 18-án, amikor megírta, hogy bennfentes forrásaik szerint a Sony új PlayStationön dolgozik, a PS4 továbbfejlesztett verzióján. A hírt követő napokban még több kotakus forrás megerősítette, hogy a cég mérnökei pimpelik a PS4-et, és a Eurogamer saját forrásai is egyöntetűen állították, hogy valóban készül a sajtóban csak PlayStation 4.5-ként és PS4K-ként is emlegetett gép. Ami felvet egy sor kérdést.

JÖHETNE LASSAN EGY ÚJ PLAYSTATION

Például azt, hogy mi szükség egyáltalán új PS4-re, amikor a mostaniban még annyi kraft van – hiszen még négy éve sincs, hogy megjelent. Ez a játékosoknak nem tűnik soknak, hiszen többen még csak most nyergeltek át az új konzolgenerációra, illetve az első valamirevaló nextgen játékok is csak tavaly jöttek ki. Persze, hiszen egy jobb A kategóriás játék évekig készül, igazából még csak most kezdenek beérni a PS4-re (és Xbox One-ra) készült címek. Egy hardvergyártó cégnek viszont ez sok idő, ő úgy gondolkozik, hogy „már majdnem négy éve”, hogy a PS4 debütált. És a tervezett PS4.5-öt (vagy nevezzük bárhogy) nem holnap fogják megjelentetni, hanem a spekulációk szerint jövőre, de az is lehet, hogy csak 2018-ban – ilyen célokkal viszont

már illendő, hogy készüljenek az első prototípusok.

Gyorsan tegyük hozzá ehhez, hogy a Sony nem kommentálta a Kotaku és más lapok értesüléseit, nem cáfolt és nem erősített meg semmit, de ha visszatekinünk a PlayStation és nagy riválisa, az Xbox múltjára, tulajdonképpen az lenne meglepő, ha nem készülne már egy újabb konzol. Az első PlayStation 1994-ben jelent meg Japánban (nyugaton csak 1995-ben), a PlayStation 2 pedig 2000-ben, vagyis hat év múlva (nyugaton öt év). Aztán jött a PS3 2006-ban – újabb hat év, végül a PS4 2013 őszén, hét év múlva. Az figyelhető meg, hogy egyre nagyobb idő telt el két modell között, és ugyanezt látjuk az Xbox háza táján: az Xbox 360 2005-ben jelent meg, csupán négy évvel az első Xbox után, az Xbox One viszont 2013-ban, tehát nyolc évet kellett rá várni.

A PS3 és az Xbox 360 életciklusát legalább egy évtizedre lőtték be; előbbinek csak tavaly fejezték be a gyártását, utóbbit pedig a Microsoft még idén is támogatja. Viszont a PS3 és az Xbox 360 is azért lehetett ilyen sokáig virgonc, mert menet közben új, korszerűbb modellek jelentek meg a gépekből (Xbox 360 S és PS3 Slim), illetve olyan kiegészítők, amelyekkel ki lehetett terjeszteni a konzol lehetőségeit (Kinect, PS Eye, Move). A pletykákban megszellejtetett PS4.5 valószínűleg hasonló, a termékciklus közepén jelentkező modell lenne.

RÉGI IDŐK PROCIJA

Viszont ha minden igaz, a PS4.5 nem valamilyen külső hardverrel (mint a Move) okosítaná a gépet, hanem az egész vasat újragondolják. A források szerint az egyik hívószó a 4K, ez

A MICROSOFT IS KÉSZÜL VALAMIRE

A Sony fejlesztései azért sem lennének meglepőek, mert nagy riválisuk is új Xbox modellre készül – legalábbis erre lehetett következtetni a Microsoft Xbox-divíziójának vezére, Phil Spencer szavaiból, aki újságíróknak azt mondta: a PC-k, a mobilok és a tabletek fejlődése folyamatos, és nem olyan szakaszos, mint a játékkonzoloké, és ebből a konzolgyártóknak is tanulniuk kell. Később Spencer visszakozott, és azt nyilatkozta, hogy a konzol sosem lesz olyan szétszedhető, szabadon bővíthető hardver, mint egy PC. Ez igaz, ugyanakkor vegyük észre, hogy ezzel nem igazán cáfolta azt, hogy készülne éppen egy új Xbox One modell.



HIÁBA VAN SZUPER, NATÍV 4K-RA KÉPES KONZOLUNK, HA NINCS RÁ JÁTÉKUNK



a 1080p-nél nagyjából négyszer több pixelt tartalmazó szuperfelbontás. A PS4 most is képes 4K-s képet és videót megjeleníteni, de 4K felbontással nem futnak játékok – sőt, az 1080p sem magától értetődő még manapság sem. Nyilván a 4K felbontású játékok elég nagyot szólnának, ha lenne vas, amin elfutnának (nem véletlenül nevezi a sajtó PS4K-nak is az állítólagos készülő modellt).

A másik visszatérő momentum, hogy a PS4-et általában erősebbé szeretnék tuningolni, hogy jobban tartsa a lépést a PC-kkel. A chipgyártás egyik fontos mérőszáma, hogy hány nanométeres a gyártástechnológia – vagyis hogy hány nanométeres lapkára zsúfolják az integrált áramköröket. Minél kevesebb nanométer, annál több áramkör fér a prociba, és annál gyorsabb lesz – nagyjából ennyit érdemes tudnia erről a laikusnak. 2005-ben, az Xbox 360 megjelenésekor a 90 nanométeres gyártástechnológia volt a legmodernebb, de a PS4 2013-as premi-

erjekor már a 28 nanométeres technológia kezdett elterjedni, így 28 nm-es chippek kerültek a Sony új konzoljába is. Igen ám, de a fejlődés nem állt meg: az Intel és az AMD már a 14 és a 16 nanométeres gyártástechnológiával készült központi egységeknél tart, és nyilván ezek hamarabb bekerülnek majd a kurrens PC-kbe, mint az új konzolokba. És könnyebben tarthatná a lépést egy konzol, ha egy bikább, modernebb CPU-val (vagy akár grafikus processzorral, GPU-val) felszerelt modell jelenne meg belőle.

UGYAN, KINEK KELL 4K?

Persze csak találgatni lehet, hogy a PS4.5-ben milyen súllyal kap majd szerepet a 4K, és mennyire lesz inkább csak általánosságban egy erősebb gép. A Eurogamer szerint az a valószínű, hogy egy fejlettebb, de nem forradalmi PS4 fog érkezni, amelyben nem a 4K kapja a főszerepet. Emellett több érv is szól, mindenekelezt a 4K játékok kérdése. Mert hiába van szuper, natív

4K-ra képes konzolunk, ha nincs rá játékunk – márpedig egy 4K játékot elkészíteni több munka és erőforrás, ha a fejlesztők tényleg ki akarják használni a szuperfelbontásban rejlő lehetőségeket. És ne felejtjük el azokat a felméréseket sem, amelyekről nagyjából egy éve mi is beszámoltunk, és amelyek szerint a játékosok a 60 fps hiányát sokkal jobban érzik, mint az 1080p-ét.

Egy natív 4K-t lejátszó gépet konzolméretben összehozni a Eurogamer szerint már önmagában is nehéz elképzelni, mert a processzorok mellett ehhez egyéb alkatrészeket – például a memóriát – is fejleszteni kellene, illetve csökkenteni a méretüket. De még ha ez a bravúr össze is jönne, elég kétséges, hogy hamar özönleni kezdenének a 1080p-re tényleg látványosan ráverő és üzletileg is sikeres 4K játékok. Márpedig ha nincs kontent, a vas is felesleges – ezt megtanulhatták a 3D-tévék tulajdonosai is. A 3D pár éve nagy buzzword volt a tévépiacon, de aztán

az derült ki, hogy valójában nincs nagy kereslet a drágán előállított 3D tartalomra – és valami hasonló tanulság kezd körvonalazódni egyelőre a 4K-val kapcsolatban is.

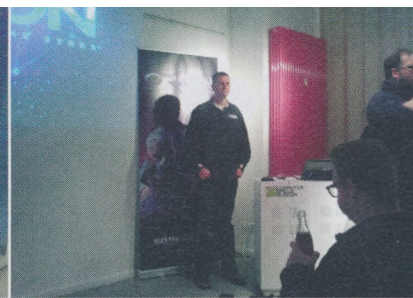
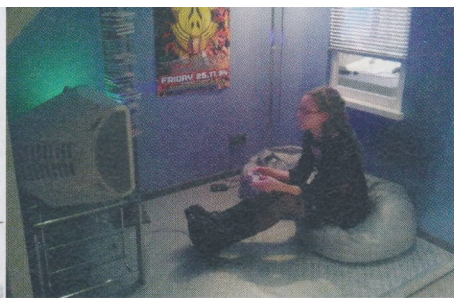
És akkor még ott a kompatibilitás kérdése. Nyilván a régi PS4-tulajdonosok nem örülnének neki, ha egyszer csak nem tudnának játszani a platform csúcscsúccsaival, mert azok csak az erősebb modellen futnának – illetve a Sonymak sem lenne jó, ha hagyná, hogy a piaca ilyen törésvonalak mentén oszton szét.

Mindez tehát amellett szól, hogy a készülő PS4.5 egy erősebb gép legyen, amely támogat esetleg néhány új szabványt, és az sem kizárt, hogy pár dollárral drágább is, mint az alapmodell, de alapvetően nem szakad el a PS4-től. Aztán persze lehet, hogy nem így lesz. Elvégre arról a cégről van szó, amely hordozható tévét és hordozható lemezjátszót csinált – a Sony szeret kísérletezni.

Stok



A Brandenburi kapu, amit minden turistának kötelező lefotóznia. Az orosz taxis elképesztően gyenge angoltudással próbálta elmagyarázni útközben a látnivalókat, de túl korán kellett kelmem ahhoz, hogy mindent megjegyezzek



A múzeum bejárata, ahol a rendezvényt tartották. Átlagos hétköznap volt, de ennek ellenére is több mint száz látogatójuk volt rajtunk kívül

Feltámasztott múlt

CONQUER THE STARS BERLIN 2016

NEM KELL BEMUTATNOM SENKINEK A WARGAMING CSOPORTOT, ELÉG, HA ANYNYIT MONDOK, AZ Ő NEVÜKHÖZ FÜZŐDIK AZ F2P-PIACOT MEGREFORMÁLÓ WORLD OF TANKS JÁTÉK. Azt azonban kevesen tudják a fehérorosz cégről, hogy a harckocsik, a repülő és a hadihajók mellett létrehozta egy külön divíziót, amely régi, legendás játékok újragondolásával foglalkozik WG Labs néven.

A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

Első munkájuk a fenomenális *Master of Orion* újrafeldolgozása lesz. A játék február eleje óta elérhető a Steam early access rendszerén keresztül, szóval ki lehet próbálni még a végleges megjelenés előtt. A Steam statisztikái szerint eddig majd ötvenezer játékos döntött úgy, hogy ad neki egy esélyt. Ez nem tűnik rettentő nagy számnak, de ne feledkezzünk meg arról, hogy egy igazi „csontstratégia-ról” van szó, amely inkább az idősebb korosztályt hozza lázba. Mivel a márciusi GameStarban RG már írt a játékról, nem mennék bele a részletek-

be, akit érdekel a téma, az már úgyis elolvasta, amit a szegedi hős pilóta tapasztalt. A Wargaming jóvoltából meghívást kaptunk Berlinbe, az Európa egyik első videojáték-múzeumában megtartott kisebb sajtóeseményre, ahol az újságíróknak lehetőségük nyílt személyesen is találkozni a készítőikkel. Az ilyen egynapos utak mindig roppant fárasztóak; hajnalban kell kelni, és ha éppen aznap nincs közvetlen repülőjárat Berlinbe, kénytelenek vagyunk átszállni valamelyik német nagyvárosban. A reptéren egy taxi várt, amely azonnal a belvárosban található múzeumba vitt el, ahol már gyülekeztek a kollégák. Jómagam időben érkeztem, de ezt a lényegesen közelebb élő cseh kollégák nem mondhatták el magukról: szegények pont belefutottak egy csúnya balesetbe, minek következtében órákon át rostokoltak az autóban valahol Németország szélén. Az előadást nélkülük kellett elkezdeni, de az igazat megvallva nem is nagyon maradtak le semmiről. Roppant hálátlan feladat egy 4X stratégiáról bemutatót tartani, hiszen ez tipikusan az a játéktípus, amit csak

Interjú Chris Keelinggel, a Master of Orion projektigazgatójával

JÁTÉK A FŐNÖKNEK ÉS FIÁNAK

GameStar: Mesélj nekünk egy kicsit magadról! Mióta vagy a Wargamingnél?

Chris Keeling: 2009-ben csatlakoztam a csapathoz, akkor még messze nem volt ennyire felkapott a cég; ne feledd, hogy a World of Tanks csak 2011-ben jelent meg. Előtte katona voltam az amerikai seregben, szóval kapóra jött az előéletem.

GS: Miért pont a Master of Orion? Annyi más háborús stratégia van, amely jobban illene a Wargaming profiljához.

CK: A Wargaming vezetői között számos olyan rajongó van, aki imádták ezt a játékot a hőskorban. Viktor Kisly, a Wargaming nagyfőnöke rongyosra játszotta az eredeti főiskolai éve alatt, ezt az élményt szeretné megosztani a fiával. Régi vágya volt, hogy közösen játsszanak valami hasonlóval, most itt a remek alkalom. A Wargamingnél vannak a jogok, eljött az ideje, hogy valami újszerű dologba fogjunk. Megvan a megfelelő anyagi háttér, megvan a kiváló szakemberegység, még arra is volt gondunk, hogy az eredeti fejlesztőcsapatból beszervezzünk néhány szakembert.

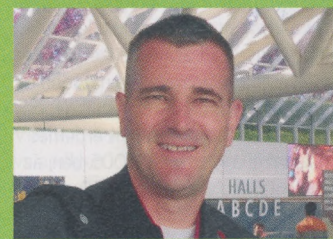
GS: Nem féltek attól, hogy nem lesznek kimagasló eladások? Manapság már nagyon kevés az olyan stratégiai játék, amelynek komoly rajongótábora maradt. A Civilization, a Total War és a StarCraft sorozaton kívül nem

is nagyon tudok felidézni sikeres stratégiát.

CK: Ez a munka nem a pénzről szól, senki sem áll a hátunk mögött korbáccsal, hogy pénzt kell keresnünk, különben baj lesz. Ez egyfajta tiszteletadás a régmúltnak, a régi játékoknak, amelyek mellett akár ránk is hajnalodott, és csak annyit tudtunk kinyögni, hogy „na, csak még egy kört”. Ezt a hangulatot szeretnénk visszaidézni. Nem lesznek belőle milliós eladások, bár azért titkon reménykedem benne, hogy az új generáció is rákap a 4X stratégiák ízére.

GS: Mi a következő lépés? Egészen biztosan terveztek valamit a játék befejezése után.

CK: Folyamatosan szeretnénk bővíteni a játékot, rengeteg új fajt lehet még behozni, illetve nem szabad elfelejteni, hogy két folytatása is volt az eredeti Master of Orionnak. Abban az esetben sem fogunk unatkozni, ha beleununk az ürbe, hiszen nálunk vannak a jogai a Total Annihilation játéknak is, az sem porosodik örökké a fiókban.





A Master of Orion egyik eredeti példánya, amelyet aznap bontottak ki. Igen jól látjátok, ezt a játékot még floppylemezeken adták ki



Link képmása a lépcsőfeljárót vigyázza, de rajta kívül ott volt még Lara Croft kisasszony két szobra is



Igazi ritkaságok voltak kiállítva az üvegvitrinek mögött. Sakman retrópartiján ezeket akár ki is lehet próbálni játék közben, ráadásul nem is kell Berlinig elzarándokolnunk



Így képzelték el a nyolcvanas évek-közepének nappaliját. A kazettás magnó rendben is van, de a Rambo-poszter akkoriban tiltólistán volt, legalábbis itt, a szocialista blokkban

Interjú Andreas Langgal, a berlini Computerspielmuseum kurátorával VIDEOJÁTÉKOSOK MÚZEUMA

GameStar: Fantasztikus ez a kiállítás, rengetek emléket idéznek fel ezek a tárgyak. Borzasztó módon elérékenyültem, amikor megláttam a dobozos Elite-et; ez volt az első komoly játék, amit éveken keresztül nyűsötöltem az első számítógépeken.

Andreas Lang: Nem vagy ezzel egyedül, nagyon sokan térnek be hozzánk nosztalgizálni. Szerencsére az idősebb korosztály mellett fiatalok is érdeklődnek; ha körbenézel, láthatod, hogy nagyon jól megfér egymás mellett a konszolidált német nagypapa, aki az unokáját hozta el a múzeumba és a testékszerekkel díszített fiatal, aki kíváncsi arra, hogy mivel játszottak ősei, amikor még nem az ő nevelésével voltak elfoglalva.

GS: Mennyire népszerű ez a múzeum a berliniek körében?

AL: Évi százezer látogató felett járunk, ami elég jónak mondható. Főként hétvégén van telt ház, de nyugodtan megírhatod, hogy naponta olyan 250-270 fizetővendég látogat meg minket.

GS: Rengeteg érdekes ereklyét látok itt, de azért van hiányérzetem. Nyugtass meg, hogy nem ennyiből áll a gyűjteményetek.

AL: Három hatalmas raktárban tároljuk a relikviákat, de sajnos csak ekkora a múzeum befogadóképessége. Ennek az épületnek a pincéje is tele van hardverrel és szoftverrel, talán majd egyszer sikerül nagyobb helyre költöznünk, és akkor több mindent be tudunk mutatni a látogatóknak.

GS: Hiányzik valami a gyűjteményedből, amit nagyon szeretnél?

AL: Nagy álmom, hogy megszerezzek a kiállításnak egy Nürburgring autószimulátort. Egy magángyűjtőnél már láttam, de neki sajnos eszé ágában sincs megválni kincsétől.



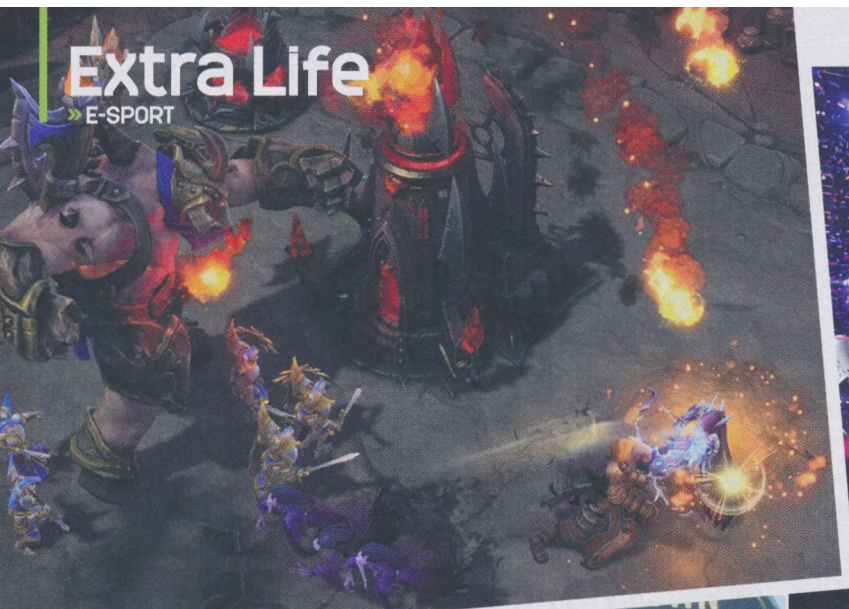
azok élveznek igazán, akik alaposan ismerik a részleteket, és túlvannak már a harmincórás oktatórészen. A hajnali ébredés miatt amúgy sem voltam friss és kipihent, így azon vettem észre magam a bemutató közben, hogy egyre nagyobbakat pislogok; komolyan attól féltem, hogy elalszom a kényelmes széken. Aztán persze megembereltem magam, így elkerültem a szégyent, de megfogadtam, hogy soha nem fogok tízperces előadásnál többet tartani egy stratégiai játékról. A fejlesztőkön jól látszott, mennyire megszállottak, ők akár óráig is képesek lettek volna beszélni a Master of Orionról, de úgy gondoltam, ha már ennyi időt rászánok az életemből a játéokra, akkor inkább saját magam próbálnám ki. Erre is volt lehetőség a kiállított gépeken, de ilyen rövid idő alatt nem értük el a „na, csak még egy kört” állapotot.

JÁTSZANI IS ENGED

A sajtóesemény második része már sokkal izgalmasabb volt, szabadon felfedezhettük a berlini videojáték-múzeumot, sőt még arra is volt lehetőségünk, hogy leüljünk beszélget-

ni az intézmény kurátorával, aki rengeteg izgalmas dolgot mesélt nekünk. A tárlat egyik leglátványosabb része az a három autentikusan berendezett nappali volt, ahol kipróbálhattuk a nyolcvanas és kilencvenes évek legnépszerűbb videojátékait, méghozzá korhű környezetben. Ennél már csak a PainStation fantáziánévre keresztelt Pong volt szórakoztatóbb, amely a játékosokat különféle fizikai fájdalom okozásával büntette meg ügyetlenkedéseikért. Az egyik hibánál vakító és vibráló fény világított a vesztes szemébe, a következő pillanatban egy gumiszíj verte el az ügyetlen játékos kezét. S noha nem tűnt olyan veszélyesnek a büntetés, a vacsoránál mindkét résztvevő kezén jól látható véraláfutások látszottak, nem bánt gyengéden velük a gép. A legrosszabb mégis a tenyerüket ért alacsony feszültségű áramütés volt. Az egynapos rendezvény a végére egészen megemberelte magát. Nagy köszönet jár a Wargamingnek, hogy megismerhettem ezt a remek helyet, bátran ajánlom mindenkinek felkeresését, aki Berlinben jár.

Mocsy



Az egyetemi csapatok ugyan nem különösen profik, de a közönség így is kitarthatóan szurkolt nekik



Ezért a kupáért küzdöttek tavaly az egyetemek LoL-játékosai



Az RMU-ösztöndíjas League of Legends-játékosoknak is megvan a maguk edzőterme

E-sport-ösztöndíjak

HEROES OF THE DORM

A MIKOR SZÜLEITEK AZT MONDJÁK, HOGY CSAK AKKOR JÁTSZHATOK, HA KÉSZ A HÁZI, AZ OKKAL VAN. PONTOSAN AZÉRT, HOGY JÓ JEGYEITEK LEGYENEK, AZTÁN ELMEHESSETEK EGY EGYETEMRE, AHOL A TANDÍJÉRT JÁTSZHATOK MAJD.

Na jó, sajnos a magyar oktatás még nem tart ott, hogy ez valódi cél lehessen, de az elmúlt hetekben amerikai egyetemi és főiskolai csapatok vívtak meg egymással, hogy ingyen folytathassák tanulmányaikat. A Heroes of the Dorm elképesztő izgalmakat tartogatott, amiből még az ESPN nézőinek is kijutott. Ennek a rendezvénynek köszönhetően egyre több intézmény kínál ösztöndíjat a jövő e-sportolóinak, és nem csak a Heroes of the Stormban nyújtott teljesítményükért.

A KOLESZ HŐSEI

A Heroes of the Storm nem a MOBA-piac vezető nagygúyja, de kétségtelenül komoly névvé vált, amit jelen-

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.

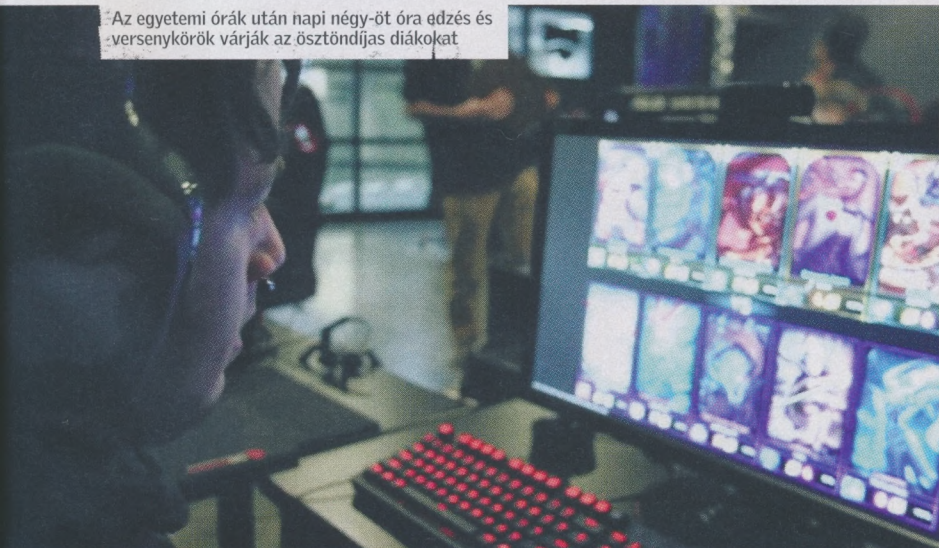
tős részben annak köszönhet, hogy a Blizzard 2015-ben elindította a Heroes of the Dorm versenyt. Két feladata volt a lelkes diákoknak: összehozni egy csapatot, és megnyerni a fődíjat. Nem profi szervezetek rakták össze a névsort, nem szponzorok fizették a felszerelést, és nem a gamingházak csöndes burkában edzettek a srácok. Ez vegyítette e-sport: összejött öt srác egy iskolából, és megpróbálták a legjobbakká válni a jövőjükért. Amerikában komoly pénzekbe kerül még a legjobb diákoknak is az oktatás, így a játékosok tényleg mindent beleadtak. A százszerelések ösztöndíj nem kis pénz. Éppen ezért a Blizzard gondolt egy nagyot, és az ESPN csatornáján adta le a döntőt. Ezen az adón általában kosár- és focimeccsek zajlanak, így most sportrajongók tömege nézte meglepetten, ahogy fura, virtuális figurák csapkodják egymást. Az emberek első reakciója nyilván az volt, hogy „kérem vissza a kosárlabdát”, aztán ahogy teltek az órák, már mindenki megtalálta a kedvenc csapatát. A nézőknek gőze sem volt róla, hogy mi zajlik, mégis elkezdtek szurkolni az iskoláknak. A többórás megmérgetés végén aztán a UC Berkeley hallgatói kerültek ki győztesen, így ők lettek az elsők,

akik elmondhatták magukról: „Hej, a Blizzard fizeti az tandíjamat!”

BALJÓS ÁRNYAK

Az ideai küzdelem sem indult kevésbé véresen. Hatvannégy csapat küzdött az ösztöndíjért, és ebből a cikk írásának pillanatára már csak 16 maradt. Nem kétséges, hogy mindannyian győzni jöttek, de volt egy, amely a cél érdekében túl messzire ment. A Harvard csapata úgy került be a 16 legjobb közé, hogy egyébként senki sem hitte volna, hogy a 64-ből kijutnak. Mint kiderült, nem véletlenül végeztek ilyen jól. A Team Ambush egyik játékosa megosztotta felhasználói fiókját egy másik játékosal, aki az eredeti, a versenyre bejelentett csapattagnál sokkal ügyesebb volt. A Blizzard lefűlelte a csalást, és azonnal kiosztotta a tiltásokat mindenkinek, aki részt vett az ügyben. Ezek a srácok valószínűleg már soha nem fognak nagyközönség előtt játszani, és örülhetnek, ha ezért a Harvard nem teszi ki őket. Ezek szerint ez a verseny olyan komoly, hogy a szereplők úgy érzik, van értelme csalni. Persze a Blizzard fel volt készülve erre, és a Harvard csapatának helyére már volt jelentkező. Az apró kellemetlenségtől függetlenül robotgott tovább a Heroes of

Az egyetemi órák után napi négy-öt óra edzés és versenykörök várják az ösztöndíjas diákokat



A FŐSZERVEZŐ

Ugyan a Blizzard rendkívül jó az e-sport-versenyek rendezésében, a Heroes of the Dorm esetében komoly segítségre számíthat a TeSPA (The eSports Association) részéről. Ez a szövetség hozta tető alá az elmúlt néhány év összes nagyobb egyetemi e-sport-rendezvényét. Bár League of Legends és Dota 2 eseményekben is érdekeltek, de különösen erős kapcsolat fűzi őket a Blizzardhoz. Még spéci játékbeli tartalmakat (Hearthstone kártyahátlap, ikonok stb.) is kapnak azok, akik TeSPA versenyeken vesznek részt.



the Dorm, és reméljük, hogy tiszta játékkal viszi el az első helyezett a kupát és az ösztöndíjat. Ez már csak azért is nagyon fontos, mert a Heroes of the Dorm felnyitotta az intézmények szemét, és megmutatta, hogy a videojáték pont annyira komoly sportág lehet, mint a foci vagy a kosár. Egyre több egyetem indít ösztöndíjas lehetőségeket az e-sportolónak.

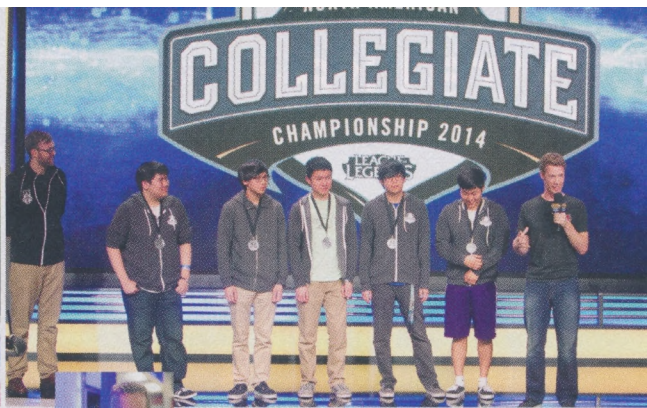
DIÁKOK LIGÁJA

Bár a Heroes of the Dorm volt az a versenysorozat, amelyik felhívta az iskolák vezetőseinek figyelmét az e-sportra, mégsem a Heroes of the Storm lett a legnépszerűbb játék az ösztöndíjasok között. Világszerte egyre több intézmény kínálja a League of Legends-ösztöndíjakat, kezdte mindezt a Robert Morris University, amely az atlétikai ösztöndíjas sportágak közé a LoL-t is bevonta. Attól függően, hogy a srácok hogyan teljesítenek az egyetem rendezte tornákon, akár teljesen ingyen is tanulhatnak. Persze aki csak közepes játékos, annak azért valamennyit bele kell adnia a kasszába, de még így is elmondhatja magáról, hogy megfelezte a költségeit egy jó League-meccsel. Ezek a srácok/lányok ugyanúgy edzenek és gyakorolnak, mint a profi versenyzők. Edzések, versenyek és megbízott edzők várják őket, ha a házi fel-

adataikkal készen vannak. Az egyetemi előadásokat és a beadandókat nem hagyhatják ki, a rendes órákon is jól kell teljesíteniük amellett, hogy az Idézők szurukóiban is elvárt a helytállás. Kurt Melcher atlétikai vezető szerint ez pont ugyanakkora kitartást igényel, mint amikor a diák az órák után a sportpályára megy. Az RMU példáját azóta másik öt egyetem követte, de fontos megjegyezni, hogy ezek magánegyetemek: nagyon nehéz bekerülni, és nagyon komoly pénzbe kerül egy ilyen intézményben tanulni. A napokban viszont befutott az első állami egyetem, a kaliforniai, amely szintén megnyitotta a League of Legends-ösztöndíjas programját. A UC Irvine arra készül, hogy egy nagyon erős iskolai csapattal képviseltesse magát a következő uLoL Campus Series versenysorozaton, ahol egyetemisták küzdenek komoly pénzdíjakért.

A NAGYOK ÁRNYÉKÁBAN

Bár sokan még mindig szeretik latolgatni, hogy „sport-e az e-sport”, amikor már iskolák ösztöndíjat kínálnak a tehetséges játékosoknak, akkor talán értelmét is veszítette a kérdés. Jelenleg a Blizzard és a Riot Games mindent megtesznek azért, hogy az oktatásban is legalább annyira komolyan vegyék az e-sportot, mint a focit. A Riot többször is el-



HA TE MONDOD

Kurt Melcher atlétikai igazgató, Robert Morris University: „A játékosaink pont annyira elszántak, és pont annyira veszik komolyan ezt, mint bármelyik tradicionális sportolónk. Versengés, győzni akarás, tudás. Ez számít.”



UOL CAMPUS SERIES

A Riot szervezte egyetemista rendezvény több hónapon keresztül zajlik, négy régió összesen 32 felsőoktatási intézménye küzd az első helyért. Az idei szezon nagy döntőjét a Riot Games április 23-24-én közvetíti majd saját Twitch-csatornáján. Érdeemes lesz követni.

mondta, hogy folyamatosan újabb és újabb intézmények kérik a segítségét, és érdeklődnek arról, hogyan is építhetnének ki egy működő és hasznos, LoL-ra támaszkodó ösztöndíjprogramot. Ugyan ezeknek a feléből sem lesz valódi terv, de az már egy fényes jövő előjele, hogy az öltönyös igazgatók és a komoly egyetemek vezetői leülnek tárgyalni, és komolyan foglalkoztatják őket a League of Legends (vagy a Blizzard esetében a Heroes of the Stormban) rejülő lehetőségek. Egy olyan korban, amikor még a játékok fejlesztését csak néhány éve tanítják, ez komoly előrelépés. Könnyen lehet, hogy a mi gyerekeink már legalább akkorra eséllyel juthatnak be egy neves intézménybe Challenger rangjukkal, mint focieredményeikkel. Egyre közelebb kerül hozzánk egy olyan álom, amely néhány évvel ezelőtt még csak Dél-Koreában volt megvalósítható. Már csak abban reménykedünk, hogy hamarosan felbukkannak majd az első európai e-sport-ösztöndíjak, és hogy hamar elterjed az ez iránti érdeklődés.

Hunter

Minden szintem szinte ingyen

SZABAD(A) JÁTÉK

Drakensang Online

Ha a *Diablo* stílus bejött, de egy MMO-sabb élményt választanál, akkor a *Drakensang* lesz a te játékod. Az akció-RPG-kre jellemző sötét és borongós légkör helyett klasszikus fantasyhangulattal vár a program, hozva ezzel a stílus összes alapjegyét. Varázslók, sárkányok, megmentésre váró hercegnők földje ez, ahol a te feladatod lesz a világ megváltása. A *Drakensang*ban négy kaszt közül választhatsz: a fürge és halálos íjász, a hatalmas ágyúkkal operáló gépész, a sárkányok brutális kivégzésére szakosodott lovag és az ősi erőket megmozgató mágus mind-mind egyedi játékelményt kínál. A játék Skills 2.0 rendszerének köszönhetően tökéletesen testre szabható karaktered képességeit. Miközben fejlődsz, új talentpontokat kapsz, amelyeket a szerzőga-

zó képességekre elkölthetve határozhatod meg, hogy milyen extrákat kapjanak varázslataid. Ha szeretnéd, akkor mágusod meteorjai felporzolhatják a földet, ami aztán hosszú ideig sebészt okoz az ott álló ellenfeleknek, de úgy is dönthetsz, hogy inkább a tűzlabdát erősíted, ami egyszerűen csak kétszer akkora ütést okoz a szörnyekre. Rajtad múlik, hogy milyen irányba építed hősödöt, de a varázslatok önmagukban kevesek lesznek, mivel menő fegyverekre is szükség lesz a túléléshez. Szerencsére a *Drakensang* bővelkedik levadászható szörnyekben, akik jobbnál jobb felszereléseket dobhatnak. A játékba az elmúlt évek alatt rengeteg új tartalom került, így akár hosszú hónapokra is leköthet a program anélkül, hogy egy fillért is költenél rá.

F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban össze-szedjük nektek a hónap legütösebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely min-denképpen megéri a letöltést.

A hónap játéka



Blade & Soul – Silverfrost Mountains



A hónap frissítése

A *Blade & Soul* azon kevés MMO-k között van, amelyek erősek a történetvezetésben. Éppen ezért várták már a rajongók, hogy megjelenjen a *Silverfrost Mountains*, és folytatódjon a Hongmoon suliban indult sztori. A kiegészítés letöltése után megnyílik az Act IV, amiben a mesterünket eláruló Jinsoyunt üldözzük tovább, egészen a *Silverfrost Mountains* lábáig. A sztorimissziók teljesítése után beléphettek erre az új területre, ahol rengeteg új ellenfél és új küldetés vár benneteket. A hegyekben két 24 fős vadászterület is helyet kapott, és itt vehettek részt a Grand Harvest Square eseményen is. Mivel jó néhány új tartalom vár az új területen, a fejlesztők összedobtak nektek egy új nagyvárost, amely a Zaiwei nevet kapta. Itt találkozhattok számtalan játékkal, üzlethettek másokkal, és kereshettek partnereket a komolyabb küldetések teljesítéséhez. Ezeket egyébként érdemes is lesz legyűrni, mivel a maximálisan elérhető szint 50-re nőtt, és komoly mennyiségű XP-re lesz szükség a fejlődéshez. Az új szinttár számos új képességet és varázslatot jelent, melyeket a *Silverfrost Mountains*ben tanulhattok meg. Ha végeztetek a fejlődéssel, akkor kitakaríthatjátok a nyolc új dungeont a kiegészítővel érkezett friss fegyverekért és ruhákért. A *Silverfrost Mountains* a klánrendszert is fejlesztette, aminek köszönhetően már kifejezetten a klántársaknak készült tárgyakat is craftolhattok. Szeretnétek egy egyedi egyenruhát, amit aztán mindenkinek viselnie kell? Készíthettek el együtt, és osszátok ki mindenkinek! Új fegyverfejlesztési lehetőségek, emelkedett Hongmoon-szinthatár, új achievementek, balanszváltoztatások és még témérdek újdonság vár benneteket a *Blade & Soul* legújabb kiegészítőjében, teljesen ingyen.

League of Legends – Aurelion Sol

Még 2013-ban bejelentette a Riot Games, hogy csinálnak egy igazán laza sárkányhóst Ao Shin néven. Egészen ez év elejéig kellett várnunk arra, hogy bevallják, az akkori ötletet egyszerűen nem tudták megvalósítani. Megígérték, hogy valami sokkal menőbbet kapunk helyette, és elnézve az eredményt, már nem is tudunk haragudni. Az Aurelion Sol lett az akkori koncepció utódja, de ha csak annyit mondott volna a Riot, hogy egy úrból jött bolygókovács lesz a legújabb bajnok, már akkor elfelejtettük volna, hogy Ao Shin valaha tervben volt. A csillagok teremtménye szó szerint csillagokkal dobálózik a csatatéren. A legtöbb hőssel ellentétben Sol úgy osztja ki a sebzést, hogy nem csinál semmit. A tes-

te körül keringő gömbök folyamatosan sérülést okoznak a beleakadó ellenfeleknek, így akkor leszünk a leghasznosabbak, ha jó helyezkedéssel idegesítjük fel ellenlábásainkat. A sárkány képes egy felrobbanó égitestet elhajítani, és aki beleakad, az megbénul, illetve sebződik (ez a legkevesebb, ha valaki fejére rárobban egy csillag). A repülni is képes szörnyeteg varázslatának mérete addig növekszik, amíg csak követni tudja azt menet közben. Ebben az a trükk, hogy minél tovább kísérik az összeomló csillagot, az annál nagyobb területet fed majd le, és egy idő után egészen félelmetes látványt nyújt, ahogy egy hatalmas úrsárkány egy összeomló galaxissal a háta mögött repül feléd.



Heroes of the Storm – Dehaka

Kövérré hízott frissítéssel dobta fel a *Heroes of the Storm*-játékosok mindennapjait a Blizzard. Az hagyján, hogy egyszer csak berombolt egy méretes szörnyeteg a hősök közé, de még egy új csatateret és új rangsorolt meccsrendszert is kaptak. A *StarCraft II*-rajongók biztosan felismerik Dehakát, akivel a *Heart of the Swarm* kampány során találkozhattunk. Egy zergraj vezetőjeként letérdelt Kerrigan előtt, és hűséget esküdött neki, amit mára már biztosan elfelejtett, hiszen neki sem kegyelmez, ha ő jön szembe a csatatéren. A hatalmas szörnyeteg, attól függően, hogy hogyan építjük fel, lehet egy mozdíthatatlan tank, de egy brutálisan veszélyes

gyilkológép is. Minden képessége komoly sebzést okoz az ellenfeleknek, és ha az egyébként számottevő mennyiségű életpontjai a nullához közelítenének, még el is bújhat a föld alatt, hogy túlélje az ütközetet. Sokszor fogja elásni magát, főleg az új térképen, a Lost Cavernen, ahol a hősöket nem gyógyítja fel a kezdőhely, ahol nincsenek extra feladatok, és nem számíthatunk más segítségre csapatársaink kívül. Egyetlen ösvény és egyetlen cél: elpusztítani az ellenfél főépületét. Ez a fajta játékmenet kizárólag arra szolgál, hogy a rendes meccseken megfáradt játékosok lazíthassanak egy 10-15 perces tartó vérfürdőben.



PoxNora – Spirits Beyond

A *PoxNora* az egyik legérdekesebb kőrökre osztott stratégiai játék az ingyenes programok között. Alapvetően egy kártyajátékról van szó, csak abban különbözik társaitól, hogy hatalmas csatatereken fogjuk megvívni meccseinket. A lehívott szörnyek egy terepasztra kerülnek, ahol finom helyezkedéssel kell csapdába csalnunk ellenfeleinket. Kimért és izgalmas móka ez, amelyhez a fejlesztők folyamatosan készítik a jobbnál jobb tartalmi frissítéseket. A *Spirits Beyond* immáron a 28. kiegészítője a játéknak, és ezzel 51 új lappal és húsz új képes-

séggel bővült. Az általuk elérhetővé vált stratégiai lehetőségek nagyon fontosak, de legalább ennyire lényeges a bekerült egyjátékos kampány is, amely folytatja az évekkal ezelőtt elkezdett történetet. A sztoriról nem lehet úgy beszélni, hogy ne lőjünk le belőle nagy csavarokat, viszont azt eláruljuk, hogy a kampány legújabb fejezete ingyenesen is elérhető, tehát csak a meccsek során összegyűjtött pontjainkra lesz szükségünk. Ha teljesítettük a missziókat, akkor egy egyedi rúnát nyerünk, amit sehogyan máshogy nem lehet beszerezni a játékban.

Albion Online – Cadorn

Albion világát egyre jobban fertőzik az élőholtak és a szörnyetegek, nem csoda, hogy a Heretics frakció is egyre hangosabban követeli a jussát. Bár sem mi, kalandozók, sem az eretnekek nem szeretik az élőholtakat, utóbbiak a világot is porig égetnék, hogy megszabaduljanak tőlük, ezt pedig mi nem hagyhatjuk. Egészen az otthonukig, Cadorig üldözzük őket, ahol egyedül vagy kis csapatokban takaríthatjuk ki az ott található barlangokat. Nagyra nőtt főellenségek és ijesztő szörnyek várnak ránk, de ha sikerül mindenkit legyalulni, akkor gyönyörű páncélokat és iszonyatos méretű fegy-

vereket találhatunk. Cadornban egyébként alkalmunk lesz több mint 25 új varázslat és képesség megtanulására is. Emelhetünk majd falat szélből a minket üldöző ellenfelek elé, de hatalmas villámok is lehívhatunk, melyek szétszabdallják támadóinkat. Persze ha szeretnétek, hogy elkapjanak beneteket, mert meg akarjátok csodálni az új halálanimációkat, és ki akarjátok próbálni, milyen a földre kerülés után a túlélésért küzdeni, az is egy opció. Rengeteg grafikai újítás, javítás és technikai polírozás után nyugodtan elmondhatjuk, hogy sosem volt még ilyen csábító Albion világa.



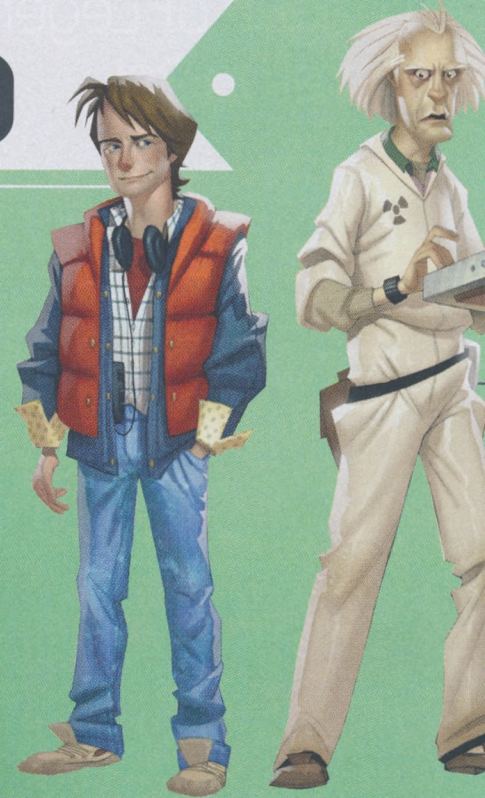
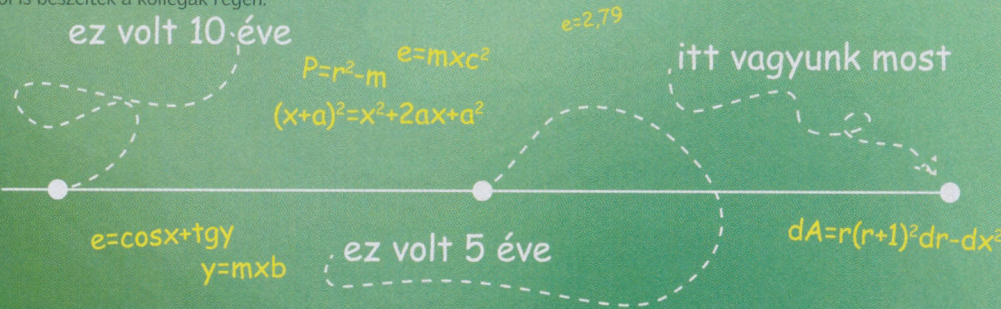
Tényleg ezt írtuk?

$$y=1/2[1/x+x/y^2]y^2+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

JÓLESIK VISSZANÉZNI A RÉGI CÍMLAPOKAT, 2006-BAN PÉLDÁUL LEGENDÁS CÍMEK KAPTAK KIEMELT HELYET A GAMESTAR MAGAZIN BORÍTÓJÁN. Komolyan, nosztalgiaorham önti el a szerkesztőséget, amikor farkasszemet nézünk Tony Montanával, aki az egyik legjobb GTA-klón *Scarface* játék hőseként közli velünk szóltanul, hogy az egész város egy női intim testrészt, amely csak arra vár, hogy megtermékenyítsük. Nem feltétlenül ezekkel a szavakkal, persze. Bárhogya is, rengeteg órát tettünk bele a játékba annak idején, és akkor ne is beszéljünk az alternatív címlapon díszelő *Oblivion*-ról vagy *Tomb Raider Legend*-ről. És ennek már tíz éve. Kezdjük érteni az emlékeken sőhajtozó nagymamánkat, a „bezzeg az én időmben” rigmiszt mantrázó nagyapánkat; könnyen lehet, hogy csak az idő szépiíti meg az emlékeket, és a saját fiatalságunk utáni vágy rittyent glóriát köréjük, de azért ez egy csodás időszak volt. Oké, oké, az öt évvel ezelőtti *Mass Effect 3* címlap sem volt rossz (az a rengeteg vita a befejezés kapcsán, na az már nem hiányzik annyira), akkor még a *Prey 2*-t is címlapra téve vártuk. Kár érte. Na de nézzük inkább, hogy miről is beszéltek a kollégák régen.



10 ÉVE



Idézet: mazur - A Citrompótló rovat „Politikusképző” című cikke

Az *Oblivion* még egy nagyon fontos dologra megtanít, mely nélkül elképzelhetetlen egy politikus élete: hogy miképp lop... hm, csoportosítsunk át dolgokat saját érdekeltségi körünkbe úgy, hogy megússzuk a börtönt. Szeretnék emlékeztetni: ez csak fikció, hiszen a politikusok becsületes emberek.

Az a jó, hogy az *Oblivion* világa szép nagy, és időtlen, sok ember elfér benne azóta is.



Idézet: Bad Sector - Scarface előzetes

Az este fénypontja azonban még hátra volt: az esti lakoma előtt két félméztelen lányt (lásd a képen) befestettek tigriscsíkos mintájúra, és bezárták őket egy ketrecbe, ahol morogva és miákolva hergelték a közönséget. Hát, nem tudom a Sebhelyes arcúnak valaha is volt-e része hasonló mókában, de mindenesetre mi nem panaszkodtunk.

Tökéletes marketingfogás a 2000-es évekből: mindent adj el növel! A *Scarface* sajtóeseménye volt az egyik csúcsa ennek, amint látjátok. Akkoriban még az expók is booth babe mámorban úsztak, valahogy azt gondolhatták, hogy a sok kis kocka majd hogy örül, ha végre élőben is lát nőt.



Idézet: ZeroCool - SWAT 4: The Stetchkov Syndicate teszt

Jó volt látni továbbá, hogy végre nem „fából” vannak a srácok. Ha meglátnak, nem feltétlenül kezdenek el bután lőni.

Általában hasznos, ha az ember nem bután lő, hanem ésszel. Akár fából van, akár nem.



Idézet: Gyu - Ice Age 2: The Meltdown teszt

Fájdalmas dolog ez, de most már tényleg borzalmasan unom: amikor közhelyszerűen azt gondolják a fejlesztők és kiadók, hogy egy animációs filmet CSAK retardált kiskorúak néznek meg, akik csak és kizárólag bugyuta, milliószor látott rutinjátékokkal akarnak játszani, amelyhez nem kell megszakadni a fejlesztőnek, elég mindösszesen összebarkácsolni valamit, ami hasonlít a filmre, odabiggyeszteni elé a nevet, és a retardált kiskorú még inkább retardált szülei tuti megveszik a cuccot.

Mára ez annyival lett rosszabb, hogy mobilos F2P-zuhatag vagy gyűjtögetős kártyajáték lesz belőle.



5
ÉVE



Idézet: mazur - főszerkesztői bevezető

Sokan vannak, akik gyakran sóhajtoznak azon, hogy régen minden jobb volt (még a burgonyaszírom is, hiába játszik rá a tévében a nagyapó), de főleg a játékujságok. Ez szerintünk éppenséggel nincs így, de ha így is lenne, akkor sem mehetne így tovább, úgyhogy a régi szép idők, mi több, a magyar játékujságírás aranykorának egyik legendás alakját, ősatyját, sámánját szerveztük be a GameStar csapatába, aki sok-sok évnyi kihagyás után most újra összeállt, mint a Take That (talán nem a legjobb példa). Akárhogy is, énekesző és tánc köszöntse Mocsy!

Egyrészt durva, hogy a régi dolgokat sirató nagyfater már öt éves reklám, és még most is állandóan idézzük, örületbe kergetve ezzel szerkesztőinket, másrészt pacci, Mocsy, már öt éve itt vagy, kitértad mazurt, uralod a printet ezekben a vérzivataros online időkben is.



Idézet: Ender - Hírek rovat bevezető

Nem tudom, hogy regéltem-e már a táborról, ha még nem tettem meg, akkor képzeljétek ide, hogy most megteszem.

Mi is van még, mi is van még? Mass Effect 3? Jó lesz, rengeteg érdekes információt koverelünk róla, sztj tyuned!

Az egyik legszebb vers, amit valaha olvastunk - mondanánk ezt, ha még soha nem olvastunk volna verset.



Idézet: Duncan, Prey 2 előzetes

A Prey egyike a leghányatottabb sorsú FPS-eknek. Történetének kezdete annyira régi nyúlik vissza, hogy eme sorok olvasói közül minden bizonnyal sokan még az általános iskola alsó tagozatának padjait (vagy a homokozólapátot) koptatták a játék ötletének születésekor.

És sajnos hiába nőttek fel azóta, a helyzet nem lett jobb. Már az első Prey is 11 évet váratott magára, a folytatásról pedig Duncan előzetese után nem lehetett sokat hallani (na nem mintha köze lett volna hozzá, csak utolsó krónikásként emlékezünk rá), aztán 2014 októberében a Bethesda alelnöke, Pete Hines bevallotta, hogy kukka az egész. Nagyon sajnáljuk.

Idézet: HP - Aréna rovat

A GameStart nem olyan rossz, de daev nyirkorgó ajtózsánér hangfékvése hosszú távon fásaszt. Na jó, csak viccelek, igazából imádom őt. Meg az új frizuráját. Naplementében annyira szép, hogy könnyeznek a fák, összefutnak az aranyos nyuszik, és szektásodva irigykednek.

Pankrátorokat megszegyenítő keménykedős beszólogatás; még szerencse, hogy HP-nak nem kell ringbe lépnie.

Idézet: Paca, Battlefield Hardline teszt

A karakterek ugratják egymást a legváratlanabb pillanatokban, vagy felismerve az egyes szituációk abszurditását, vicces megjegyzést tesznek, hogy ne csak a játékos érezze: az ajtók berúgása és pajszerral nyitogatása helyett egyszer meg lehetne próbálni például a kilincset használni.

Ami egyébként teljesen jogos felvetés. De hát az adrenalin, ugyebár...

Idézet: daev - Bloodborne teszt

A harcrendszer még azok számára is szokatlan lesz, akik *Rock Band* dobbal vitték végig a teljes *Souls* sorozatot, mert a kardos-pajzsos passzívabb játékmélet helyett a *Bloodborne* az offenzív játékstílust jutalmazza.

Ugyanakkor a fejlesztők anyjának síptó hangon történő emlegetése is szériatartozék lesz idővel. Erről talán mazur és Stöki is tudna mesélni, meg hát alapvetően mindenki, aki kipróbálta a *Bloodborne*-t.

Idézet: Chavalier - Pillars of Eternity teszt

Gyászjelentést azonban még ne nagyon fogalmazunk, mert attól, hogy valaki padlóra kerül, korántsem biztos, hogy a füvet is megkóstolja.

Ezt a mondatot fali díszre kellene hímeznünk.



1
ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

„Bármennyi jót is cselekszik a hatalom, etikailag az nem lehet jó” – M. Foucault

Batman Superman ellen – Az igazság hajnala

Film

akció/fantasy/
képregényfilm



EGY VALLOMÁSSAL KELL KEZDENEM: SOSEM VOLTAM DC-RAJONGÓ. Mindig is inkább a Marvel felé húzott a szívem, így ketten – filmvászonon vívott – párharcát is mindig mosolyogva szemléltem, hiszen míg a Marvel Hollywood Ubisoft-jaként folyamatosan ontja magából a – helyenként megkérdőjelezhető minőségű – közönségkedvenceket, addig a DC körökkel lemaradva kullog csupán a nyomában. Persze nem kell azért féltetni, a Warnerrel karöltve – és a játékiparból vett példaként maradvá – olyanok így együtt, mint az Electronis Arts: nem értik a nézőket, de igazából nem is kell, hiszen így is hülyére keresik magukat. Nagy címletű bankókkal letörölt könyvek közt építgetik tehát a maguk kis filmes univerzumát, ami egyelőre inkább tűnik görcsös vergődésnek, mintsem működőképes tervnek, különösen azért, mert Zack Snyder vezényletével máris sikerült az év legmegosztóbb filmjét bemutatniuk.

A kritikusok egyöntetűen lehúzták, a köpedelmesen rossz Acélember és a gyenge trailerek után pedig még a nézők többsége is azt várta, hogy sikerül majd Snydernek ezt is elbaltázni. Magam is meglehetősen szkepsissel viszonyultam hozzá, még talán drukoltam is kicsit, hogy bukjon minél nagyobb, így én lepődtem meg a legjobban, mikor vé-

gül kellemesen csalódtam, Snydert pedig, bevallom, meg is sajnáltam. Kritikus körökben kifejezetten sikk szegényt bántani, filmjeit pedig elmondani minden borzadálynak, holott második nekifutásra képes volt tökéletesen leutánozni Christopher Nolan formuláját, annak minden előnyével és hátrányával együtt. Az Igazság Ligájának felvezetőfilmje ugyanolyan szenvedős, ugyanúgy túl van benne tolvaj a grandiozitás, ugyanannyira indokolatlanul sok szálon megy a bábozás, ami az üres történetet igyekszik palástolni, és bizony, helyenként ugyanolyan fájdalmasan döcögős is. Kettős mérce ez, nem vitás; ha Nolan neve lett volna a rendezői székre írva, valószínűleg most mindenki szuperlatívuszokban beszélne róla.

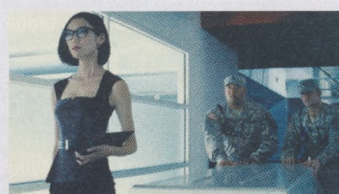
Nem Snyderen csúszott el ez tehát, hanem a stúdió ambiciózus univerzumépítő tervén, amit a Marveltól irigyeltek el. Ennek ellenére a Batman Superman ellen közel sem lett annyira rossz film, mint amennyire állítják. Tisztes iparosmunka, amely a megszokott szuperhősös toposzokból építkezik, és amelynek minden hibájára jut legalább egy pozitívum is. Egyik legnagyobb érdeme, hogy sikerült az Acélember egyik legvitatottabb jelenetét, a film végi mérhetetlen pusztítást

mint legfőbb konfliktusforrást áttemelni. A másik, hogy a színészek igazán kitétek magukért, szinte kivétel nélkül mindenki rácsáfolt az előzetes várakozásokra. Különösen Jesse Eisenberg, aki a képregényrajongók számára ugyan némileg furaválasztás lehet, hiszen alakításában semmi Lex Luthor-i nincs (a klasszikus, kánon szerinti értelemben véve), ugyanakkor remekül hozza a DC világra jellemző és abba maximálisan beleillő eszelős sültbologdot. Ő a cselekmény első számú mozgatórugója, miközben hőseink ellentmondásosan sodródnak az árral. Ben Affleck kiváló választás volt az öreg, kiegészített és meghasonlott Batman karakterére, aki olykor már embert is hajlandó ölni (illetve inkább úgy mondom, hajlamos szemet hunyni bizonyos járulékos veszteségek felett), miközben a történet elején pont emiatt orrol meg Supermanre. Ez vagy a szálla és a gerenda tipikus esete, vagy hanyag plothole, hiszen a logika amúgy sem erőssége az ilyen filmeknek, sőt, ez egyfajta zsánéri sajátosság. Mindent összevetve tehát messze nem ez a legrosszabb film a DC eddigi repertoárjában, de ha a Marvelt le akarják nyomni, akkor ahhoz ennél sokkal – ismétlem, sokkal – többre lesz szükség.

mercenary

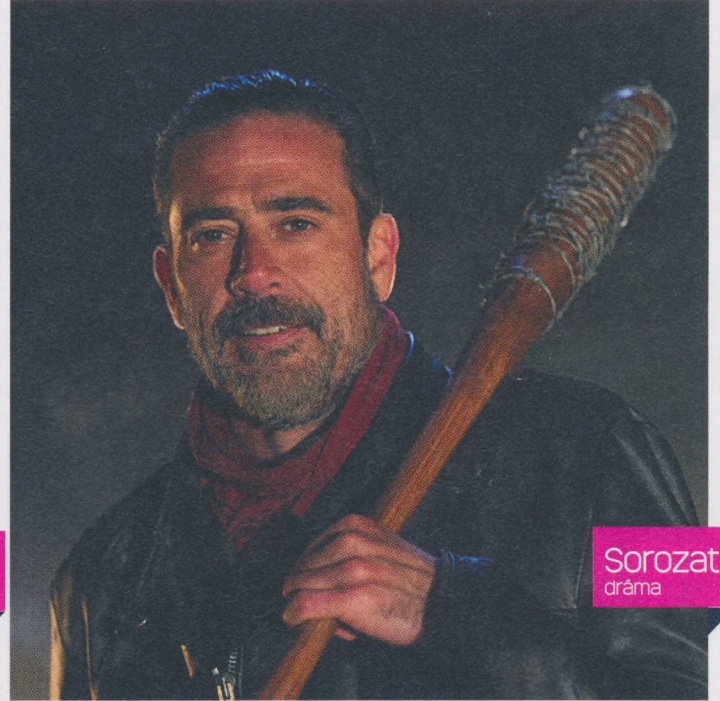
Több sebből vérző szuperhőstörténet, amely az eltűzött monumentalitás banánhéján csúszott el.

3,5/5





Sorozat
képregényfilm



Sorozat
dráma

Vörös és fekete Marvel's Daredevil 2. évad

EGY ÉVVEL EZELŐTT A SZAKSAJTÓ TÚLNYOMÓ RÉSZÉVEL EGYETÉRTÉSSEN MI MAGUNK IS NYOMTUNK EGY-EGY CUPPANÓSAT A NETFLIX JOBB ÉS BAL ORCÁJÁRA, AMIÉRT KÉPES VOLT ELFELEDTETNI VELÜNK A 2003-AS FILMADAPTÁCIÓT.

A most már hazánkban is hivatalosan elérhető tartalomszolgáltató alig egy esztendő leforgása alatt rehabilitálta Daredevilt, felhelyezte a laikusok térképére Jessica Jonest, elérte, hogy még többet akarjunk tudni Luke Cage-ről, valamint türelmetlenül várjuk Iron Fist első felbukkanását a képernyőn. Eredetileg négy egy-egy évados sorozatról, valamint a hőseiket összehasonló The Defenders című miniről szólt a Netflix és a Marvel megállapodása, ám az élet felülírta a forgatókönyvet.

A gyerekkorában megvakult, nappal pro bono ügyvédet, éjszakánként pedig – szintén a közjó érdekében – álarcos igazságosztót játszó Matt Murdock aligha áll meg két évadnál, Jones kisaszszonyt is visszavárjuk újabb 13 epizódra, és ezzel még koránt sincs vége. Frank Castle vérben és golyózáporban fogant bosszúszomjas ámokfutójának belépője ugyanis olyan erőse sikerült, hogy nem csak bennünk merült fel egy saját sorozat

gondolata. Jon Bernthal magabiztosan hozza a megszállott exkatonát, aki módszerei miatt óhatatlanul összeütközésbe kerül Charlie Cox feleslegesen sokat moralizáló Daredevilljével. Az évad két szála közül az izgalmasabb Punisher eredettörténetére épül, miközben a kevésbé sikerült misztikus vonalon Elektra (öt a Wonder Woman szerepéről lecsúszott Élodie Yung formálja meg) és a Hand nindzsái követelnek maguknak figyelmet egy Fiskhez mérve teljesen súlytalan nemezzel egyetemben. Tehát miközben égetően nagy szükség lenne egy feszesebb tempójú, ésszerűtlen butaságokat mellőző forgatókönyvre, az akciójelenetek koreográfiája továbbra is csillagos ötös. Még az első évad sokat emlegetett folyosójelenetét is sikerült felülmúlniuk a készítőknek, akik kiemelt figyelmet fordítottak arra, hogy jól megkülönböztethető egyedi stílusban törjék hőseink a csontokat – már amelyikük beéri a rosszfiúk ártalmatlanságával és hisz a jogrendszer működésében. Hasonlóképpen dicséretes, hogy többet szerepel a képernyőn Foggy Nelson, hangsúlyosabbá vált a Murdockkal közös ügyvédi irodájuk tevékenysége – sőt egy ponton már bírósági drámába hajlott a sorozat.

Chavalier

Még kitért a lendület, de egy esetleges harmadik évadra már kevés lehet.

4/5

Mikor már azt hiszed, minden jó The Walking Dead 6. évad

NEM TUDOM, A THE WALKING DEAD ÍRÓI MIÉRT GONDOLJÁK, HOGY ÉRDEMES SZÍVATNI A RAJONGÓKAT. A sorozat napjaink egyik legnépszerűbbike, világszerte milliók nézik, a nézettség részről részre nő még most, a hatodik évadnál is. Erre egy évad alatt sikerült két cliffhangert ellőniük, ami egyrészt teljesen fölösleges volt, másrészt a legtöbben inkább húzták a szájukat miatta, mintsem izgultak volna, hogy mi fog történni. Szerencsére mégis volt ok arra, hogy a végéig maradjunk, és továbbra is figyelemmel kísérjük Rick és csapata sorsát.

Az ötödik évad végén sikerült berendezkedni Alexandriában, és megértetni az ottaniakkal, amit a frissen érkezett túlélők már régóta tudnak: ehhez a világhoz nem lehet békésen viszonyulni, és ha halaki hülye, azt jobb nem életben tartani. A hatodik évad első felében Rick gyakorlatilag átvette az irányítást, és azon fáradozott a többiekkel, hogy megvédje a várost a feljűk tartó indokolatlan mennyiségű zombitól; ezt a szálát sikerült fél évadon keresztül húzni. Közben jobban megismerkedtünk a Farkasokkal, egy ellenséges frakcióval, amelynek tagjai aztán tényleg nem hisznek a diplomáciában. Az igazi izgalom

viszont az évad második felére maradtak, és esküszöm, hétről hétre azt érzem, hogy ilyen jó már rég nem volt a sorozat. A téli szünetről visszatérve három idegesítő karaktert is elért a halál, illetve Carllal kapcsolatban bekövetkezett valami olyan változás, amely már a képregények szerint is időszert volt. Nem mintha az, ami történt, egy részről tovább számított volna egyébként, de engedjük ezt el, kellett és kész. Kicsit később megint nagyot léptünk előre, amikor bemutatkozott Jézus, illetve megismertük a hilltopi csoportot – rajtuk keresztül pedig a Megváltókat, akik a sorozat eddigi legkeményebb ellenségei. Végre azt érezhettük, hogy hiába keménykednek Rickék, vannak, akik pillanatok alatt letörik őket. A Megváltók vezetőjét, Negant az évadzáróban volt szerencsénk megismerni. A korábban inkább pozitív szerepekben látható Jeffrey Dean Morgan jól hozza a karaktert, az évad utolsó tíz perce zseniális és kellően feszült volt, mígnem aztán jött a már említett második cliffhanger, a várt reakció helyett sokakból nevetést, illetve a „na jó, eddig néztem” felkiáltást váltva ki. Tényleg érthetetlen, miért kellett ez, de azért kíváncsian várjuk, októberben hogyan tovább.

Paca

Nagyon sok kérdéssel (és haldoklóval) hagytak itt minket októberig.

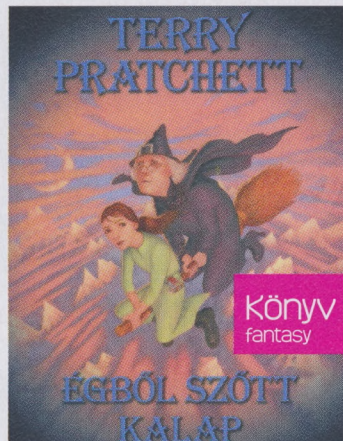
4/5

Terry Pratchett Égből szőtt kalap

KÖRÜBELÜL MÁSFÉL ÉV TELT EL AZÓTA, HOGY SAJOGI STEFÁNIA EGY MASZSZÍV SERPENYŐ, A KRÉTÁNAK NEVEZETT FÖLD EREJE, NAGY-MAMÁJA SZELLEME ÉS SEREGNYI ISZÁKOS NAC MAC FIGLI SEGÍTSÉGÉNEK KÖSZÖNHETŐEN LEGYŐZTE AZ EMBEREK VILÁGÁBA BETOLAKODÓ DÁMÁT. Bizony jobban tette volna a tündérrálynő, ha nem keveri bele a történetbe a tökéletes boszorkányanyagból gyúrt kislány selypegős kisöccsét. A külvilág nyilvánvalóan semmit sem érzékelt e hőstettből, az élet folyama megszokott medrében csörgedezik tovább a Krétán, míg nem Stefániát elküldik egy tapasztaltabb boszorkányhoz, a két testben élő Mértész kisasszonyhoz tanulni. Itt talál rá egy ösreg testetlen entitás, a parazita-életmódot folytató rajzó, és mindent elkövet annak érdekében, hogy uralma alá vonja a kislányt, akire minden boszorkányok leghatalmasabbika, Wiharvész Nagy is felfigyelt. És mialatt

Stefánia elkeseredett küzdelmet vív önmagáért – amiből az olvasással birkózó Rabló Bandi figljei sem maradhatnak ki –, megtudja, milyen áldozattal jár, ha az ember leánya kötelességtudó boszorkány, nem pedig az a bizonyos vihogós fajta a mézeskalácsból épült házikójával.

Chavalier



Könyv
fantasy

Hogy mi mindenre jó lehet egy madárijesztő!

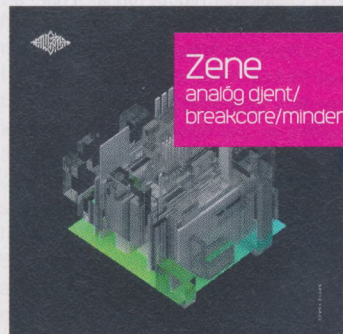
4/5

The Algorithm Brute Force

RÉMI GALLEGÓ EGY 26 ÉVES FRANCIA INFORMATIKUS/ZENÉSZ SRÁC, AKI LÉTREHOZOTT EGY OLYAN ZENÉT, AMELY KORÁBBAN ILYEN FORMÁBAN NEM NAGYON LÉTEZETT. Nagyjából úgy lehet elképzelni, mintha egy szuperszámítógépre rákapszolnánk egy mesterséges intelligenciát, és azt mondanánk neki, hogy oké, márpedig te most zenét fogsz csinálni, mégpedig olyat, amelyikben keveredik a tech-death metál (ezt ugye manapság már djent-nek hívjuk, ha kellő mennyiségű pszichedelikumot is hozzáadtak) a 70-es évek sci-fi hangulatú C64-es zenéivel és a 2016-os breakcore-ral. Ja, de kelne még bele egy kis trance is (goa is jó), meg jó lenne mondjuk egy kevés drum 'n bass, de például a klasszikus Iron Maiden-féle gitárszólók is jöhetnek néha, mert azt is szeretjük. A dubstepet sem vetjük meg,

úgyhogy abból is mehet bele egy kevés, de a hangsúly legyen a kétlábdobokon (néha élő, néha analóg) és a vastag gitárokon. Ha ez mind megvan: voilá, kész az Algorithm! A 2014-es Octopus4 debütalbumhoz képest a Brute Force finoman szólva sem tűz és víz kategória, hangulatban és felépítésben egészen hasonló; a különbség talán annyi, hogy ez a lemez sokkal összeforrottabb és meg gondoltabb, mint a bemutatkozó volt.

NINTh



Zene
analóg djent/
breakcore/minden

A futurizmus, a komputer metál és breakcore-algoritmus kimaxolása.

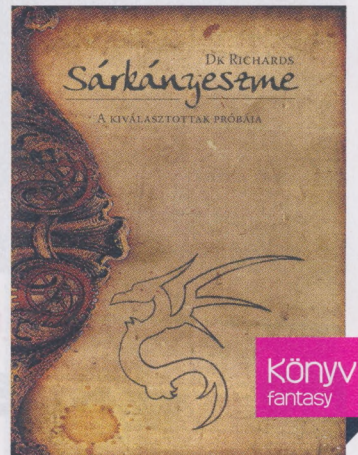
5/5

DK Richards Sárkányeszme

MAGYAR FANTASYKÖNYVET MINDIG JÓ OLVASNI, MÉG AKKOR IS, HA ELSŐRE NEHÉZ ELDÖNTENI, HOGY MELYIK KOROSZTÁLYNAK SZÓL A MŰ. A Sárkányeszme elolvasása után az volt az érzésem, hogy az író inkább a fiatalabb olvasók elvárásainak akart megfelelni, de azért megpróbált becsempészni egy adag sötét fantasyt is a Sárkányeszme oldalaira. A sorozat első része egy olyan világban játszódik, ahol az emberek és a sárkányok békében élnek egymás mellett. A gonosz azonban felborítja az egyensúlyt, és megtámadja szörnyhadseregével a békés vidéket. A legnagyobb hatalmú sárkányfiak felveszik a harcot a kíméletlen ellenséggel, de az igazi csatát annak a félsárkány ifjúnak kell megvívnia, aki fájának utolsó képviselője a vidéken. Csak neki van esélye megszerzeni a rendkívüli mágikus erővel bíró varázstérképet, amelyet a sötétség erői mindenképpen meg akarnak kapartani. A könyv befejező sorait elolvas-

va biztosak lehetünk abban, hogy tervbe van véve a folytatás, bár aki nem szíveli a legdrámaibb pillanatokban bekövetkező befejezéseket, az jobb, ha megvárja a következő részeket, és egyben fogyasztja el a regényt.

X



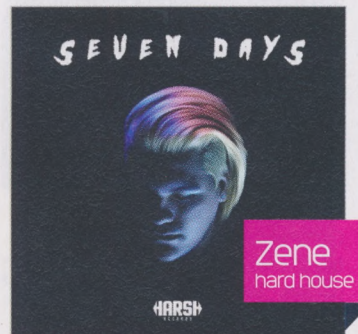
Könyv
fantasy

Junkie Kid Seven Days

AZ ELMŰLT ÉVEK ELEKTRONIKUS TÁNCZENAI TÉRHÓDÍTÁSÁNAK KÖSZÖNHETŐEN A TENGERENTÚLON IS EGYRE NÉPSZERŰBBEK AZOK A STÍLUSOK, AMELYEK EURÓPÁBAN TÖBB ÉVTIZEDES MŰLTÁ TEKINTENEK VISSZA. A mai modern hard house ugyanakkor régóta vita tárgya a – jobbra önjelölt – zenetörténelem körében, hiszen míg az egyik oldal szerint ez ugyanaz a stílus, mint régen, csak új köntösbe csomagolva, addig mások szerint ez csupán véletlen névegyezés, és a kettőnek semmi köze egymáshoz. A mexikói-amerikai Junkie Kid legújabb lemeze viszont minden kétséget kizáróan válaszolja meg ezt a kérdést, s egyfajta hiányzó láncszemként kapcsolja össze a régi világot az újjal, a klasszikust a modernnel. Ráadásul ez a kettősség rendkívül energikus elegyet alkot, amit a fiatalos lendület és az újító, kísérletező szellem tesz még érdekesebbé. Valami egészen kivételes törté-

nik mostanában a Mexikói-öböl partjainál; miközben európai társaik kiégye és a korrupt zeneipar hálójában vergődve próbálnak túlélni, addig a mexikói és az amerikai producerek – élükön a trendre mentő Junkie Kiddel – csak úgy ontják magukból a jobbnál jobb számokat. Úgy tűnik, hogy a zene olyan, mint az élet a Jurassic Parkban: utat tör magának; és most ott talált táptalajt, ahol a legkevésbé számítottunk rá.

mercenary



Zene
hard house

Hagyományörző tiszteletadás és modernitás egyben, avagy egy evolválódott stílus találkozása régi önmagával.

5/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZLETEK: GAMESTAR.HU/DELTAVISION
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY FELHASZNÁLVA

Deftones Gore

FÁRADHATATLANUL HÖMPÖLYGŐ, „MONOTON” GITÁRTÉPÉS, LÉGIÉS DALLAMOKKAL ÉS FÁJDALMAS ÜVÖLTÉSEKKEL TELETÜZDELT, GYÖNYÖRŰ SZENVEDÉS ÉS RÖVID GATYÁS-GÖRDESZKÁS-JUMPTHEfuckUP ÉLETERZÉS. A Deftones úgy világelső ebben, hogy mindig is az volt a kezdetektől, ráadásul komoly kihívójuk sem akadt az utóbbi bő húsz év során. Bár szeretjük rendszeresen rájuk sütni a numetal címkét, istenigazából senki sem gondolja komolyan, csak eddig még nem sikerült kitalálni nekik rendes megnevezést, ami jól le tudná fedni azt a hangulatot és hangzást, amely csak és kizárólag az övék. A Gore egy igazán kellemes darabja lesz a diszkográfiának, de valószínűleg azok fogják isteníteni és szénné hallgatni, akik már amúgy is régi rajongók, új közönséget viszont nem feltétlenül tudnak szerezni ezzel a koronggal. Szinte minden megvan benne, ami egy jó Deftones-lemezhez kell, de egye-

dül a nyitószám (Prayers/Triangles) az, amely beveheti a toplistákat, a többi valahogy „ezt már hallottam valahol” érzetet kelt. Az energia ott van, gyakorlott fanok slágereket is találnak maguknak (például: Doomed User), de mindent összevéve ez egy egészen viszszafozott album, és ezért nem tudok rá maxpontoszámot adni.

NINt



Zene
alternative
metal/numetal

A régi iskola még mindig a régi.

4/5

Ancient Methods/Cindytalk In the mouth of the wolf

ATECHNÓT ILLETŐEN AZ UTÓBBI KÉT ÉV EGYIK LEGIZGALMASABB TRENDJE A 70-ES ÉVEK VÉGI, ALAPVETŐEN NEM TÁNCÉRIORIENTÁLT INDUSTRIAL ZENÉKRE JELLEMZŐ HANGZÁS EGyre MARKÁNSABB MEGJELENÉSE A PRODUCEREK MUNKÁIBAN. Bár sok zenei blog hajlamos ezt a fúziót abszolút újdonságként interpretálni, valójában a techno és az industrial soha nem állt egymástól nagyon távol, példának elég csak a British Murder Boyst említeni, akik már a kilencvenes évek elején megteremtették az ipari techno szinte azóta is változatlan hangzását. A műfaj most zajló reneszánszának helyszíne ezúttal Berlin, központi figurája pedig a legendás Tresor rezidense, az Ancient Methods néven alkotó Michael Wollenhaupt, aki néhány, kevésbé aktív év után az utóbbi időben szinte havonta jelentkezik jobbnál jobb lemezekkel. Legfrissebb kiadványához egy igazi legenda társult be Godon Sharp személyében, akit leginkább a This Mortal

Coilból ismerhetünk, de egy-két koncert erejéig még a Cocteau Twinsben is felbukkant, szólóprojektje pedig a címben is szereplő Cindytalk. Az eredmény több mint meggyőző: Sharpnak köszönhetően egyszerre oldschool, kicsit gót, kicsit new wave-es, Wollenhaupt pedig ezúttal is gondoskodik arról, hogy a lemezen található három szám megtöltse a táncteret.

Doppler



Zene
techno/
industrial

Ajánljuk mindenkinek, aki kíváncsi a következő hónapok klubhimmuszaira.

5/5

Ahol már 18 éve WoW-oznak

Árok-party 2016

VAN MÉG OLYAN SZELETE A JÁTÉKOSVILÁGNAK, Ahol a WOW NEM A WORLD OF WARCRAFT VI-LÁGÁT JELENTI, HANEM A WIZARD OF WOR

LABIRINTUSAIT, ahol a legjobb női játékszereplők a Giana testvérek, nem a FIFA a rulez, hanem a Microprose Soccer, ahol megelevenedik a Laser Squad, ahol a barbárok 25 éve egymás fejére pályáznak, és ahol az az elnök, aki bedokkol az Elite-ben.

Tizennyolc éve már annak, hogy néhány fiatal a legmodernebb számítógépeknek szimbolikusan hátat fordítva úgy döntött, hogy csinál egy találkozót csak a C64 szerelmeseinek. Aztán a baráti találkozóból 8 bites számítógépes parti, végül nemzetközi retrocomputer-esemény lett. Mára az Árok-party a hazai retróőrültek mekkája.

Az idei találkozó meghívóját Németországban mutatták be egy programozóversenyen, és a rendezők stílszerűen Commodore 64-en készítették el. Aki letöltené, és mondjuk a Vice emulátor segítségével megnézné, az a CSDB-n keresse a Watch my balls in action! című alkotást. Aki ennyire nem elvetemült, az a YouTube-on belenézhet a jelenleg legfrissebbnek számító hazai, C64-re készült alkotásba, az Invitációba.

A találkozó programterve még szervezés alatt van, de az már biztos, hogy hatalmas retrogeekbuli vár a látogatókra péntek délutántól egészen vasárnap hajnalig. A szokásos alkotói versenyek mellett koncertek, vetélkedők és nagyon sok retró várja az Ajkarendekre látogatókat július utolsó hétvégéjén.

Guzslován

facebook.com/ArokParty

AROK IS LOADING...

29-31. 07. 2016.

No girls this time. Balls are my true love.
Leon/Singular

Programajánló
demoscene

Megjelenik május 20-án

KÖVRSZÁM

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

A játéktörténelem egyik legjobb karaktere búcsúzik a május elején érkező Uncharted 4-gyel. A Naughty Dog szeretné lezárni a leglazább kincsvadász történetét, és úgy néz ki, hogy ezt az eddigi legjobb Uncharted játékkal fogják megtenni. A negyedik rész néhány évvel az Uncharted 3 eseményei után kezdődik, amikor Nathan már visszavonultan él kedvesével, Elena Fisherrel. Az idillbe emberünk rég halottnak hitt bátyja, Sam rondít bele, aki végül is belekeveri Nathant egy olyan összeesküvésbe, amelyből az már nem jön ki. Jövő hónapban tartsatok velünk, ahogy együtt kísérjük el Drake-et utolsó kalandjára.



BATTLEBORN

A Gearbox a sokadik Borderlands után úgy döntött, hogy a kompetitív multi felé veszi az irányt, és bele is vágta fejlesztését a MOBA műfajba. Igazán jó FPS-MOBA még nem született, így nagyon kíváncsiak leszünk, hogy mit hoznak ki belőle ezek a jó szándékú örültek.



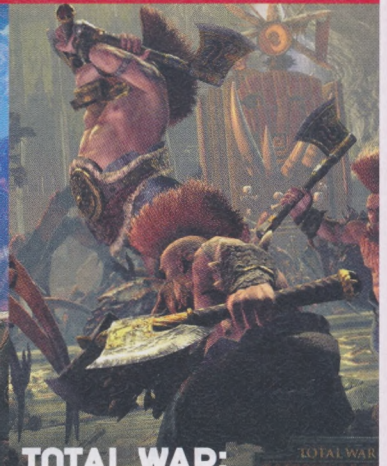
RATCHET & CLANK

Két kedvenc PlayStation kabalafiguránk egy rebootban tér vissza, amit szorosan követ majd egy film is hőseink főszereplésével. A Sony szeretné visszaerősíteni a srácokat a köztudatba, és mi ennek nem is örülhetnénk jobban. Már csak azt reméljük, hogy a játék tisztelettel dolgozza fel a klasszikust.



GEARS OF WAR 4

Hosszú évek kihagyása után végre visszatér a Gears of War széria. Egy előzménytörténet és egy felújított első rész után már nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy mi történik a világban, mióta magunk mögött hagytuk a sáskák háborúját.



TOTAL WAR: WARHAMMER

Nagyjából a Total War széria születése óta várunk már egy Warhammer verzióra, így nem is lehetnénk boldogabbak, amikor leírjuk: jövő hónapban befut végre. Miután összeeresztettük a világ legnagyobb ork seregeit, meg is beszéljük, hogy megérte-e várni rá.

ÍGY MŰKÖDIK A PC

Miként lesz a bitekből élethű csatamező? Kevesen tudják, hogyan működik a számítógép, pedig érdemes végigkövetni a folyamatot, mert izgalmas dolgok történnek a gépházban. Megmutatjuk, mi a feladata egy játék futtatásakor a processzornak, a memóriának és végül a grafikus chipnek.



LENOVO Y KUPA

Urald a hazai e-sportot!

Hardcore gamer vagy, és úgy gondolod, hogy csapatban is Ti vagytok a legjobbak 5v5-ben CS:GO vagy LOL kategóriában? Akkor ideje kilépnetek a rivaldafénybe, és megmutatni ezt az ország előtt!

Dolgozd ki a stratégiát, tartsd egyben a lineupot, és diadalmaskodj Magyarország legszínvonalasabb e-sport eseménysorozatán, és írd magad be a hazai e-sport történelembe!

Nevez az első alkalommal megrendezésre kerülő, **2.000.000 Ft**-os összdíjazású Lenovo Y Kupán a csapatoddal a négy online selejtezők legalább egyikére, mely online tornák az első két csapatot a négy különböző PlayIT állomáson sorra kerülő helyszíni, színpadi elődöntőkre juttatják! E színpadi elődöntők nyertesei fognak megmérkőzni a végső, 2016. November 26-27-i Budapesti helyszíni nagydöntőben a 2.000.000 Ft teljes nyereményalapért!

Amennyiben inkább szemtanúja lennél az eseményeknek, kövesd a színvonalas online közvetítéseket a versenysorozatról, és szurkolj a kedvenc csapatodnak!

Regisztrációhoz, nevezéshez és további információért keresd fel a LENOVO Y KUPÁT a www.lenovo.com/hu oldalunkon.

SAMSUNG

Galaxy S7 edge | S7

Felejtse el, amit eddig
a telefonról gondoltál

