

TELJES  
JÁTÉK

INJUSTICE: GODS AMONG US  
ULTIMATE EDITION



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar

2016/05

A BLIZZARD A SAJÁT ARÉNÁJÁBAN VERI AGYON A KONKURENCIÁT

# OVERWATCH™

Gears of War 4 | Mirror's Edge Catalyst | Total War: Warhammer | Battleborn | Star Fox Zero

Ratchet and Clank | Uncharted 4: A Thief's End | Battlefield 1 | Call of Duty: Infinite Warfare

www.gamestar.hu  
2016/05 1995 Ft



1 600 5



9 771787 902009

A Lenovo a Windows 10 operációs rendszert ajánlja

# LENOVO Y KUPA

Urald a hazai e-sportot

TALÁLKOZZUNK  
A  
PLAYIT  
SHOW  
HELYSZÍNEIN

Lenovo™

## LENOVO Y900


### GAMER NOTEBOOK

WINDOWS 10 OPERÁCIÓS RENDSZER  
SZEMÉLYRE SZABHATÓ SZÍNES-  
HÁTTÉRVILÁGÍTÁSOS BILLENTYŰZET

ULTRA ÉRZÉKENY MECHANIKUS  
BILLENTYŰZET ÉS ÉRINTŐPAD

TURBÓ BOOST

EXTRA FPS

 Windows 10

Keress a Y GAMING termékeket  
a [www.lenovo.com/hu](http://www.lenovo.com/hu) oldalunkon.

# IMPRESSZUM

## Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

## Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu

## Szerkesztők:

Cseh Vanda (H.A.L.) vseh@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

Bátty 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

Hadházi Dániel (HD) hd@gamestar.hu

Hajdú Gábor (Csirke) ghajdu@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jledneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmlonarij) 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 (Stöki) stokike@gmail.com

Tóth Marcell (Tot Admirális) totadmiralis@gamestar.hu

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Eprespuszedlee) dvigh@gamestar.hu

## Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

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

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

## Felelős kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

## Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

## Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

## Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europa Zrt.

2600, Vác Nádas 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; hírlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Budapest, VIII. ker. Orczy tér 1. tel: +36 1 477 6300).

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

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 kódok az újság megjelenésétől számított három hónapig érvényesek.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



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

eset



## CÍMLAPSZTORI » 32

## SZIASZTOK!

## KILENCVENNYOLC SZÁZÁ- LÉK? MENNYI?

Alig akar-  
tam hinni a szememnek, ami-  
kor Chava az utolsó utáni pillanatban  
leadta az *Uncharted* negyedik részé-  
nek tesztjét, melynek végén ott dí-  
szelgett ez az iradatlan magas pont-  
szám. A híres-hírhedt „*Dragon Age*  
kilencvenöt százalék” után három-  
szor is meggondolja a magas érté-  
keléseket, most viszont karakán mó-  
don rávágta ezt az értéket. És rö-  
g-tön tegyük hozzá, hogy teljesen  
megérdemli a dicséretet az *A Thief's*  
*End*, jelen pillanatban ez a legjobb  
konzolekkluzív cím a piacon; úgy tű-  
nik, hogy 2016 legjobb játékát nem  
kell tovább keresgélünk.

A Naughty Dog remekműve mellett  
azért van még néhány kifejezetten jó  
alkotás, amit érdemes lesz megné-  
zni, miután végigvittük Nathan Drake  
utolsó kalandját. Itt van mindjárt  
címlapsztorink, az *Overwatch*. Soha  
nem gondoltuk volna, hogy ilyen gyor-  
san és hevesen beleszeretünk egy  
kompetitív lövöldébe, de a Blizzard já-  
téka jött, látott és győzött. Még akkor  
is imádtuk, amikor videós barátainkkal  
játsoztunk egy stream kedvéért három  
teljes óriág, és az erőviszonyok nem  
voltak teljesen kiegyenlítettek. Magya-  
rán nagyon csúnyán elverték minket  
a srácok, de az *Overwatch* már csak  
ilyen; ettől függetlenül szórakoztató  
volt, bár néhány kocsis biztosan elpi-  
rult volna a szókincsem hallatán.

Az utolsó pillanatban még sikerült  
beleszusakolni a lapba a *Total*  
*Warhammer* is (tudom, hogy *Total*  
*War: Warhammer* a hivatalos neve,



de mi csak így becézzük a szerkesztő-  
ségben). Rég játszottunk már ennyire  
jó *Total War* játékkal, és az is biztató,  
hogy meglepően kevés technikai problé-  
mával találkoztunk menet közben.  
Teljesjáték-fronton is kifejezetten erős  
a májusi GameStar: a NetherRealm  
Studios pazar, szuperhősalapú verek-  
edős játékát sikerült megszerezniünk,  
abból is az *Ultimate Edition*ot, amely  
az összes DLC-karaktert és -skint is  
tartalmazza. A dolog érdekessége,  
hogy az *Injustice: Gods Among Us* ha-  
zánkban csak a GameStar mellékle-  
teként szerezhető be legálisan, mivel  
Superman egyik alternatív ruháján tá-  
lálható egy vörös csillag, ami nálunk  
önkéntyuralmi jelképek számít, ezért  
tiltótárlásra tették a teljes játékot. Aki  
nem hiszi, járjon utána! Még a Steam-  
áruházban sem kapható, szóval itt a  
vissza nem térő alkalom arra, hogy  
bekerüljön ez a remek játék a Steam-  
könyvtárakba. Nagyon szépen kö-  
szönjük, hogy tavasszal is velünk volt-  
tatok, nagyon jó pihenést kívánunk  
mindenkinek a nyárra! Tartsatok ve-  
lünk a kánikulában is, mert szuper jó  
dolog a hívős szobában játszani, ami-  
kor odakint tombol a kánikula.

Mocsy

# TARTALOM



GEARS OF WAR 4

16



CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

20



BATTLEFIELD 1

26



OVERWATCH

32



UNCHARTED 4: A THIEF'S END

42



TOTAL WAR: WARHAMMER

46



BATTLEBORN 50



ALIENATION

62



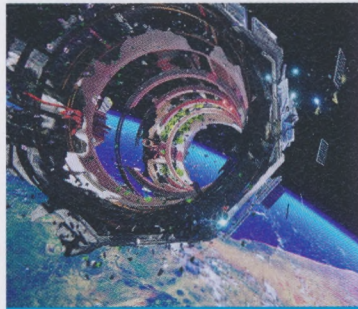


MXGP2 - THE OFFICIAL  
MOTOCROSS VIDEOGAME

64



BALDUR'S  
GATE: SIEGE OF  
DRAGONSPEAR 66



ADRIFT

68



THE BANNER SAGA 2

70



HITMAN: SAPIENZA

72



ÍGY MŰKÖDIK  
A PC

88

## TELJES JÁTÉK INJUSTICE: GODS AMONG US ULTIMATE EDITION

**E**BBEN A HÓNAPBAN A MORTAL KOMBAT ALKOTÓINAK KÉPREGÉNYES JÁTÉKÁT, AZ INJUSTICE: GODS AMONG US CSOMAGOLTUK A MAGAZIN MELLÉ, MÉGHOZZÁ AZ ULTIMATE EDITIONT, AMELYBEN AZ ÖSSZES KARAKTER ÉS EGYÉB DLC MEGTALÁLHATÓ. A DC képre-

gényhősöket felvonultató játékban olyan legendás karakterek bőrébe bújhattok bele, mint Superman, Batman, Bane, Joker, Shazam vagy épp Flash. 2013 legjobb verekedős játékát nem csak egymás ellen érdemes pörgetni, ugyanis fantasztikus sztorival bír, amit a képregényrajongók imádni fognak.

A játék aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

# BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 16 GEARS OF WAR 4
- 20 CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
- 22 BATTLEFIELD 1
- 24 MIRROR'S EDGE CATALYST
- 26 CHAMPIONS OF ANTERIA
- 28 SUBNAUTICA
- 30 ARK: SURVIVAL EVOLVED

### TESZT

- 32 OVERWATCH
- 42 UNCHARTED 4: A THIEF'S END
- 46 TOTAL WAR: WARHAMMER
- 50 BATTLEBORN
- 52 RATCHET & CLANK
- 54 STAR FOX ZERO
- 56 DON'T STARVE TOGETHER
- 58 QUANTUM BREAK
- 60 ASHES OF SINGULARITY
- 62 ALIENATION
- 64 MXGP2 - THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME
- 66 BALDUR'S GATE: SIEGE OF DRAGONSPEAR
- 68 ADRIFT
- 70 THE BANNER SAGA 2
- 72 HITMAN: SAPIENZA
- 74 KING'S QUEST CHAPTER III: ONCE UPON A CLIMB
- 75 DIRT RALLY
- 76 BLUES AND BULLETS - EPISODE 2: SHAKING THE HIVE
- 78 ADAM'S VENTURE ORIGINS
- 80 THE GUEST
- 81 STAR WARS BATTLEFRONT - OUTER RIM
- 81 CALL OF DUTY: BLACK OPS III - ECLIPSE
- 82 STARCRAFT II: NOVA COVERT OPS
- 82 FALLOUT 4: AUTOMATRON
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### HARDVER

- 86 HÍREK
- 88 ÍGY MŰKÖDIK A PC
- 92 PIACTÉR
- 96 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### EXTRA LIFE

- 98 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA - JÁTSZANI VAGY NÉZNI? EZ ITT A KÉRDÉS
- 100 MODOK A ZSEBEDBEN
- 102 MIÉRT ROSSZAK A VIDEOJÁTÉKOS FILMEK?
- 104 E-SPORT - THE GRAND FINALS 2016
- 106 SZABAD(A)JÁTÉK
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVSHÁZ

# GAMESTAR PLUS TARTALOM

## HOGYAN HASZNÁLD?

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

TELJES JÁTÉKOK



INJUSTICE: GODS AMONG US ULTIMATE EDITION

GSTV



OVERWATCH



UNCHARTED 4 - A THIEF'S END

GSTV



TOTAL WAR: WARHAMMER

**TOVÁBBI VIDEÓK:** kerekasztal-beszélgetés

**EXTRA:** FilmMagazin 2016. május

**MAGYARÍTÁSOK:** Castlevania: Lords of Shadow 2, Game of Thrones: Nihilumbra

**HÁTTÉRKÉPEK:** Overwatch, Battleborn, Total War: Warhammer, Gears of War 4

**DEMÓK:** Space Exterminate, Zombasite, Shrouded in Sanity

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

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



### ESET SMART SECURITY (u4ht9uyz)

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az ESS programcsomag kínálja, amely egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted az ESET oldalán található ESS kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz az [eset.hu/gamestar](http://eset.hu/gamestar) címre. Itt szükséged lesz a havi kódra, amivel 2016. május 20-tól 2016. június 30-ig használhatod a program licencét.



### ESET MOBILE SECURITY (3uhv8j53)

Az ESET Mobile Security gyors és megbízható védelmet kínál a vírusok, trójaiak és rootkitek ellen, alacsony rendszerterhelésének köszönhetően pedig nem lassítja le a készüléket. A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmet is ingyenesen használhatják egészen 2016. június 30-ig. A regisztrációhoz látogass el a [pcworld.hu/esetmobile](http://pcworld.hu/esetmobile) weboldalra, majd add meg a szükséges adatokat: nevet, e-máil címet és az aktuális havi kódot. Probléma esetén a [support@scontact.hu](mailto:support@scontact.hu) címen kérhető segítség.

# MEET THE TEAM

Megjelent az Uncharted negyedik része. Te melyik exkluzív játék miatt vettél konzolt? Megérte?



MOCSY

**VÁLASZ:** Életem első és eddig utolsó Nintendo konzolja a Zelda: Twilight Princess protekciójával került hozzánk. Akkor még azt hittem, hogy az lesz a legjobban nyüstölt Wii játék, de aztán a Wii Sports Tennis tarolt mindent. A mai napig előveszik néha a gyerekek.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
Total War: Warhammer



MAZUR

**VÁLASZ:** Lehet, hogy nem túl átgondolt egy-egy játék miatt konzolt venni, de sajnos még ennél is egyszerűbb lélek vagyok: azért van, mert tikkelnék, ha nem lenne, úgy érzem, hogy kimaradok a játékvilág egyik fontos szegmenséből.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
Uncharted 4



PACA

**VÁLASZ:** Én anno alapvetően a mindenféle Rock Band játékok és Guitar Herók miatt vettem Xbox 360-at, de a Red Dead Redemption exkluzív mivolta is vásárlásra ösztönzött.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
Uncharted 4



STÖKI

**VÁLASZ:** Az első Halóért vettem egy Xboxot. Egy gyönyörű barátság kezdete volt.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
Uncharted 4



EPRESPUSZEDLEE

**VÁLASZ:** Wolfi nézett rám bocsiszemekkel, hogy ott csücsül árván a Fable harmadik része a polcán (pff, az ő polca). Végül megengedtem, hogy megvegye nekem hozzá az Xbox 360-at. Ezt is megértem, de megérte.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
The Banner Saga



DAEV

**VÁLASZ:** Az első, saját pénzből vett konzolomat pont az Uncharted 2 miatt vásároltam meg. Az első részt még mazur ajánlásával a szerkesztőségi PS3-on játszottam végig, de mivel az mindig pont kellett valakinek, inkább vettem magamnak egyet, hogy zavartalanul élvezhessem a világ egyik legjobb sorozatát.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
Uncharted 4, Overwatch



KACI

**VÁLASZ:** Én egy éve az exkluzívok miatt vettem PS4-et, de szerintem nincs összesen öt játék, amit eddig végigjátszottam a konzolon. Sebaj, legalább megy róla a Spotify.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
Overwatch



CSIRKE

**VÁLASZ:** A Fable első része miatt vettem meg gyönyörűsége, átlátszó Crystal Limited Edition Xboxomat, azóta pedig pár kilengéstől eltekintve szinte csak konzolon játszom.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
Battleborn



CHVALIER

**VÁLASZ:** Xbox 360-at a Halo 3-ért vettem, PS3-ra viszont később ébredőként csak az életciklusa vége felé ruháztam be. Egész véletlenül az Uncharted trilógia, valamint a The Last of Us miatt. Na jó, a Heavy Rain is kellett.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
Uncharted 4: A Thief's End



HP

**VÁLASZ:** A Resident Evil-exkluzivitásért gondolkodás nélkül beszereztem egy GameCube-ot, aztán a Metroid Prime vitte el a legtöbb időmet, nem várt szerelem lett ez. Így belegondolva a SEGA Dreamcast pedig a Code Veronica miatt került a tévé alá, szóval kösz, Capcom.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
Dirt Rally



ENDREMAN

**VÁLASZ:** Ha konkrét játékról nem is, de a Quantic Dream csodálatos kalandjátékaiért és a Naughty Dog eddigi életművéért tettem le voksomat anno a PlayStation gépei mellett. A döntésemet azóta sem bántam meg, ennek legújabb bizonyítéka az Uncharted 4.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
Uncharted 4, Overwatch



SIMÁN MARTIN

**VÁLASZ:** PS2-t a Final Fantasy X miatt vettem, Gameboy-t a Mariók és Wariók miatt – és egyiket sem bántam meg.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
Tales from the Borderlands



NIGHTWOLF

**VÁLASZ:** Árván csücsült egy darabig a Fable harmadik része a polcomon, hát befigyelt hozzá egy Xbox 360. Aztán megjelent PC-re is, de nem bántam meg a beruházást, mert így rájöttem, hogy ezzel a módszerrel bármit megvehetek.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
Uncharted 4-gyel, ha lenne hozzá konzolom. Vegyek egyet?



RG

**VÁLASZ:** A legutóbbi fekete pénteken vettem egy PS4-et, de semmilyen exkluzív játéknak nem volt hozzá köze. Egyszerűen annyi történt, hogy Mocsy azt mondta, el fog árasztani PS4-játékokkal. Azóta is várom. Türelmes ember vagyok, legalábbis bizonyos dolgokban.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
Dirt Rally



BZ

**VÁLASZ:** Még mindig nincs konzolom. #csakapc #csakazxspectrum

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
Rust, Star Wars Battlefront, Civilization II



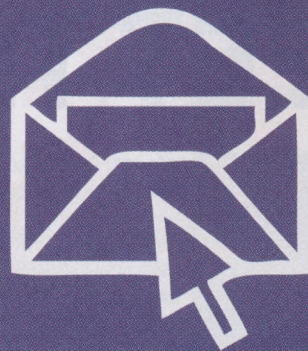
GÓCZA

**VÁLASZ:** Rengeteg PS3-as exkluzív érdekelt az évek folyamán, köztük a korábban még trilógiaként számon tartott Uncharted sorozat, de az utolsó csepp a pohárban a The Last of Us volt; ez adta meg a végső lökést, hogy beruházzak a Sony akkor már kifutóban lévő konzoljába.

**MELYIK JÁTÉKKAL JÁTSZOL MOST?**  
Uncharted 4: A Thief's End

# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## VIZET ÁRASZTÓ TAVASZI SZELES, REMEK MÁJUST MINDENKINEKI

Komolyan mondom, amit ez a tavasz művel, az már őszi gyalázat. Hetek óta csak a hűvös, szeles, változékony, taknyos, esős, brit időjárás horpasztja be a fejem, és az sem vigasztal, hogy egyébként egy csomó PlayIT és GameNight pörgeti az amúgy sem túlságosan unalmas hétköznapjainkat. Egyébként lezajlott április 30-án a budapesti PlayIT, és örömmel vettem, hogy többen is írtatok ennek kapcsán, elég érdekes kérdéseket felvetve, melyekről szerintem érdemes beszélni. Ja, és persze végre megint lesz Gamerhíradó, szóval tessék összesöpörgetni a nehezen életben tartott agysejteket, mert most tömegesen pusztulnak majd, ezt garantálhatom. Előtte azonban essen szó a PlayIT-ről, mert nekem is bőven van mit mesélni, nagyon pozitív élmények értek a Mozdulj Gamer színpadon, amit szeretnék megosztani veletek. Ennek kapcsán most az összes kép a rovatban a budapesti PlayIT hangulatát adja vissza, köszönjük őket Antal Zsaninak. Tehát most egy kicsit rendhagyó módon én írom nektek az első levelet, és aki elolvassa, az spirituálisan szintet lép, soron kívüli VIP-beléptőt kap a megvilágosodott és szellemileg magasabb rendű arcok zárt klubjába, kiérdemli a „Csodálatos Ember” plecsnit.



Ahogy a fenti képen látható, volt egy Mozdulj Gamer-színpad a PlayIT-en, ahol a GameStar színeiben én moderáltam a beszélgetéseket, vendégeim pedig Extra Life rovatunk (ez amolyan társadalmi felelősségvállalás keretében indított kezdeményezés) szakértői, a JátékosLét Kutatóközpont munkatársai, illetve közkedvelt videósok voltak, akikkel több témáról is beszélgettünk. Szó esett a virtuális valóság felhasználási lehetőségeiről, a sport és az e-sport kapcsolatairól, a hazai videojátékos szokásokról, a játékfüggőségről és a játékok pozitív hatásáról, szóba jött a játékok szerepe az oktatásban, sőt, még a programozás is. Nagyon jó nap volt, és külön boldog vagyok azért, hogy pedagógusok, pszichológusok, szociológusok, kutatók és a YouTube-arcok teljesen kompatibilisek voltak egymással, mindenki nagyon nyitott volt a másik üzenetére, munkájára, és kivétel nélkül mindenki azt mondta, hogy ezt a kezdeményezést folytatni kell. Azon töröm a fejem, hogyan lehetne minél több ilyen fórumot vagy videós anyagot készíteni, mert kivétel nélkül nagyon fontos témákról esett szó, amelyek gamer fiataloknak, aggódó szülőknél, fanyalgó szkeptikusoknak, újítani akaró tanároknak, tudatosan önfeljesztő játékosoknak, de még innovatív megoldásokat kereső cégvezetőknek is érdekesek lehetnek. Ha van tippetek, ötletek, véleményetek a témában, örömmel venném, ha írnatok nekem, mert ez most szívünk csücske, kertünk virága. Köszí, hogy elolvastátok ezt, most pedig ti jöttök (na jó, kicsit én is), és a levelet

## MÉG NŐHET A PLAYIT?

Sziasztok! Kinn voltam az idei PlayIT-en is, ugyanúgy, mint az eddigi összesen, ami ezzel a névvel került megrendezésre. Éppen egy nappal később írom ezt a levelet, szóval elég friss most bennem minden emlék, és van egy furcsa érzésem.

### Remélhetőleg nem valami romlotat ettől.

Azt látom, hogy évről évre egyre nagyobb a rendezvény, és mindig van valami új dolog, ami bevonzza az embereket. Az elmúlt két-három alkalommal ezek a virtuális valóság szerkezetek és a youtuberek voltak. Ez minden eddiginél jobban érződött most, hiszen a videós dedikáló helyszínen több mint ezer emberből álló sor állt.

**Vagy jobb esetben haladt. De tény, hogy elképesztően sokan voltak tényleg. Mondjuk ennyi videós sem volt még kint a rendezvényen soha.** Ami egyszerűen elképesztő. Ezt hova lehet még egyáltalán fokozni? Nem nagyon tudok már elképzelni olyan dolgot, amitől több lehetne ez a rendezvény. Technológiailag nem hiszem, hogy nagyon új dolog jöjjön a következő pár évben, és a videósokból sem tudom, hogy mennyi futhat még be. **Ez egy jó kérdés, nyilván előbb-utóbb telítődik a piac, vagy jönnek**

új arcok, kikopnak régiiek. Kegyetlen dolog ez a popszakma. Viszont magam a rendezvény szerintem mindig lehet jobb és nagyobb. Én szívesen látnék több játékot, több exkluzív bemutatót, újdonságot, több filmes vagy sorozatokkal kapcsolatos dolgot. Nyilván minden attól függ, milyen partnerek jönnek az expóra, és mit akarnak bemutatni, de programból sosem elég. Ahogy akciós játékokból sem.

Ez persze jó, mert most csúcson van a PlayIT, de rossz is, mert nem nagyon marad tere növekedni. Kíváncsi vagyok, meg tud-e újulni, vagy csökkenni fog a népszerűsége. **(Ferkó)**

**Erre én is kíváncsi vagyok; egyelőre úgy tűnik, hogy az eddigi változások jót tettek a rendezvénynek, mert most már egy nap alatt is képes több mint 20 ezer embert megmozgatni, ami nagy dolog. Olyan sem lesz, hogy mindenki elégedett legyen, de azért látszik, hogy az alapvető irány jó; persze ez nem jelenti azt, hogy bárki hátadól majd, és azt gondolja, hogy ezzel kész is minden. Folyamatos újdonságokra van szükség, összel például testvérlapunk, a PC World készül egy hatalmas durranásra, de erről most még nem mondom**







Ősszel is találkozunk?

## PONT AZ A GENERÁCIÓS SZAKADÉKOK LÉNYEGE, HOGY NEM ÉRTJÜK, MIT ESZIK AZ ADOTT JELENSÉGEN AZ AKTUÁLISAN HÜLYÉBBNEK TARTOTT NEMZEDÉK

semmit, úgyis beszámolunk majd nektek róla részletesen, ha itt lesz az ideje.

### DVD VS. BLU-RAY

Szia HP!

Helló!

Régóta gondolkodom már rajta, valamint a munkahelyen is gyakran felme-

rül a kérdés, hogy vajon a PC-s játékok mikor kerülnek át BD-lemezre?

Hát, erre elég határozottan érik bennem egy „soha” válasz, de azért inkább még elolvasom előbb, hogy mit gondolsz te.

Ugye a PS3 már kb. tíz éve létezik, ott már ez az adattároló volt megjelenéskor is, az új konzoloknál pedig mind-

két gépben ez van. Tehát a legyártással nem lenne gond.

Igen, de ezekben az esetekben egy-egy célhardverről van szó, amelyek minden szempontból arra optimalizáltak, hogy egy rendszerben működjenek; a PC-s piac egészen más ilyen szempontból, annyira moduláris, és annyira jól megoldható,



## Facebook-sarok

A filmek nem tom hány százalékát nem szinkronizálták le magyarul **Éleslátás, pontos megállapítás, akadémiai stílussal kísérvé.**

Minden rendben már csak egy valamit nem értek. A DICE vezetője meg ígérte hogy a következő Battlefield az 5 lesz. Erre a játék címe a következő: Battlefield 1. Biztos van oka hogy miért de akkor az mi?

**Talán mert első világháború. Talán mert manapság divat mindent újrászámolni. Talán mert egy új érárt akarnak nyitni. Ki tudja?**

Jaj de jó, kezd lecsengeni a Division, most ezzel lesz tele két hétig minden nap a GS, a PC Guru meg a Game Channel oldala és ve-

le együtt az én hírfolyamom is...ti hárman kb egy órán belül ugyanazokat dobáljátok ki egymás után. Változatos...

**Hát, talán egyik gamermagazin ügyeletos szerkesztője majd egy napon kapcsol, hogy nem is a játékvilág híreiről érdemes írni, hanem a barlangi beszivárgó vizek vízminőségi vizsgálata, Raszkolnyikov morális katarzisének elemzése vagy a svéd dinasztizmus sajátosságai II. Gusztáv Adolf uralkodása alatt is lehet érdekes téma.**

Amíg egy felsőbácsi regionális központnak minősülő városban az udvar túloldalán már nincs térerő és minden más telekommunikációs infrastruktúra is hasonló mértékkel

korszerű, addig felesleges ilyenekről még álmodozni is, hogy a tengerentúlt és NY-Európát jelképező nagyjából 6 országon kívül kívül bárhol is megállná a helyét a modell.

**Ezt a felhőalapú streaming játékmodellre (vagyis a klasszikus hardverek eltűnésére) reagálta a tisztelt olvasó, és sajnos sok szempontból igaza van, bár hozzá kell tenni: feltehetően nem a magyar és nem is a többi digitálisan leszakadt piac van fókuszban amúgy sem.**

Szerinted az Nvidia visszavásárolja az SLI-ben kötött GTX Titan X-eimet?

**Hangzott el a teljesen jogos kérdés a GeForce GTX 1080 bejelentés kapcsán.**

**hogy optikai meghajtó nélkül is működjön, hogy nincs hardveres kényszer erre.**

Nem nagyon értem, hogy a PC-s platform miért nem használja ki ezt a lehetőséget. Tisztában vagyok vele, hogy eleinte menne a hiszti nagyon sok helyről, hogy most akkor neki új meghajtó kell, vagy hogy ő többet nem vesz dobozos játékot. De ugyanez volt a helyzet akkor is, amikor a CD-t leváltotta a DVD. (Emlékszem, az újságnál is milyen hiszti volt, amikor megszűnt a CD-s változat, és csak a DVD-s maradt.)

**Aztán most már DVD sincs, akkor is volt hiszti, de semmi nem változott, még emelkedett is egy kicsit az eladott példányszám, mert ugye a steames teljes játék viszonylag kényelmes dolog.**

Persze, sok embernek új meghajtót kéne vennie. De nem hiszem, hogy anyagilag földhöz vágna egy BD-olvasó bárkit is, amikor a játékok ára is 12-15 ezer körül mozog. Főleg azokat nem, akik egy VGA-ra kicsengetnek 70-80 ezret; mondjuk azoknak lehet hogy nincs is optikai meghajtó a gépében.

**Igen, ez is benne van a pakliban. Nem hiszem, hogy ez árazási kérdés, egyszerűen a technológia maga nem szükségszerű már a piacon. Ahogy a filmek esetében sem arat a Blu-ray, mivel már ott a kalózkodás-digitális letöltés, az online stream, az online világ szépen lassan átveszi a hatalmat, és egyre kevesebb fizikai adathordozóra lesz szükségünk otthon.**

Bár akinek nincs még csak meghajtója sem, annak meg ugyan mindegy, hogy a DVD-t vagy a BD-t nem rakja bele a gépbe, hisz letölti a megfelelő helyről (nem a torrentre gondolok), úgyis a tokban található kód a lényeg.

**Igen, de nyilván nem miattuk nincs áttérés, hanem mert a DVD még pont azoknak kényelmes, akik a lemez technológiához ragaszkodnak, ők eleve nehezebben újítanak bármit, jó az, ami van. Így a piac nyilván azt nézi, hogy akkor van a „dobozos” szektor, ami nem rugalmas, és a „digitális” szektor, ami meg már túllépett magán a polcra tehető adathordozó világán. Te meg sajnos éppen két korszak határán élsz, ami nem teszi kényelmessé a helyzetet.**

Nem kéne szórakozni olyanokkal, mint hogy öt-hét DVD egy játék, és ha lemezről szeretnéd telepíteni, akkor állandóan cserélgeted őket. Berakja az ember azt az egy darab lemezt, és elejétől a végéig végigmegy a telepítés. Érdekelne, hogy neked mi a véleményed ezzel kapcsolatban. Kösz, hogy elolvastad! (paczy)

Az, amit fentebb már kifejtettem, miközben olvastam a leveled. Teljesen igazad van abban, hogy a Blu-ray egyszerűbb lenne, de sajnos szerintem már nem lesz kifutása. Új idők járnak, csak az a kérdés, hogy mikor állunk át teljesen az online játéokra (nyilván még sok év, főleg azért, mert az internet-használat és maga a széles sáv is még elég siralmas helyzetben van a nagyobb városokon kívül pl. Magyarországon), nem az, hogy átállunk-e egyáltalán.

## EGY FALUSI GAMERPAP TÖRTÉNETE

Üdvözetem, kedves GameStar!

### Üdvözetünk, kedves olvasó!

Már rég írtam az Arénába, de minap egy olyan eseményt éltem át, amit úgy érzem, meg kell osztanom veletek és az olvasótársaimmal.

**Már a cím is felkeltette az érdeklődésemet, mivel a levél tárgya is ez volt, meg is akadt a szemem rajta elsőre. Bulváros címadás – gondolhatná az online világban edződött**



-Az életben mindig történhetnek kellemesen abszurd dolgok

### olvasó, de valójában itt most nem túlzásokról van szó.

Egyszer úgy hozta a sors, hogy nekem kellett hűgomat elkísérni a helyi paphoz (falun élünk, ezt hozzáteszem), ugyanis valamiféle könyvecskét kellett vele aláírni, amit hittanra kellett másnap bevennie. Mivel én nem értek az ilyenekhez, nem tudom, mi célt szolgált a kis könyv aláíratá-

sa, de rászántam magam, hogy elvigyem a testvéremet, szerencsére nem bántam meg. Kopogtunk az ajtaján, vártunk, de semmi nem történt, azt hittük, nincs otthon. Épp indulni készültünk, amikor ajtót nyitott, majd betessékelt minket az otthonába. Amin meglepődtem, hogy egy csili-vili gamer-PC búgott a pap napalijában az íróasztalánál. Elmoso-

lyodtam, neki is leesett, mi a vidámságot tárgya, aztán miközben elintézte hűgom dolgait, elbeszélgettünk a videojátékokról. Mesélte, hogy mennyire szeret bizonyos címeket (például stratégiai játékok, *WoW*, *Battlefield 3-4*). Őszintén meglepődtem, mert valljuk be, nem minden pap csapatja a *Battlefieldet* egy gamerkonfigon, Razer egérrel. Vajon szokott ragelni?

## MOST MÁR CSAK A YOUTUBEREKÉ A VILÁG?

Helló, HP!

Helló, Peti!

Írtam már neked levelet azzal kapcsolatban, hogy idősebb fejjel kiábrándítóan tartom, hogy a PlayIT-eket egyre inkább a tízéves és annál is fiatalabb korosztálynak csinálják.

**Most így hirtelen nem emlékszem erre a levélre, de egyébként ezt a kritikát nem egyszer megkapja a rendezvény, bizonyos szempontból megértem, hogy miért zavaró ez, ugyanakkor azt is érdemes szem előtt tartani, hogy ez az új generáció is gamer, őket még könnyebb megszólítani, és hát meg lehet férni egymás mellett, ha akarjuk.**

Ez a jelenség most minden eddiginél nagyobb méreteket öltött a videósook igen erős jelenlétével. Elképesztő, milyen rajongással vannak a gyerekek egy-egy videóso iránt, de ez már néha túlságosan is komoly, mintha valami Justin Bieber-koncerten lennék. Nem akartam elhinni, amikor az egyik barátommal beszéltem, aki szintén videósoként volt kinn, és három kisserác szó nélkül próbált féltreoljni, hogy autogramot kérjenek. Ez még semmi, ahhoz képest, hogy utána megkérdezték, hogy ki vagyok, és amikor elmondtam, hogy nem vagyok videóso, akkor legyintve kijelentették, hogy akkor nem érdeklém őket, és elkezdtek törni az utat egy másik youtuberhez.

Ez már a neveletlenség és pofátlanság egy új csúcsa, és az értékrendje is teljesen el van borulva ennek a generációnak.

### Mert téled nem kértek autogramot?

Ilyenkor nehéz nem közhelyekhez nyúlni és arról beszélni, hogy el van átkozva a jövő, ha ilyenek a mostani fiatalok. Kicsit hosszúra sikeredett ez a rage, de ki kellett adnom magamból, és kíváncsi vagyok a te véleményedre ezzel a jelenséggel kapcsolatban. **(Peti)**

**Sok szempontból nagyon szívesen beállnék melléd most hóbörögni azon, hogy „ezek a mai fiatalok”, mert az engem is aggaszt, hogy**

a klasszikus médiához képest YouTube-on nincs semmi, ami védené a gyerekeket azoktól a behatásoktól, amelynek következtében könnyedén lehetnek – mondjuk úgy – önálló gondolat nélküli biomaszák. De ez pontosan ugyanolyan probléma, mint az én fiatalokoromban az akkor még csak szárnyait nyitogató videojáték, a metál zene, a Tom és Jerry (ami erőszakossá tesz ugyebár), az MTV, a sorozatok, az Adrian Mole titkos naplója, vagy sorolhatnám a végtelenségig. Pont az a generációs szakadék lényege, hogy nem értjük, mit eszik az adott jelenségen az aktuálisan hülyébbnek tartott nemzedék. Ezt pedig nem lehet félresöpörni annyival,

hogy a „világ megérett a pusztulásra”, mert ez a legkönnyebben megült magas ló, amire egyébként csak úgy feltettük magunkat, mint önjelölt értékmegőrző lovakok. Több olyan videóso ismerek, akikről azt gondoltam a videóik alapján, hogy idióták, és kiderült, hogy nagyon is értelmes és komolyan dolgozó emberek, akik sokkal tudatosabban élnek az életüket, végzik a munkájukat, mint sokan mások. A média világa folyamatosan változik, a klasszikus celebek mellett a „szomszéd srác vagy csaj” celebek is megjelennek, a nép pedig imád rajongani vagy kritizálni. A világon semmi nem változott, csak máshogy nyilvánulnak meg ugyanazok a dolgok, és más a játszótér, ahol éppen azt nézzük, hogy kinek rúgnánk szét legszívesebben a homokvárát. Szóval azt hiszem, most már érthető, hogy nem értek veled egyet, de nyilván azért van a GameStar Extra Life rovata is (az Aréna vezetőjét olvasd el, kérlek), hogy megmutassuk, többet is összehozhatunk a szokásos marhulásnál. Tudom, hogy ettől te még rosszul érezted magad, és ezt sajnálom, de remélem, a tudod majd ezt fogadni, vagy csak elkezdted keresni azokat a dolgokat, amiktől boldog leszel még akkor is, ha a tízévesek éppen sorban állnak rajongani a haverodért.



-Isti most gyanakvóan néz rád, amiért ezt gondolod



## ★ A HÓNAP LEVELE ★

### GAMERHÍRADÓ

Jó estét kívánok, DrednyA vagyok, és ez itt újra a Gamerhíradó.

**Már megint eltelt két hónap, kicsit okosabbnak is érzem magam, erre tessék!**

Magyar legenda született a DotA World Championshipben. Ugyanis a Maci Laci becenevű játékos Ursa karakterével paródiaszintre emelte a le-rohanós taktikát. Még a direkt erről a játéktípusról elhíresült orosz csapatot, a RUSHianst is sikeresen maga mögé utasította. Módszerének lényege, hogy az említett plüssnek csupán ring of healthet vesz, aminek köszönhetően eddig nem látott sebességgel képes jungelben farmolni, majd bepusholni a leggyengébb lane-en, és lecarrynyi a játékot. A bravúros győzelmek után Lacit már csak a Gyűrűk Ursa néven emlegetik.

**Ezt már csak azért is hagytam így, hogy nyelvészek is vizsgálhassák a hétköznapi ember számára teljesen értelmezhetetlen mondatot; nálunk csak Hunter érti ezt.**

A szendvics szárnyakat ad – mondhatja Sapkowski. Két hónappal ezelőtt bemutatott étteremlánc akkora sikert aratott, hogy a befolyó profitból saját légtöztársaságot szándékozik alapítani; nem kis meglepődé-

sünkre WichAIR név alatt. Vajon mi lesz a következő?

**Gondolom, a Vese-mir szervtranszplantációs központ.**

Esélyes a következő magyar Oscar-díjas film, ugyanis mindannyiunk kedvenc főszereplője, Mocsy filmet rendez. Állítása szerint az ötlet egy kocsmában született, miszerint Vanda fogadást kötött vele, hogy ha csinál egy, az Oscarra akárcsak jelölt filmet is, akkor vesz neki egy karton sört. Az eredmény egy igen komoly hangvételű dráma, amely az 1919-es alkoholtilalom borzalmaikat mutatja be nekünk. A rendező még olyan apró részletekre is szándékozik kitérni, mint hogy miért is volt tinédzserkora leggyűlöttebb szeszes itala a Szent Pubertusz. A film a Pia Fia címet kapja.

**Hát most már azért én is megírnék valamit, mert a szellemi ugaron kicsit kezdem egyedül érezni magam, és fázom. Mocsy kirohant a szerkesztőségéből, szerintem mind tudjuk, hova megy.**

Most pedig Sathor tudósít: Szomorú hírral kell kezdenem. Információink szerint a GameStar magazin főszereplőjét, Mocsy Józsefet bíróság elé állítják. A vádirat szerint a Mocsy néven ismert újságíró a játékok tesztjei során mindig annyi



százalékot adott a játékokra az összesített értékelésben, ahány liter pálinkát elfogyasztott a tesztelés, illetve az írás alatti időszakban. Mocsy a perre az alábbiakat reagálta: „Kikérem magamnak! A pálinka a gyengék itala. Különbön is, én ennél jóval többet iszom.” Ennek fényében különösen érdekes új cikke, ahol a Tom Clancy's: Demizsont tesztelte. Állítása szerint

hosszú évtizedek óta ez a kedvenc játék, alig tud felállni mellőle.

**Még szerencse, hogy hamarosan megjelenik az új RUUM, amely végre eltereli a figyelmét.**

Köszönjük, Sathor! Paca is beállt a játékefejlesztők sorába, méghozzá egy igazi világháborús FPS-sel, aminek természetesen stílusos Medal of Honor PACAfic Assault címet adta. Jó hír, hogy a türelmetlenebbek a játék tutorialjában már kipróbálhatják magukat. Viszont ebből sajnos nem lehet értékes következtetéseket levonni, mert fegyvertárunk korlátozva van egy, az újonc katonáknak szánt közelharcú vágóeszközzel, az úgynevezett amaTÖRre. Szurkolunk neki, hogy még idén ősszel napvilágot lásson a projekt.

Őnök a Gamerhíradót látták, hamarosan újra találkozunk. Addig is a viszont fájásra! Őmen!

**(Sathor és DrednyA)**

**Srácok, ez most a szokásosnál is fájdalmasabb menet volt, ki is vettem belőle ezt-azt, ne haragudjatok meg érte. Viszont írtatok, hogy a szegedi PlayIT-en ott lesztek, remélem, találkozunk majd személyesen is. Az írást pedig ne hagyjátok abba, felőlem lehet népszokás ebből.**

## ÉS AKI ELOLVASSA, AZ SPIRITUÁLISAN SZINTET LÉP

Mindenesetre én ennyit szerettem volna, remélem, még megfordul majd a jövőben egy-két levelem az Arénában. Viszont olvasásra! **(Doki)** Annnyira lekötött a sztori, hogy nem is akartam beleírogatni. Nyilván ahogy a világ többi részének megvan a maga sztereotip képe a

gamerekről, úgy nekünk is megvan másokról. Nekem sem jutna eszembe, hogy egy pap a szabadidejében hardcore gamer, de nagyon tetszik a gondolat, már csak azért is, mert jó látni, hogy különböző embereket is összehozhat a játék szeretete, hogy egymásra tudunk találni egy

olyan helyzetben is, amikor ezt nem is gondolnánk. Lehet, hogy ez szürropusan hangzik, de tényleg ez volt az első dolog, ami eszembe jutott.

### DOOM A LELKE MINDENNEK

Sziasztok, GameStar!

Szia, szia!

Nekem csak az lenne a kérdésem, hogy mit gondoltok, milyen lesz az új Doom? Nekem a videók alapján nagyon tetszik, de azért aggódom, hogy hogyan fog működni a játék single playerben, és hogy ami régen teljesen elvárás volt, az modern formában is el fog-e varázsolni. Ti mit gondoltok? **(Helmet)** Amikor lapzártánk zajlik, még éppen nem jelent meg a Doom, így csak arra hagyatkozom, amit eddig láttam. És teljesen őszintén megmondom: fogalmam sincs. Nagyon tetszenek a videók, a hangulat, a zene, az akció, de a multibéta teljesen hidegen hagyott, egy Quake újragondolás, de engem amúgy sem érdekel a többjátékos mód, amikor a Doom nevet hallom. Szerintem nagyon jó hangulatú lesz, remélem

elég pörgős is, és a kivégzések nem akasztják majd meg nagyon a játékmenetet, de ezt majd csak akkor fogjuk látni, ha végre itt lesz nálunk. A bennem élő kamaszfiú véleménykedik.

Ez volt most erre a hónapra az Aréna, köszönöm nektek, hogy írtatok, és ragaszkodom hozzá, hogy ezt a szokást megtartsuk. Rengeteg új játék jelenik meg mostanság, nyakunkon az E3, lesz téma bőven, osszátok meg velem, hogy mit gondoltok. Külön öröm számomra, hogy mostantól a GameStar és a Barcraft együttműködésének köszönhetően már van ajándékital-kupon is a magazinhoz (az utolsó oldalon megtaláljátok), így sokkal egyszerűbbé tettük számotokra a szokásos HP-féle ivós játékot, amelynek keretében az újság vásárlását éltető rigmust hangoztatva lehet fogyasztani (így most már azonnal a beszerzés után): „Vegyetek GameStart!” **HP**

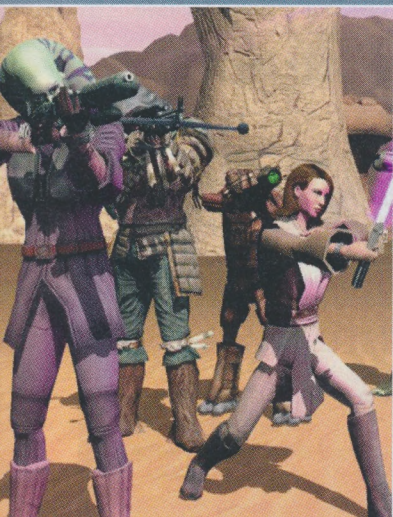


# HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

## BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 16 GEARS OF WAR 4
- 20 CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
- 22 BATTLEFIELD 1
- 24 MIRROR'S EDGE CATALYST
- 26 CHAMPIONS OF ANTERIA
- 28 SUBNAUTICA
- 30 ARK: SURVIVAL EVOLVED



Fénykarddal a kézben akkor és most

## EGY MESSZI-MESSZI GALAXIS JÁTÉKAI

**IDÉN IS ELJÖTT A MÁJUS 4-E, AMI NEM CSUPÁN A GERGELY NAPTÁR 124. NAPJA AZ ÉVBEN, HANEM A NEMZETKÖZI STAR WARS NAP IS.** Ez remek apropóként szolgál arra, hogy egy pillanatra félretegyük a fénykardot, a sugárvejtőt vagy éppen az X-Wing kormányát, és felidézzük, melyek voltak a legjobb és legfontosabb *Star Wars* videojátékok, valamint hogy mire számíthatunk a jövőben. Gondolom, nem meglepetés, hogy bőven van miből válogatnunk, hiszen az 1982-ben Atari 2600-ra kiadott *Star Wars: The Empire Strikes Back* óta szép számmal akadtak játékadaptációk, amelyek ebből a népszerű univerzumból merítkeztek.

### CSILLAGOK KÖZÖTT

A klasszikus és az előzménytrilóga minden filmje megkapta saját vide-

ójáték-változatát, amelyek megszámlálni is sok, hány platformon tették tiszteletüket az évek során. Ha *Star Wars* játékra gondolunk, akkor valószínűleg mégsem ezek jutnak egyből az eszünkbe. Sokkal előbb dereng fel az 1993-ban elindult *X-Wing* széria, amely megjelenésének évében két kiegészítővel gazdagodott, sőt egy évvel később már a Birodalom legendás űrjárművét is vezethettük a *TIE Fighter*-ben. A két oldalt egymásnak is eresztették a multiplayerközpontú *Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter*-ben, majd az 1999-es *X-Wing Alliance* zárta le ezt a szériát. Egy évvel korábban azonban kiadták a *Star Wars: Rogue Squadron* PC-re és Nintendo 64-re is. Ebben az árkád stílusú űrhajós shooterben el kellett felejtenünk a csodásan világító műszerfalakat,

de a külső nézet remek látvánnyal párosult. Itt még bónuszkiállítás-ként kaptuk meg a hoth-i csatát, ami a már csak GameCube-ra megjelent második részben rendes misszióként tért vissza. Ekkor már egy picivel könnyebb volt összekötni az AT-AT lépegetők lábait, mint az első epizódban. A harmadik *Rogue Squadron* játékot is csak a Nintendo konzoljának tulajdonosai próbálhatták ki, bár a *Star Wars: Battle for Naboo* (amely ennek a szériának a szellemi örököse) PC-re is megérkezett 2001-ben. Szintén az űrszimulátorok sorát erősítette a *Starfighter* sorozat mindkét része.

### FEGYVEREK ZAJA

A *Star Wars* világában létezik egy fegyver, amely annyira egyedi, hogy talán még egy csecsemő, sőt akár

## KOCKA STAR WARS

Ma már Lego játékok egész garmadájából válogathatunk, ez pedig a 2005-ös Lego Star Wars: The Video Game sikerének köszönhető. A Travellers Tales ezután még elkészített pár más stílusú játékot is, de 2007 óta kizárólag Lego címeken dolgoznak. Következő játékok a júniusban érkező LEGO Star Wars: The Force Awakens lesz, amely a filmben nem látott történetszálakkal egészíti ki a hetedik epizódot.



## AZ IGAZI STAR WARS MMO

Sokan kedvelik a Star Wars: The Old Republicot, és a free-to-play modellre váltó játék valóban számos erényt fel tud mutatni (nem véletlenül érkeznek hozzá folyamatosan a bővítmények), de a rajongók szemében azért a 2003-as Star Wars Galaxies marad a mérvadó Csillagok háborúja online szerepjáték. Persze itt az utolsó, mindent átalakító és a játékmenetet drasztikusan leegyszerűsítő kiegészítő előtti időkre gondolunk.

egy Star Trek-rajongó is felismeri. A fénykardok forgatását a Jedi Knight sorozatban tanultuk meg mestéri szinten, amely eredetileg Star Wars: Dark Forces néven indult út- nak 1995-ben. Ez az FPS mindössze három évvel a műfajteremtő Wolfenstein 3D megjelenése után érkezett, és mindenkit levett a lábáról. A széria továbbá megajándékozott minket Kyle Katarn karakterével, akiért azóta sem győzünk elég hálások lenni. A folytatásokban (amiket Jedi Knight részekként ismerünk) már teljesen a fénykard- és az erőhasználaton volt a hangsúly, ez pedig kiváló döntésnek bizonyult. Nem véletlen, hogy a mai napig bármikor szívesen elővesszük például a Jedi Academyt, ha szeretnének egymást fénykard- élre hányni. Pár évvel és egy konzolgenerációval később már a Star Wars: The Force Unleashedben szel- telhettük ismét fénykarddal a ro-

hamosztagosokat. A legmélyebben mégis a Knights of the Old Republic játékok alatt merültünk el az igazi Csillagok háborúja életérzésben, noha ezek több ezer évvel a filmek idősíkjára előtt játszódnak. Sajnos a BioWare által készített első részt és az Obsidian Entertainment munkáját dicsérő folytatást (amely technikailag ugyan nem volt a topon, de a történet mindenért kárpótol) nem koronázhatta meg harmadik epizód. Noha a KotOR 3-at elkaszálták, helyette ott volt a Star Wars: The Old Republic MMORPG, amely szépen teljesített, de sosem érhetett fel a Star Wars Galaxieshez. A Birodalom és a Lázadók legnagyobb csatáit a Star Wars: Battlefront játékokban tapasztalhattuk meg, ezek a 2000-es évek meghatározó címei voltak, de a sokáig várt harmadik rész itt is elmaradt. Ahogy a The Old Republic sem tudta maradéktalanul beváltani

a hozzá fűzött reményeket, a 2015-ös Battlefront is megosztó cím lett, amit nem tudnak egységesen keblük- re ölelni a Star Wars-fanatikusok.

### MIT HOZ A JÖVŐ?

Miután a Csillagok háborúja franchise a Disney kezébe került, az összes, éppen készülő belső fejlesztésű projektet elkaszálták. Ezek közül a legfájóbb mindenképpen a Star Wars 1313 néven futó akció-kalandjáték elvesztése volt. Ebben a játékban a fénykardhasználat és a jediképességek helyett a 2002-es Star Wars: Bounty Hunterhez hasonló, fejadászós kalandokat élhettünk volna át, melynek során Coruscant veszélyes, 1313 nevű területét járhattuk volna be, és Boba Fett életének eddig ismeretlen fejezetei is feltárulni látszottak. Csak remélni tudjuk, hogy egyszer még előveszik a játék már elkészített anyagaival, és va-

laki újból hozzájuk mer nyúlni. Persze így sem maradunk Star Wars játékok nélkül, sőt jelenleg is elég sok cím készül. Már biztos, hogy saját Lego játékot kap a hetedik epizód, vagyis Az ébredő Erő. Minden jel arra mutat, hogy a Battlefront sem csak a folyamatosan érkező DLC-ekkel fog bővülni, hanem újabb teljes értékű részek követik majd a DICE játékát. Még nem ismerjük annak a Star Wars játéknak a címét, amit Amy Henning ír és a Visceral fejleszt, de annyi bizonyos, hogy érdemes rajtatartanunk a szemünket, hiszen elvileg az Uncharted stílusát veheti át, ami, valljuk be, biztatóan hangzik. A Titanfallt is megalkotó Respawn Entertainment csak a napokban jelentette be, hogy ők is dolgoznak egy Star Wars játékon, úgyhogy világosan látszik: az elkövetkező években is bőségesen lesz mivel elfoglalnunk magunkat.

**GAMESTAR**

**TÁBOR**

**2016**

*A nyár legjobb hete!*

**Helyszín:**

*Venence, IFI szálló*

**Időpont:**

*2016. július 17-23.*

Gold partner

**GIGABYTE™**

Bronz partner

**ZyXEL**

## Info:

Résztevők:  
60-70 lelkes táborozó és a  
GameStar csapata

(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](http://www.gamestar.hu/gstabor)

**MEGTELT**  
(CSAK VÁRÓLISTA)

# Előzetes

GEARS OF WAR 4

GameStar  
KIPRÓBÁLTUK



Egyelőre még éles a kontraszt a kampányból kiragadott képek és a multiplayer béta között

Szélel szemben

# GEARS OF WAR 4

**KÖZEPES HATÓEREJŰ BOMBÁKÉNT ROBBANT A HÍR 2014 JANUÁRJÁBAN, MISZERINT A MICROSOFT MEGVÁSÁROLTA A GEARS OF WAR JOGAIT.** Akkor még nem sejtetem, hogy az Epic Games teljesen hátat fordít a single player játékoknak, ezért vegyes érzésekkel fogadtam a bejelentést. Ma már egy felújított első

résszel a The Coalition háta mögött úgy vélem, jó kezekbe került a franchise, mert ezek a srácok tisztában vannak azzal, hogy mit vár a sokmillióra hízótt rajongótábor: mindenekelőtt a 2006-ban lefektetett alapok iránt tanúsított tiszteletet.

**FOLLOW THE YELLOW BRICK ROAD (JUDY GARLAND – 1939)**

Emlékezzünk csak a négy évvel ezelőtt kiadott *Judgmentre*. Az időközben ismét függetlenné vált People Can Fly srácai megkísérelték felfrissíteni a formulát, de sem a standardizált irányítási séma, sem a kampányba ágyazott opcionális kihívások nem nyerték el a széria híveinek tetszését. A más játékok multiplayerében elfogadott kasztok meghonosítására tett erőfeszítések pedig végleg betették a kaput. Érdekes, hogy a fragmentálódott sajtóvélemények között többségben voltak azok, ame-

**INFO**  
Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **The Coalition, Splash Damage**  
Platform **Xbox One**  
Röviden Régmódi többjátékos móddal, ám megújuló kampánnyal tér vissza a fedezékharcos akciójátékok alfa-hímje.  
Megjelenés **2016. október**  
PEGI **18+**

lyek kedvező képet festettek a *Judgment*ről – mi kimondottan élveztük coopban –, de ez sem változtatható a keményvonalas rajongók véleményén, akik tömegesen fordultak el a játéktól. Így eshetett meg az a csúfság, hogy míg a korábbi részek mindegyikéből hatmillió példánynál többet értékesítettek, addig az előzmény szerepét betöltő *Judgment* épphogy átlépte a másfél milliót. Olyan egyértelmű jelzés volt ez, amit nem lehetett figyelmen kívül hagyni. Ugyan Rod Fergusson még a széria fekete báránjának megjelenése előtt távozott az Epic-től, magáévá tette a felfogást, amely szerint először jól kell csinálnod valamit, mielőtt más-képp próbálnád. Az említett úriembert pedig azért citáltam ide, mert executive producerként és produkciós vezetőként mindegyik *Gears of War* születésénél asszisztált, vagy legalább az inkubációs folyamat során mellette tartózkodott (lásd: *Judgment*), őrá bízta a Microsoft a milliárdos bevételt termelő franchise jövőjét. Egy hadvezér azonban önmagában nem nyerhet csatát, szüksége van egy hadseregnek, jelen esetben egy alkalmas stúdióra. Mint azt Mike Crump művelői igazgató egy interjúban elárulta, már két éve folytak egy vadonatúj IP előkészületei az akkortájt 150 főt foglalkoztató vancouveri Black Tusknál, amikor megkereste őket a Microsoft, és választási lehetőséget kínált: folytatják, amit elkezdtek, vagy kaszt-kapát eldobva az Xbox-brand egyik legfontosabb játéksorozatának szentelik magukat. A döntés hamar megszületett, a tervezett high-

tech, külső nézetes akciójátékot kíméletlenül bedarálták a háború fogaskerekei, miközben a stúdiót átkeresztelték The Coalitionre, hogy már a nevével is kifejezzék elköteleződésüket. Ám nem rohantak fejfel a falnak, előbb még olyan alapos képzésben kellett részesíteni laikus kollégákat, hogy képessé váljanak hibátlan kisdoktorit írni a *Gears of War*-ból. Miután mindenki megismerkedett a játékokkal, a könyvekkel, a képregényekkel és a legapróbb részletekre is figyelmet fordító rajongók készítette enciklopédiákkal, kezdetét vehette a következő felvonás tervezése, amivel párhuzamosan amolyan tűzkeresztség gyanánt felújították az első részt.

**QUE SERA, SERA (DORIS DAY – 1956)**

Fergussonék előtt több lehetőség is állt, például visszatérhetek volna a regényekből ismert múltba egy újabb előzmény kedvéért. Marcus gondokkal terhelt ifjúkora, a Santiago fivérekkel kötött mély és őszinte barátsága, a koalíciós erők győzelmével végződött ingaháborúk utolsó szakasza akár tökéletes alapanyag is lehetne, ám akkor kénytelenek volnánk lemondani a széria emblematisz fegyveréről, a láncfűrészsel felturbózott rohampuskáról, a Lancerről. E praktikus kiegészítő ugyanis csak a föld alól váratlanul támadó locusthordák invázióját követően kezdte felváltani a vastag irhájú férgek ellen kevésbé hatékony bajonettet. Szóba jöhetnek volna a már megjelent epizódok közé ékelődő cselekményszálak vagy akár egy





## ” HUSZONÖT ÉVVEL A GEARS OF WAR 3 ESEMÉNYEIT KÖVETŐEN AZ EMBERISÉG A KIHALÁS SZÉLÉRE SODRÓDOTT

teljes reboot, ám a csapat végül úgy döntött, folytatást készít. De nem olyat, amelyik egy olcsó fordulattal semmissé teszi az emberiség kevésen múltott győzelmét, mondván, mégsem sikerült Marcuséknak teljes egészében megsemmisíteniük az egymással háborúzó locust- és lambentpopulációt. Inkább ugrottak egyet az időben. Egy negyed század kellemesen tágas intervallum, amely számos változást tesz lehetővé, ugyanakkor nem távolodik el annyira, hogy ne lehessen legalább egy nyúl farknyi vendégszerep erejéig előranganatni a kalapból a harmadik rész végén még életben lévő karaktereket. Persze minderről mélyen hallgat a Coalition; korántsem biztos, hogy élnek a lehetőséggel csak azért, mert a feltételek adottak.

Huszonöt évvel a *Gears of War 3* eseményeit követően az emberiség a kihalás szélére sodródott. Már csak néhány százezer képviselője maradt fajunknak, amely megnyerte ugyan a háborút, ám a Sera ökoszisztémáját ért, visszafordíthatatlannak tűnő csapások következményeivel egyelőre nem tud mit kezdeni. Egyebek mellett minden fosszilis energiahordozó megsemmisült, így a COG (Coalition of Ordered Governments) által létesített erővárosokban tömörülő lakosságnak az alternatív energiaforrások felkutatásának égető problémájával ugyanúgy szembe kell néznie, mint a katonai szervezet elveivel nem szim-

patizáló kívülállók egyre gyakoribbá váló rajtaütéseivel.

### STAND BY ME (BEN E. KING – 1961)

A *Gears of War 4* kampánya 24 óra eseményeit öleli fel, minek során három új főszereplőhöz kerülünk majd közelebb. A központi karakter JD Fenix, Marcus felnőtt férfivá érett fia, aki a háború után született. Apjához hasonló lázadó természete izzította el otthonról és hajtotta a meggondolatlan ifjak menedékül szolgáló sereg karjaiba. Itt egészen a hadnagyi rangig vitte, mígnem egy titkosított incidenst követően engedély nélkül távozott, hogy a kívülállók egy táborában húzza meg magát. Feltehetően többet is megtudunk majd JD tetteinek mozgatórugóiról, ahogy lassan kibontakozik a cselekmény. Előbb azonban ismeretlen ellenség üt rajta a táboron, majd magával hurcolja a foglyul ejtett túlélőket. JD a nyomukba szegődik egy Kait Diaz nevű lány kíséretében, hogy áthatolhatatlan erdősegekben, és az Észak-Olaszországban található Dolomitok ihlette hegyek mélyén rejtőző elhagyott erődökön és ipari létesítményeken keresztül üldözzék őket. Mindkét említett szereplőt láthattuk már akcióban a Microsoft tavalyi E3-as prezentációjának záróakordjaként bemutatott demóban. A hozzájuk csatlakozó Delrő viszont csak nemrégiben rántotta le a leplet

### OSZD MEG, ÉS URALKODJ!

Minden játékmód játszható lesz majd osztott képernyőn is, ám ekkor már csak 30 fps-t garantál a fejlesztőcsapat multiplayerben, 60 helyett. A kampány viszont mindig 30 fps-en pörög, mindegy, hogy egyedül játszszuk, vagy másodmagunkkal.

a Coalition. Delmont Walker JD-vel együtt szolgált, barátságuk még az iskolában kötődött.

Fergussonék feltett szándéka visszatérni az első részre jellemző, kicsit intimebb, a totális háború bemutatása helyett személyesebb hangvételű történetmesélésre fókuszáló játémenet-hez, amelyhez ugyanúgy hozzátartoznak a feszültséget oldó vicces egysorosok, mint a sötétség mélyén rejtező ismeretlenül való félelem. Ugyanakkor nem kétdimenziós karakter-archetipusokban gondolkodnak, hanem elegendő figyelmet kívánnak szentelni személyiségük árnyalásának.

A széria hagyományaihoz híven hőseink túlnyomórészt egymás oldalán küzdenek majd (ha kooperatív módban játszunk, akkor az első játékos irányítja Marcus Fenix fiát, a második pedig óhaja szerint választhatja Kaitet vagy Delt), de megesik, hogy valamilyen okból elszakadnak egymástól. Ilyen alkalmakkor kisebb eltéréseket tapasztalhatunk majd a történetben attól függően, hogy melyikük marad JD mellett.

Gyaníthatóan nem tart sokáig, míg megismerkedhetünk az új ellenfelekkel – ne feledjük, mind a locust, mind

## JÁTÉKOS HANGOK



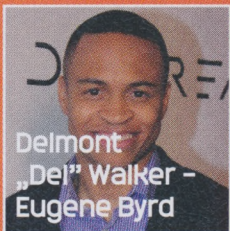
Kait Diaz -  
Laura Bailey

A három főszereplő közül vitathatatlanul a hangját Kaitnek kölcsönző Laura Bailey rendelkezik a legnagyobb tapasztalattal. Számtalan anime, animációs film és néhány tévés szerep mellett több mint 150 játékban láthattuk, pontosabban hallhattuk. Első munkája a BloodRayne volt, a legutóbb befejezett pedig az Uncharted 4: A Thief's End.



JD Fenix -  
Liam Mcintyre

A néhai Andy Whitfield utódjaként Spartacus címszerepére választott, újabbán pedig a The Flash tévésorozatban Weather Wizardként fel-felbukkanó ausztrál színész még sosem dolgozott videojátékon, de saját bevallása szerint hatalmas rajongója a Gears of War-nak, nyolcéves kora óta aktívan játszik, és óriási megtiszteltetésnek érzi a felkérést.

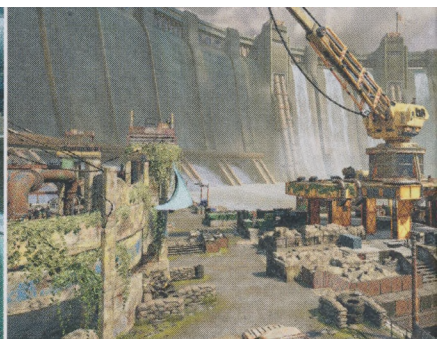


Delmont  
„Del” Walker -  
Eugene Byrd

Jim Jarmush egyedi westernje (Dead Man) és más filmek után Byrd a tévéképernyőn vetette meg a lábát olyan sorozatok visszatérő szereplőjeként, mint a nálunk Dr. Csont címen futó Bones és az Arrow. A tévét és a mozi kerülő játékosok a Battlefield: Hardline kampányában találkozhattak vele Marcus „Boomer” Bonesként.



A juvie-k szerepe a korábbi részekből ismerős wretch-ekhez hasonló: rá kell bírni a játékost, hogy elhagyja biztonságot nyújtó fedezékét



## HA TE MONDOD

Rod Fergusson producer, The Coalition: „Előbb jól kell csinálnod, mielőtt másképp próbálnád.”

a lambent elpusztult. Az említett E3-as demóban egy négylábú, fürgé mozgású, a lágy hasi tájékat leszámítva szinte teljes egészében páncélozott, a farkából tüskéket lövő ragadozón (pouncer) kívül humanoidok is kereszteznek majd utunkat. A swarm, vagyis raj néven emlegetett faj képviselői fejlődésük első fázisában nyálkás, piszkosfehér bőrű, pusztá kézzel, fogal-körömmel küzdő, agresszív hordát alkotnak. Jellemzően tömegesen lerohanják a játékosokat. A megfelelő kort elérve a juvie-k a locust dolgozókra kísértetiesen emlékeztető drónokká alakulnak. Bőrük megvastagszik, vöröses-narancssárgás árnyalatot ölt, és meggondolatlanságra készítő, céltalan agressziójukat számító gonoszság váltja fel; aligha folytathatunk velük tárgyalást egy békés megoldásról.

Ehelyett Lancerrel, Gnasherrel (sörétes puska), robbanó lövedéket használó visszacsapó fíjjal és olyan, fegyverre alakított szerszámokkal ritkítjuk majd soraikat, mint a Dropshot és a Buzzkill. Előbbivel egy gránát-szerű lövedéket hullajthatunk a fedezék mögött kucorgó ellenfél ölbe, míg utóbbi a szilárd felületeken gellert vető, végtagokat lenyisszantató körfűrészkorongokat ereget a tömegbe. Arzenalunk egy túlélőkéssel is gyarapodik, melynek használatáról később olvashattok. Rendelkez-

zenek azonban bármekkora pusztító erővel, a Sera-szerte lecsapó viharok tombolásával nem vehetik fel a versenyt. A Coalition szélerősség alapján négy kategóriába sorolja őket: egy hármás már a haladást is megnehezíti, és a méreteesebb lövedéktípusok könnyen célt téveszhetnek hatására. Ám amekkora gondot okozhat, ugyanakkora segítséget is nyújthat a feltámadó szél: ha megfelelően helyezkedünk, az extra löketnek köszönhetően messzebbre juttathatjuk a Dropshot aknagránátját, míg ellenszélben mi magunk járhatunk pórul. Sőt, az erősebb fuvallatok jóvoltából akár súlyos tereptárgyakat is alkalmi lövedékké alakíthatunk, csak el kell távolítani a támasztékokat, és már repül is a nehéz hordó, ki tudja, hol áll meg, és kit hogyan talál meg. Ellenfeleink pedig hozzánk hasonlóan küszködnek majd a széllal, megpróbálnak fedezéket keresni, de balszerencsénkire akár cafatokra is lehetjük ideiglenes menedékeiket. No nem mintha ők nem viszonoznák a szívességet, amikor csak alkalmuk nyílik rá.

A szélviharok új típusú kihívást nyújtanak, és korábban elképzelhetetlen taktikai lehetőségek egész sorát hoznak a Gears of War tíz éve változatlan játékménetében. A hirtelen szellőkesek jelentősen átalakítják a terepet, fedezékeket semmisítenek meg, vagy épp újakat hoznak létre, de

az sem kizárt, hogy a hatásukra megnyílik egy útvonal, amelyre lépve épp a magát elbarikádoló ellenség hátába kerülhetünk. Értelemszerűen a sűrű villámcsapásokkal tűzdelt, negyedik kategóriás viharok jelentik majd a legnagyobb gondot. A fejlesztők annyira veszélyesnek találták ezeket, hogy már nem is bajlódtak azzal, hogy még ellenfeleket is a nyakunkra küldjenek, elég bajunk lesz nélkülik is.

## AGAINST ALL ODDS (PHIL COLLINS - 1984)

Ahogy a Halo 5: Guardians, úgy a Gears of War 4 esetében is jóval a megjelenés előtt sor került a multiplayer bétára, hogy maradjon idő az esetleges változtatásokra, amelyeket a visszajelzések alapján végrehajtanának, és nem utolsósorban az infrastruktúrájának sem ártott egy huzamosabb terheléses próba. Jómagam Csirke és Paca társaságában bűgáttam a láncfűrész három kisebb, könnyen kiismerhető térképet (Harbor, Dam és Foundation) és két játékmódot kipróbálva. Nem árt már most tisztázni, hogy a Coalition kuzáka a Judgmentben debütált karakterosztályos megoldást, valamint visszahozta a klasszikus irányítási sémát is. Minden fegyver ismerősen simul az ember kezébe, a mozgáskultúra – ideértve a mosdóba igyekvő hasmené-



Megdolgoznak az animátorok a 18-as korhatár besorolásért

## „ A SZÉLVIHAROK ÚJ TÍPUSÚ KIHÍVÁST NYÚJTANAK, ÉS KORÁBBAN ELKÉPZELHETETLEN TAKTIKAI LEHETŐSÉGEK EGÉSZ SORÁT HONOSÍTJAK MEG A GEARS OF WAR TIZ ÉVE VÁLTOZATLAN JÁTÉKMENTÉBEN

sesre emlékeztető futást, a fedezékből fedezékbe pattanást – pedig gyakorlatilag semmit sem változott. Esküdni mernék rá, hogy ugyanazokat az animációkat használják, mint a korábbi részekben. A látvány pedig egyelőre több kategóriával az E3-as demó alatt helyezkedik el, ám emiatt kár aggódní. Egyrészt a fejlesztők azt állítják, hogy pre-alfa asseteket láthattunk, magyarul a végleges textúrák pofásabbak lesznek. Másrészt pedig látvány tekintetében mindig elmarad a multi a kampánytól, hiszen a filmszerű élmény helyett más szempontok dominálnak, például a sebesség, amely inkább többé, mint kevésbé, de azért tartotta magát a megcélzott 60 fps-hez.

A kipróbált játékmódok közül a team deathmatch épp azt kínálja, amit a neve sugall, két ötfős (a hiányzó helyeket botok töltik fel) csapat esik egymásnak meghatározott mennyiségű respawnlehetőséggel gazdálkodva. Amelyik hamarabb lenullázódik, az nyer. Ennél izgalmasabb volt a Dodgeball, amelyben a kidobós szabályai szerint visszaállhat egy, már kilőtt csapattársunk, ha végzünk valamelyik ellenfelünkkel. Szerencse sem árt rátermettségünk mellé, de 1-5-ös (a csapatok pályán lévő tagjainak száma) állás mellett is meg lehet fordítani a meccset. Egyelőre kevesen használják – nyilván szokni kell még –, de mostantól kétféleképpen is meglephetjük a fedezékben kuporgó elleniséget. Ha nem túl magas, és elég keskeny a tereptárgy, akkor rajta átvetődve meg-rúgjuk, kibillentjük egyensúlyából, majd késünkkel kivégezzük riválisunkat. Vagy akár

ki is ránthatjuk kuckójából, hasonló vég-eredménnyel. De hogy ne sérüljön a fair play szellemisége (e-sportról szótt álmokat dédelget a Coalition), el lehet háritani az ilyen próbálkozásokat. Apró és jelentéktelen fejlesztésnek tűnik csupán, ám elkerülhető általa az a paródiába illő szituáció, amelyben két játékos egymástól fél méterre felváltva dugja ki a fejét fedezékéből, és lő egyet a másik irányába.

A tapasztalati pontok gyűjtésén alapuló fejlődési rendszer sem befolyásolja játékbeli hatékonyságunkat, nem jár jobb páncél, több életerő vagy nagyobb sebző fegyver, ha szintet lépünk. Mindenki ugyanakkora eséllyel kaparinthatja meg a térképeken fellelhető durvább fegyvereket, és hiába ragaszkodnánk hozzájuk, gyilkosunk úgyis kifacsarja majd görcsösen merev ujjaink közül. Feltéve persze, hogy maradt még belőlünk valami, mert már-már nevetségesen túlzó, milyen apró cafatokra lehet lőni/vágni/robbantani embert és swarm drónt egyaránt.

Apropó szintlépés, a *Gears of War 4*-ben is meghonosodni látszik az egyre több játékban felbukkanó kártyás, meglepetésdobozos megoldás. Játékbeli kreditjeinkért cserébe ún. Gears-ládákat vásárolhatunk, amelyek kártyákat tartalmaznak. Utóbbiak a testreszabási opciókon túl gyorsabb xp-szerzési lehetőséget (például egy megnyert meccsért meghatározott százalékkal több tapasztalati pont jár) is kínálhatnak. Több xp egyenlő több kredittel és újabb kártyákkal, tehát hamar ördögi körben találja magát az ilyesmire fogékony játékos. Esetleg még arra

### INGYEN TÉRKÉPEK APRÓ MEGKÖTÉSSEL

A Coalition tervei szerint a megjelenést követő évben havi két új térképpel bővül majd a *Gears of War 4* kínálata, amelyek rotációban válnak elérhetővé mindenki számára. Ha nem kívánjuk kivárni, míg kedvencünk sorra kerül, meg is vásárolhatjuk őket (akár egyenként, akár az összeset egyszerre). Együtt játszó baráti társaságok pedig megtehetik, hogy összedobják a pénzt egy season passre, valamelyikük aktiválja, aztán hostként privát meccset indít, a többiek pedig anélkül csatlakozhatnak hozzá, hogy maguk is birtokolnák a DLC-t.

is képes lesz, hogy valódi pénzért vásároljon ládákat.

### THE FINAL COUNTDOWN (EUROPE – 1986)

Bármit is jelentsen be a Microsoft a közelgő E3 alatt, idén aligha lesz fontosabb megjelenése a *Gears of War 4*-nél. A többjátékos béta tapasztalatai alapján egy régről ismerős, tradícióhoz foggal-körömmel ragaszkodó, multis élményre számíthatunk. Innovációt inkább a kampánytól várhatunk, így JD-re és társaira hárul a feladat, hogy új rajongókat szerezzen a szériának, ugyanis a Coalition hosszú távra tervez a *Gears of War*-ral, márpedig növekedési potenciál nélkül megpecsételődhet a sorsa. Nem lehet az örökkévalóságig ugyanarra a vásárlói köre támaszkodni, mert előbb-utóbb lemorzsolódnak. Ám ahogy Fergusson mondta: előbb jól kell csinálniuk, mielőtt máshogy próbálnák. Októberben bizonyíthatnak.

Chavalier

# Előzetes

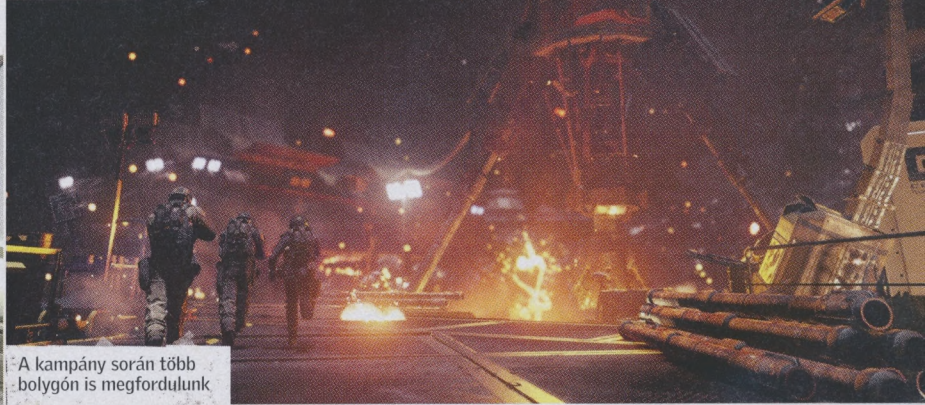
CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

Katonákba épített augmentációk várhatóan nem lesznek, de a felszerelésünkkel ugyanúgy tudunk majd mozogni



Ez a sisak ugyan nem tűnik kényelmesnek, de remélhetőleg legalább hasznos lesz

A felszállás gyönyörű, még ha csak egy animációt látunk is



A kampány során több bolygón is megfordulunk

Az űrben senki sem hallja, hogy sírsz

# CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

## INFO

Kiadó **Activision**  
Fejlesztő **Infinity Ward**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**

**Röviden** A Battlefield a múltba megy, a Call of Duty meg a még távolabbi jövőbe. Hozhat vajon érdemi változást az Infinite Warfare? Megjelenés **2016. november**  
PEGI **N/A**

**M**IKOR A CALL OF DUTY: BLACK OPS III SZTORIJÁNAK VÉGÉRE ÉRTEM, CSAK EGY NAGY SÓHAJTÁSSAL NYUGTÁZTAM, HOGY ENNYI; AMI RÉGEN VOLT, NEM JÖN VISSZA MÁR.

A sorozat minden egyes részének egyjátékos kampányát végigjártam; hullámzó volt az élmény, és ugyan az *Advanced Warfare* nem hagyott mély nyomot bennem, mégis jobb volt, mint a legutóbbi rész (és a *Ghosts*, ha már itt tartunk). Most viszont hiába próbálom bizakodó lenni, és reménykedni, hogy a következő játék története érdekes lesz, és mentes a „Nyomd meg az F-et, hogy leródd tiszteletedet” jellegű abszurd feladatokról, vagy végre feljuttatják egy kicsit a már nagyon koros mechanikákat, egyszerűen nem tudok hinni benne. Már az *Infinity Ward* sem próbálkozik igazán; az *Infinite Warfare* első előzetese nem kísérelt meg többet mutatni annál, mint amit a játéktól remélhetünk, holott a koncepcióban egyébként lenne potenciál. Ugyanaz a motor, ugyanaz a látvány, és hiába tartja konzolon is stabilan a 60 fps-t, ha pont ugyanúgy néz ki, mint az előző rész. A látvány persze csak

kis része az élménynek, de a konkurencia nagyon erős, és hiába vezető franchise a *Call of Duty*, egyre többen unnak bele az önméltóságba. Egy szünet ráférne már, de amíg az Activision nem lép arra az útra, amire a Ubisoft az *Assassin's Creed*del, és nem hagy ki egy évet, hogy igazán felfrissítse az alapokat, hiába remélünk forradalmi újításokat, akárhány fejlesztőcsapat dolgozik is a szérián akárhány évig.

### HARCUNK AZ ÉGBE VISZ

A negatív hangvételű bevezető azért ne vegye el a kedveteket, lehet, hogy én tévedek, én fásultam csak bele a sajtóközleményekben állandóan ismételtetett „forradalmi”, „úttörő”, „magával ragadó” kifejezésekbe, és csak én vagyok túl szkeptikus, ha ezeket látom. Az *Infinite Warfare* története a távoli jövőbe visz minket, viszont nem egészen a *Black Ops* alsorozatban látott szuperkatonás szalon. Társaink emberien viselkedő robotok lesznek, viszont a fejlesztőcsapat a tudomány és technológia jelen állása szerint képzelte el, hogyan változik a harc, amikor az ember már meghódította az űrt. A játékban a Föld természetes forrásai a né-

pesszgnövekedés és az ipari terjeszkedés hatására kiürültek, így elkerülhetetlenné vált, hogy a Naprendszerben alakítsunk ki kolóniákat, és más bolygókról, aszteroidákról szerezzük be a szükséges nyersanyagokat, üzemanyagot. Az UNSA (United Nations Space Alliance), avagy az űr-ENSZ az a politikai szervezet, amely az utazással, a földbirtoklással, a kolonizációval és a kereskedelemmel kapcsolatos ügyekben dönt. Ezt védelmezi a SATO (Solar Associated Treaty Organization), a katonai szervezet, melynek mi is tagjai vagyunk; a védelemre szükség is van – a veszélyt viszont nem a földönkívüliek, hanem a radikálisok jelentik. Az UNSA-ból kivált katonák alkotta SDF (Settlement Defense Front) célja, hogy háborút robbantson ki, átvegye az uralmat a Naprendszerben elszórt kolóniák és az általuk kitermelt nyersanyagok felett.

A játékban Reyes kapitányt, a különleges alakulat egy pilótáját alakítjuk, akit a Föld utolsó hadiűrőhajója, a *Retribution* vezénylésével bíznak meg. A mi felelőségünk, hogy győzelemre vigyük a koalíció seregeit. A hajó szolgál mozgó bázisként, ezen lakik Reyes és csapata, itt fo-

# EGYARÁNT HARCOLUNK MAJD FÖLDÖN ÉS ÉGEN, ZÉRO GRAVITÁCIÓBAN ÉS A BOLYGÓK FELSZÍNÉN

## MÉG MODERNEBB HADVISELÉS

A sorozat megítéléséről sokat elmond, hogy az Infinite Warfare-rel egyidőben bejelentett Call of Duty 4: Modern Warfare Remastered több rajongót hozott lázba, mint az új játék. Ez a negyedik rész felújított változata lesz, amely PC-re, PlayStation 4-re és Xbox One-ra egyaránt megjelenik, viszont egyelőre úgy tűnik, csak az IW-vel együtt lesz megvásárolható. Feljavítják a textúrákat, a fényeket, az árnyékokat, az animációkat és a hangokat egyaránt. A teljes kampányt elejétől a végéig újrajátszhatjuk, viszont a többjátékos mód húsz pályájából tízet kivettek, és csak a tíz legnépszerűbbet tartották meg. Lapzártánk pillanatában ezek közül a Crash, a Backlot, a Crossfire, az Overgrown és a Bog visszatérését erősítették meg, a továbbiakra csak tippelgethetünk. A Countdown feltűnt az egyik képen, viszont annak helyszíne a kampányban is szerepelt, úgyhogy ez önmagában még semmit nem jelent. Amitt sem kell aggódní, hogy az ugrándozást vagy az egyre bonyolultabb fejlesztési rendszert átvenné: a Modern Warfare Remastered multijában minden úgy marad, ahogy régen szeretttük.



A Földön is zajlik harc



Végre tényleg igazi katonákat láthatunk, nem agyatlan gyilkológépeket



## HA TE MONDOD

**Dave Stohl stúdióvezető, Infinity Ward: „Egyrészt egy kemény, zsigeri háborús történetet mesélünk el, amiről a Call of Duty sorozat ismeretes. Másrészt viszont egy eposzi utazásra invitáljuk a játékosokat, melynek során elképesztő játékmenetbeli innovációkat és új élményeket kapnak.”**

gadjuk el a küldetéseket, gyakran látjuk a kampány során. Emellett viszont egy másik hajót is kapunk, a Jackal típusú vadászgépet, amit testre szabhatunk, fejleszthetünk. Nagyon remélem, hogy nemcsak on-rail légiteszítékben vehetünk részt, hanem legalább egy árka repülőszimulátor szintjére felhozzák ezt a szegmenst. A korábbi játékok repülő szakaszai aligha voltak kielégítőek. Az Infinity Ward azt ígéri, egyaránt harcolunk majd földön és égen, zéró gravitációban és a bolygók felszínén. A kampány során állítólag alig lesznek töltőképernyők, semmi nem fog minket kibillenteni. Ezt még nem részletezték igazán, az lenne az igazi, ha a *No Man's Sky*-hoz hasonlóan léphetnének ki a sztratoszférából az egyéb szférákon át az űrbe, de várhatóan nem kapunk majd akkora szabadságot, és miután hajóba ültünk, csak egy animációban nézhetjük végig, ahogy elhagyjuk a bolygót. Azért az is valami. A kampánnyal kapcsolatban a melléküldetések bevezetése tényleg izgalmas. A fő feladatok mellett ugyanis opcionálisakat is teljesíthetünk, amelyek nem lineárisan követik egymást. Ha adódik egy lehetőség, hajónkkal

megtámadhatunk különleges célpontokat; siker esetén játékbeli tárgyak, egyéb tartalmak járnak jutalmul, és megismerhetjük a sztóri egy olyan szeletét, amit egyébként csak a főszálon haladva nem. Némi reményre ad okot, hogy a történetet Taylor Kurosaki írja, a design director pedig Jacob Minkoff, mindketten a Naughty Dogtól igazoltak át.

### A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

A multiplayererről még nem árultak el sokat, csak annyit, hogy folytatják a megkezdett utat, megmaradnak a mozgáselemek, de újakat is bevezetnek, és új fegyverek is jönnek. Lesznek űrbeli és földi pályák egyaránt. Érdekesebb ennél, hogy az Infinity Ward is zombis kooperatív kampányt készít, az elsőt a csapat számára; a *Modern Warfare* játékokban egyáltalán nem volt, a *Ghost*sban pedig nem zombik, hanem földönkívüliek támadtak. Adná magát, hogy ha az űrbe megyünk, akkor idegen lényekkel harcoljunk, de valamiért nem emellett döntöttek. A zombis kampány egy, az *Infinite Warfare*-tól és a *Black Ops* zombimódjaitól is különböző univerzumban fog játszódni, de ennél többet

### FIZETNÉL ENNYIT A NOSZTALGIÁÉRT?

Az Activision egy érdekes és a közösség körében nem túl nagy sikert arató ötlettel állt elő: a *Modern Warfare Remastered* önmagában nem lesz megvásárolható, csak az *Infinite Warfare Legacy Edition* vagy *Legacy Pro Edition* részeként. Ez azt jelenti, hogy ki kell fizetni kb. 23 000 forintot, ha játszani akarunk a felújított klasszikussal. De nézzük a jó oldalát: kapunk mellé egy új játékot is. Juhéj!

még nem árultak el róla. Várhatóan ez lesz az egyetlen kooperatív mód, a kampányt, mivel külön nem említették, úgy tűnik, nem játszhatjuk barátainkkal együtt. Ez pedig nem baj. Nekem nagyon tetszik a koncepció, és jól hangzanak az újítások, de mégsem tudok őszintén lelkesedni. Ez még kevés ahhoz, hogy elhiggyem, az áttörőnek mondott újdonságok tényleg áttörőek lesznek, a légi harc valóban izgalmas, és a sztóri is olyan, amire emlékezni fogunk. Ritkán kesergek a múltért, és ritkán vetem fel, hogy ez már nem az a *Call of Duty*, ami régen volt, mert a változás nem mindig rossz; viszont itt pont az érdemi változás hiánya zavaró. Nem akarok második világháborús vagy *Modern Warfare*-kori *CoD*-ot – olyat akarok, amire lehet emlékezni, amit nemcsak a multi miatt érdemes játszani, hanem a kampány miatt is. Kívánom, hogy ez legyen az *Infinite Warfare*, de nem reménykedem benne igazán.

Paca

# Előzetes

## BATTLEFIELD 1



A tankok látványa rémületet ültetett a katonák szívébe, hiszen fogalmuk sem volt, miként vehetnék fel a küzdelmet a dűbörgő acélmonstrumokkal



A légiőrnél még tiszteletben tartották a lovagasság szabályait



Ekkor alkonyult be a lovasságnak



1914-1918

# BATTLEFIELD 1

**SZÁZKÉT ESZTENDEJE ADTA LE GAVRILÓ PRINCIP SZARAJEVÓBAN A VÉGZETES PISZTOLYLÖVÉSEKET,** amelyek kioltották Ferenc Ferdinánd főherceg, az Osztrák-Magyar Monarchia trónörököse és felesége, Zsófia hercegné életét, valamint megteremtették az évek óta háborúra készülő nagyhatalmak számára a casus belli-t, azaz a hadüzenetre szolgáló ürügyet. A mérénylet következtében a Monarchia hadat üzent a Szerb Királyságnak, a Német Császárság lerohanta a semleges Belgiumot és Luxemburgot, ezzel kiprovokálva Franciaország és Nagy-Britannia hadba lépését. Nem sokkal később már az oroszoktól kezdve a törökökön át a japánokig szinte mindenki belekeveredett a bonyolult szövetségi rendszereknek és gyarmati kötődéseknek köszönhetően. Európán kívül a Kaukázus térsége ugyanúgy hadszínterré vált, mint a Sinaifélsziget vagy Mezopotámia területe. A történelem addigi legnagyobb moz-

**INFO**

Kiadó **Electronic Arts**  
Fejlesztő **EA DICE Platform**  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Kipróbálatlan hadszínterre merészkedik a Call of Duty legfőbb riválisa. Megjelenés **2016. október**  
PEGI **N/A**

gósításának köszönhetően mintegy 70 millió katonát vezényeltek a frontokra a háború évei alatt a tengelyhatalmak és a velük szemben álló Antant országai. A katonai áldozatok számát kilenc-, a civilekét hétmillió környékére teszik. Ki gondolta volna, hogy épp egy generáció tragédiája adhatja meg a szükséges lökést az AAA kategóriás FPS-ek évek óta egy helyben toporgó műfajának.

### HÁBORÚ A VILÁG KÖRÜL

Míg a *Call of Duty* már harmadik éve próbálja kiaknázni a jövő hadviselésében rejtőző lehetőséget, addig a *Battlefield* olyan váratlan – ám nem feltétlenül sikeres – húzással lepte meg a nagyjérdeműt, mint a *Hardline* zsarudrámája és bankrablással, autós üldözéssel fűszerezett, rabló-pandúr többjátékos módja. Most pedig újfent merészet lépett, mert a második világháborúhoz visszatérést még elképzelhetőnek, sőt kívánatosnak is tartottuk, de hogy egészen az európai monarchiák globális háborúba torkollott családi perpatvaráig lapozzanak hátra a történelemkönyvekben, nos, erre kevesen fogadtunk volna. Még a leleplező trailer premierje előtt

néhány órával kiszivárgott promóciós anyagok sem győztek meg minden tamaskodót. Aztán elütötte az óra az este tízet, és egy indokolatlanul hosszúra nyúlt felvezető után felcsendültek a Seven Nation Army taktusai a White Stripedől, majd alig egy perccel később pont úgy leolvadt az internet (íz-zott a Twitter, a Facebook, az Instagram, a YouTube), ahogy azt a DICE megjósolta. Októberig van időnk, hogy a sokkból magunkhoz térve megbarátkozzunk a gondlattal, miszerint a széria történetében először vehetünk részt tömeghadseregek háborújában. Amióta ugyanis az egyjátékos kampány is a *Battlefield* szériatartozékának számít, egyszer sem fordultunk meg a frontvonalon, csupán helyi konfliktusokban és proxyháborúkban vetettek be bennünket, jellemzően ellenséges vonalak mögött. Felejtjük is el a modern hadviselés jellemzőit. Az első világháború csatateréhez ugyanúgy hozzátartozik a gáztámadás és a járhatatlanná ágyúzott senki földjén keresztül indított szuronyroham, mint dupla fedeles repülőek kecses, ámde halálos légi balettje és a csendes éjszakai árokharc-

## MÁSODIK NEKIFUTÁS

Egy felvásárlás okán közvetett módon már belekóstolt a DICE az első világháborúba. A Refractor Games 1999-ben megjelent és alig húszezer példányig jutott Codename Eagle című FPS-e önmagában még nem lett volna túl jó befektetés, ellenben a játékot hajtó Refraction motor hosszú évekig jó szolgálatot tett a cégnek. Egyebek mellett a Battlefield 1942, a Battlefield Vietnam, valamint a Battlefield 2 és a Battlefield 2142 alatt is az említett engine vagy annak egy újabb változata dohogott.



## A SZÉRIA TÖRTÉNETÉBEN ELŐSZÖR VEHETÜNK RÉSZT TÖMEGHADSEREGEK HÁBORÚJÁBAN



## HA TE MONDOD

**Daniel Berlin lead designer, EA Dice: „Minden jármű vagy felszerelés, amit a játékban látsz, a valóságban is létezett.”**

ban használt buzogány (vagy a fokos, amit dédapánk részesítettek előnyben). Ha minden igaz, grandiózus harctéri pillanatokat élünk majd át a hatfelvonásosra tervezett kampány során. Több szereplő szemszögéből is megismerjük, milyen hatást gyakorolt saját és környezetük életére a példátlanul nagy véráldozatot követelő háború, illetve miként hátrált meg a dicső múlt a feltartóztathatatlanul előrenyomuló jövő előtt. E karakterek kiléte még nem ismert, ám támpontként szolgálhatnak a fejlesztői interjúkban elejtett félmondatos utalások, valamint *Deluxe Edition*höz járó Harlemi Pokolharcosok, Vörös báró és Arabiai Lawrence témájú extrák. Egy beduin nőt már biztos, hogy irányíthatunk, aki feltehetően az oszmán törökök ellen küzd majd T.E. Lawrence és Fejszál emír oldalán az arab felkelés irreguláris erőinek tagjaként.

### FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

Vitán felül a többjátékos rész az, amely a széria híveit leginkább lázban tartja. Az új hadszíntér magától értetődően számos változtatást hoz magával. Például a rajongói elvárásoknak megfelelően két önálló kaszt kö-

zött osztották fel az assault és a medic szerepét, valamint ezzel párhuzamosan megszabadultak az engineertől. Játékstílusunktól függően választhatunk tehát géppisztolyt és sörétes puskát használó assault, félautomata önvédelmi fegyverrel és felcsercsomaggal felszerelt medic, könnyű géppuskát cipelő, járműveket szerelő és lőszer-utánpótlásról gondoskodó support, valamint távcsöves puskával fejlődéseket osztogató scout közül. Előreláthatóan mindegyiküknél lesz majd valamilyen korabeli pisztoly (talán épp egy Mauser C96), a C4-et helyettesítő dinamit-rúd, illetve valamilyen közelharc fegyver. A gyalogsági ástól az árokbuzogányon és a szuronyon át a lovassági szabályig számos halálosztó eszköz áll majd a rendelkezésünkre, amelyek mindegyike eltérő hatótávolsággal és sebességgel bír. Különösen érdekesnek hangzanak a járművekhez szabott osztályok, ezekhez hasonlóval még egyetlen *Battlefield*-ben sem találkoztunk. E szerint aki tankba spawnol, az tankvezető lesz, aki repülőbe, értelemszerűen pilóta. Ha pedig kilőnék alóluk a járgányt, és ők valamilyen csoda folytán túlélnek, akkor azal a fegyverrel küzdenek tovább, amit a valóságban is magukkal vittek vol-

na. Nem hinném, hogy sokáig húznák egyetlen pisztollyal. A harcjárművek tüzerő, sebesség és páncélzatuk vastagsága tekintetében is különbözni fognak egymástól. Kategóriától függ, hogy a tankvezető mellett hány utas fér el, akik majd a fedélzeti géppuskákat kezelik. Hasonlóképpen egy- és többszemélyes vadászrepülő, illetve bombázók is helyet kapnak a játékban a gigantikus zeppelinekről, páncélvonatokról és csatahajókról nem szólva. Hogy a lovasság milyen szerepet játszhat majd a multiplayerben, egyelőre rejtély, de gyanítom, számos állatvédő tiltakozását kiváltaná, ha dinamitrudat aggatnánk a pacira, majd a hátsójára csapva bezavarnánk az ellenséges táborba. Az sem világos, hogy a trailerben látott, lovagi páncélba bújtatott katonák és a lángszórós baka csak a kampányt hivatott érdekesebbé tenni, vagy esetleg a *Star Wars Battlefront* mintájára amolyan hősi karakterként a multiban is viszontláthatjuk-e őket. Egyelőre még nem hozták nyilvánosságra, hogy hány térképre számíthatunk megjelenéskor. Az már biztos, hogy később ingyenes darabokkal bővíti a kínálat, és aligha kell sokat várni a fizetős tartalmak leleplezésére. Egyebek

mellett Argonne erdeje, egy francia falu, az olasz Alpok és az arab sivatag is a 64 fős ütközetek helyszínéül szolgál majd. A fejlesztők ígérete szerint a környezet rombolhatósága dinamikusabb lesz, olybá tűnik, hogy a szűk keretek közé szorított *levolution* helyett visszatérnek a *Bad Company 2*-ben látott módszerhez. Hasonlóképpen üdvözlendő, hogy a kor technológiai fejlettsége folytán a találat a játékos ügyességén múlik. Nincs olyan fegyver – még a légvédelmi üteg sem –, amely képes lenne befogni a célpontot és hőkövetéses vagy más módszerrel rajta is maradni leendő áldozatán. Hasznos újtásnak ígérkezik, hogy ötfős osztagot hozhatunk létre barátainkkal, amit megbont-hatatlan egységként kezel a rendszer, így még véletlenül sem fordulhat elő, hogy akaratunk ellenére szétválasztana bennünket. Természetesen a fegyverek testreszabásának lehetősége sem maradhat ki, ám ennek részleteit csak később tárják a nyilvánosság elé. A trailer kiváltotta reakciók alapján úgy fest, hogy a DICE-nak sikerült a megfelelő húrokat megpendítenie. Milliók várják bizakodva a megjelenés előtt esedékes többjátékos bétát. Kár lenne, ha csalódást okoznának nekik.

Chavalier

# Előzetes

## MIRROR'S EDGE: CATALYST

Egy rúgással kibillenthetjük egyensúlyukból az ellenfeleket

GameStar  
KIPRÓBÁLTUK

A korábbián szorosabb kapcsolatba kerülünk majd a többi futárral

Nomad: No worries. I'll keep a look-out from here.

Már nem csak a megmászható tárgyak világítanak pirosan, egy csik is mutatja, merre kell menni

Glass városa gyönyörű lesz

### Szabadon rohanó

# MIRROR'S EDGE: CATALYST

## INFO

Kiadó **Electronic Arts**  
Fejlesztő **EA DICE**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Kipróbáltuk a *Mirror's Edge Catalyst*-et, ami olyan, mint egy igazi reboot, de volna még hova fejlődnie.  
Megjelenés **2016. június**  
PEGI **16+**

**M**IKOR AZ EMBER A MIRROR'S EDGE CATALYSTTEL JÁTSZIK, EGY DOLGOT NEM VONNA SZABAD MEGTENNIE: ÖSSZEHA-SONLÍTANIA AZ EREDETI JÁTÉKKAL.

Csak hát ez óhatatlanul is megtörténik, főleg ha a játékos nemcsak játszott az előző résszel, hanem egyenesen a rajongójává vált, és a mai napig emlékszik minden fontos pillanatra. A *Catalyst*-et úgy kell nézni, mintha teljesen új lenne, mintha a 2008-as előd nem is létezett volna. Más élmény így, és más élmény úgy. Nekem a körülbelül egy óra játékidőt kínáló béta közben nem sikerült teljesen elvonatkoztatnom, ezért ért csalódás, de amikor letettem a kontrollert, és átgondoltam a mögöttem álló 60 percet, külön tudtam választani a tényleges problémákat azoktól a dolgoktól, amelyek csak azért zavaróak, mert korábban másképp voltak. Akár a visszatérő rajongókra, akár az újoncokra számít a DICE, könnyen két szék közé eshet, pedig most minden korábbiánál nagyobb szükség van arra, hogy egyszerre ülje meg mindkettőt.

**EZ MÁR TÉNYLEG NEM AZ A FAITH**

A béta úgy kezdődött, hogy Faith kiszabadult a börtönből, ahova két évre ismeretlen okokból bezárták. (Valószínű, hogy egy megbízás során kapták el.) Már egyáltalán nem tűnik olyan esetlennek, mint

amilyenek az előző részben érezhettük (na tessék, már megint hasonlítok), nagyszájú és virgonc, aki szabadulása után egyből visszatér csoportjához, hogy teljesítse a rá váró megbízásokat. Egy, a sztoriba épített tutorial vezet minket végig az alapokon és a kicsit megváltozott irányításon, amivel eleinte akadtak nehézségeim, de amikor hozzászoktam, éreztem, hogy jobb ez, mint korábban. Controllerrel játszva a bal ravasszal csúszhatunk, a felette lévő gombbal (LB vagy L1) pedig ugorhatunk, de ha ez utóbbit nyomva tartjuk, a lány nemcsak átszökken egy objektum felett, hanem dobant róla, így magasabbra pattanhatunk vele. Ez főleg akkor hasznos, ha olyan tereptárgyhoz érkezünk, amit átugorva tovább is haladhatunk, de fölötte van valami, amiben megkapaszkodhatunk.

Az eredeti játékból nagyon hiányzott a szabadság, amit a *Mirror's Edge Catalyst* végre megad. Az igazából hazugság, hogy a város szabadon bejárható, ugyanis a játék helyszíne nem a város, csak a háztetők alatti terep, illetve néhány épület belseje. Bár a bétában viszonylag kis területet lehetett feltérképezni, azért valószínű, hogy az utcaszintre nagyon ritkán vagy egyáltalán nem jutunk le, és ha lenézünk a háztetőkről, akkor sem tűnik úgy, hogy bárhol is megközelíthető, vagy lenne ott bár-

mi keresnivalónk. Én jobban örültem volna neki, ha az is előbbnek tűnik, de csak pár, egy kaptafára készült autó és néhány, arc nélküli gyalogos bolyong céltalanul. Ellenben a tetőkön meglepően sok emberrel találkozni. Megszólítani a béta alatt csak egyet-kettőt lehetett, akik melléküldetéseket adtak, a többiek csak álltak és néztek, akármit csináltam. Az egyiket megpróbáltam megverni, de pókerarcra figyelte, ahogy rugdosok és ütögetek. Néha a KrugerSec, avagy a város rendjét felügyelő biztonsági szolgálat embereivel is össze lehet futni, de ritkán okoznak bármi gondot. A legnagyobb csalódás egyébként egyértelműen a mesterséges intelligencia működése volt számomra. A gép irányította katonák nagyon furán, darabosan mozognak, nem képesek kibillentni is össze lehet futni, de ritkán okoznak bármi gondot. A legnagyobb csalódás egyébként egyértelműen a mesterséges intelligencia működése volt számomra. A gép irányította katonák nagyon furán, darabosan mozognak, nem képesek kibillentni is össze lehet futni, de ritkán okoznak bármi gondot.



## A LEGDRÁGÁBB FUTÓCIPŐK

A játék – bár ez a béta során nem látszott – a videó alapján gyönyörű lesz. PC-n ennek komoly ára van: a minimumhoz elég egy i3-3250-es processzor, egy GTX 650 Ti és 6 GB RAM, a magas beállítások viszont megkövetelik az i7-3770-et, a GTX 970-et, és ami a legdurvább: 16 GB RAM-ot. Nem túlzás ez egy kicsit?

Sajnos valószínű, hogy az utcaszínre nem fogunk tudni lemenni, ezért nem is dolgozták ki igazán

Kötelen csúszásból gurulva érkezés: az egyik legjobb élmény

## HA TE MONDOD

**Erik Odeldahl design director, DICE: „A Mirror's Edge esetében adná magát, hogy VR-eszközökkel is játszható legyen, de jelenlegi formájában nem működne, át kellene alakítanunk.”**

utolérni minket. Egyetlen dolog zavart igazán: míg az előző részben fejvesztve rohantam, ha üldöztek, ebben simán leálltam akár öt-hat katonával is bonyolítani, mert a löfegyverek sem jelentenek különösebb veszélyt, pedig Faith már nem használhat fegyvereket (a sztoriban várhatóan meg fogják indokolni, hogy miért nem).

### AZ OKTATÁST BEZZEG NEM RENDSZABÁLYOZZÁK

A katonák nem jöttek utánam, gond nélkül elszaladhattam volna, de ugyanannyit ért az is, ha leküzdöttem őket. Így nem láttam értelmét a Combat kategóriába tartozó fejlesztéseknek sem, megvoltam az alaplehetőségekkel is, annak sem éreztem szükségét, hogy gyorsabban fektessem meg a rosszarcúakat. A fejlesztés egyébként alapvetően is erőltetettnek hat, ugyanis a Movement kategóriában például olyan dolgokat oldhatunk fel, mint a leérkezés utáni gurulás vagy a gombnyomásra 180 fokos fordulás, holott mindkettő alapvető volt korábban. Ráadásul a skillek jó része (19-ből 11) a Movementben eleve fel van oldva. Arra tippeltek, hogy a játék legelején a még fiatalabb Faith-szel játszunk, aki mindent, még az ugrást is az alaptól kezdve sajátítja el. A legérdekesebb a Gear kategória, itt találhatóak a felszere-

lésekhez kapcsolódó fejlesztések, köztük a most még nem kipróbálható Magrope, amivel lengedezhetünk az épületek között, vagy a Distructor, amivel drónokat hackelhetünk meg. Itt sincs azért sok választási lehetőség, érezhető, hogy csak a mai elvárásokhoz próbálták igazodni ezzel a fejlesztéssel.

### EGY KIS MELLÉKES

A sztoriból négy küldetést lehetett teljesíteni, ezek együtt kb. fél óra játékidőt tettek ki, és leginkább csak arra voltak jók, hogy segítsenek elsajátítani az alapokat. Az nem derült ki, hogy hova tart a történet, csak hogy egy Dogen nevű alak a pénzt követeli rajtunk, nekünk meg folytatnunk kell azt, amit a kötérelőtt csináltunk. Innen még bárhol mehetünk, de annyira nem kapott el, mint anno az eredeti, ami az első pillanattól fogva érdekelt. Faitht is csak egy futárnak éreztem a többi közül, nem pedig olyasvalakinek, akivel törődöm. A visszaemlékezések egy kicsit segítettek, de még meglátjuk, hogyan alakul az egész. Kipróbáltam néhány mellékküldetést és „szabadidős tevékenységet” is. Míg előbbieket a fő küldetésekhez hasonlítok, csak rövidebbek, utóbbiak inkább időmérők, más-más körítésel. Az egyik típusban például egy csomagot

## AZ EREDETI JÁTÉKBÓL NAGYON HIÁNYZOTT A SZABADSÁG, AMIT A MIRROR'S EDGE CATALYST VÉGRE MEGAD

## CHAVA MÁS VÉLEMÉNYE

Viszolygok a mélységtől, még egy számliról is képes vagyok leszédülni, holott sráckoromban imádtam fára mászni. (Ne nojtek fel soha!) Epp emiatt állok értetlenül a tény előtt, hogy legkedvesebb játékélményeim között tartom számon a 2008-as Mirror's Edge-et. Korántsem volt tökéletes, de sajátos képi világa, fülbemészó elektronikus soundtrackje, valamint az FPS-be bújtatott platformer újdonságának varázsa minden hiányosságát feledtetette. Már-már euforikus örömmel csaptam le a régóta várt Catalyst bétájára, csak hogy koppanjak egyet. Mivel nem a végleges változatról van szó, igazságtalan lennék, ha máris leszédném róla a keresztvizet, mert a cselekmény még érdekfeszítővé válhat, ahogy minden bizonnyal a játéktér is gyarapodik majd, és kiderül, mihez kezdenek a nagyobb szabadsággal a fejlesztők. Miközben a karakterfejlesztés némileg erőltetettnek hat, az átdolgozott irányításért jár a vállveregetés, az Xbox One-on látott textúrahibákat pedig egyelőre betudom a félkész állapotnak.

kell eljuttatnunk A-ból B-be, mielőtt lejárna az idő, egy másikban pedig a lehető leggyorsabban kell elérnünk egy kijelölt pontot. Vannak meghackelhető hirdetőtáblák, amelyekhez trükkösen kell felmászni (a környezetet jól kiismerve), felhasználók által kijelölt útvonalak és mindenféle gyűjtögetni való is. A lehetőségekből kihozták a maximumot, kérdés, hogy ez mennyi idő után válik unalmassá és repetitív. Nem mondanám, hogy egyértelmű csalódás a Mirror's Edge Catalyst, de tartok tőle, hogy a mesterséges intelligenciával kapcsolatos problémákat már nem fogják a júniusra tervezett megjelenésig javítani, és noha a futás és az ugrázkodás szórakoztató, nem biztos, hogy öt-tíz óra játék után is ugyanannyira fogom élvezni. A megjelenés újabb halasztását pedig már az Electronic Arts sem vállalná be. Jelenleg úgy látom, hogy minden azon múlik, milyen lesz a történet, mennyire változatos fő küldetéseket kapunk, mert ha azt elszűrik, akkor a sorozat sajnos nem menekül meg a bukástól. Reméljük a legjobbakat.

Paca

# Előzetes

## CHAMPIONS OF ANTERIA



„Ki gépen száll fölébe, annak térkép e táj”



Nem tudom, mire képes az, de kell egy olyan!



Fendrellel nem éri meg packázni



## Nevüket zengi majd a Settlers világa

# CHAMPIONS OF ANTERIA



## INFO

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

**Röviden** A Settlers világában játszódó akció-RPG és egy városfejlesztős stratégiai játék hibridje, összetéveszthetetlen német humorral megfűszerezve.

Megjelenés **2016. augusztus**  
PEGI **N/A**

**IDÉN IS ELJÖTT AZ ÁPRILIS, ÉS EZ AZ IDŐSZAK MINDEN ÉVBEN MEGMOZGAT VALAMIT MOCSYBAN ÉS CHAVÁBAN, AMIÉRT ÚGY ÉRZIK, KI KELL ENGEM KÜLDENTÜK KÜLFÖLDRE.** Ezel tavaly sem volt problémám, és idén is csak örülni tudtam neki. Ezúttal Düsseldorf felé vettem az irányt, hogy részt vegyek a Ubisoft Blue Byte stúdiójában tartott sajtóeseményen. Pár szerencsés szakmabelinek az embargó lejárta előtt bemutatták legújabb játékukat, a Settlers világában játszódó *Champions of Anteria*-t. Volt étel, ital, trailer és még egy kétórás játékidő is, amikor kipróbálhattam, milyen is mozgásban a *CoA*.

### MÓKA, KACAGÁS ÉS HÁBORÚ

Azt már a trailer világossá tette, hogy egy vicces játékról van szó. A rajzolt grafika és a narrátor humoros megjegyzései könnyed hangulatot teremtettek, és a mesés stílusra fogékonyak már itt elkezdtek mocorogni a székükben, hogy végre kipróbálhassák a játékot. A videó után következő demóban bemutatták,

míról is szól a *Champions of Anteria*. A történet kezdetén három hős áll a rendelkezésünkre (számuk később ötre bővül), és mind a hárman kellően elmebarjosak, valamint megfelelően nevetséges háttértörténettel és motivációkkal rendelkeznek. Egyikük, a vikingek törzsébe tartozó szerzetes például azért vált kitalálttá, mert vegetáriánus. Ezek a hősök épp most térnek haza Anteriába, és azt látják, hogy banditák és mindenféle lények tartják rettegésben a vidéket. Ha ez nem lenne elég, az egész területet három nagy frakció uralja. Ezeket az ellenségeket kell majd kiebrudalni Anteriából folyamatosan fejlődő hőseinkkel. Mindegyik frakciónak van egy-egy vezetője, akik ellen meg kell nyernünk egy végső bossharcot, ha végleg meg akarunk szabadulni tőlük. A harcok nem simla csíhi-puhik lesznek, több részből állnak össze. (A demóban bemutatott küzdelemben például, miután a játékoskarakterek levették a páncélos behemót életerejének a felét, a hatalmas rossz fiú gyógyítókat hívott be, és támadási stílusa is megváltozott.) Emi-

att többször is próbálkoznunk kell majd, hogy rájövünk a bossok legyőzésének mikéntjére.

### RPG ÉS STRATÉGIA, KÉT JÓ BARÁT

A sajtótájékoztató után mi magunk is gép elé ülhetünk. Először a játék akcióreszébe nyerhettünk bepillantást: egyszerre három karaktert irányítunk izometrikus nézetben, együtt, de akár külön-külön is mozgathatjuk őket, illetve támadhatunk velük. A harcok alatt bármikor megállíthatjuk az időt, hogy átgondolhassuk stratégiánkat és új parancsokat oszthassunk ki. Mindegyik karakter – beleértve az ellenfeleket is – egy-egy őselemhez tartozik, öt ilyen található a játékban: tűz, víz, villám, természet és fém. Körbeveréses rendszerben minden elem hatásos, illetve gyenge egy-egy másikkal szemben, míg kettővel szemben semleges. A küldetések előtt megnézhetjük, milyen típusú ellenségekre számíthatunk, és ahhoz mérten állítjuk össze csapatunkat. Nem nehéz kitálatni, hogy az öt hős mindegyike más-más elemhez tartozik.



Harcra készen mind az öten

## INTERJÚ MIHNEA DRAGOMANNAL, A CHAMPIONS OF ANTERIA KREATÍV RENDEZŐJÉVEL



**GameStar:** Mindenekelőtt köszönöm a lehetőséget, hogy beszélhetünk, és gratulálunk a bemutatóhoz, nagyon jól sikerült. **Mihnea Dragoman:** Örülök, hogy tetszett.

**GS:** A sajtótájékoztató alatt említetted, hogy a játékban bármilyen irányba terjeszkedhetünk, és így szabadon választhatjuk, melyik ellenséggel csapunk össze. Miképp működik majd ez a rendszer, és hogyan illik a játék átvilével sztorijába ez az open world megoldás?

**MD:** A rendszer úgy működik, hogy az irányításod alatt lévő területről bármelyik szomszédos területet megtámadhatod. Ha például délre mész, a sivatagi törzssel találkozol, ha viszont északra tartasz, akkor a frostbeard elnevezésű vikingharcosokkal kerülsz szembe. A történetet illetően mindegyik ellenséges frakciónak van egy saját kis sztorija, amit a csaták közben ismersz meg. A játék fő történetében Anteriát kell felszabadítani, a végére pedig tartogatunk néhány meglepetést, amit nem szeretnék előre lefőni.

**GS:** Első ránézésre a karakterek nagyon érdekesnek tűntek. Kifejezetten szerettem bemutatni videójukat, amelyben megtudjuk, honnan jöttek, és kik is ők pontosan. Számíthatunk arra, hogy lesz saját személyes történeti ívük a játék folyamán?

**MD:** Külön küldetések nem lesznek, de jobban megismerhetjük majd mind az öt szereplőt egymással és más karakterekkel való interakcióik során.

**GS:** Tervezték valamilyen kiegészítőt a játékhoz? Egy új ellenséges frakciót vagy esetleg az említett személyes sztorikat az egyes hősöknek?

**MD:** Most minden erőnkkel azon vagyunk, hogy befejezzük az alapjátékot, csak utána kezdünk el terveket szőni a jövőt illetően.

**GS:** Lehetséges, hogy bővítek a játékot valamilyen multiplayer, esetleg coop lehetőséggel?

**MD:** A fejlesztés kezdeti szakaszában volt erről szó, de végül inkább a single player rész tökéletesítésébe fektettük energiáinkat, és elkanyarodtunk ettől az ötlettől.

**GS:** A Champions of Anteria igazán jó keveréke az akciónak és a stratégiának, de irányítása nem túl bonyolult. Gondoltatok arra, hogy megjelenjen a játék a jelenlegi generációs konzolokra?

**MD:** Most minden erőnkkel azon vagyunk, hogy tökéletesre csiszoljuk a PC-s verziót. Később lehet, hogy nyitottak leszünk új lehetőségekre, de jelenleg nem törjük a fejünket ilyenben.

A tutorial végén felszabadítottunk egy kis falut, befészkeljük magunkat a hozzá tartozó várba, és az lesz főhadiszállásunk: itt cserélhetjük hőseink felszerelését és képességeit. A vár árnyékában található falut erőforrásainkból építhetjük, ez a játék stratégiai része. Olyan erőforrásaink vannak, mint a jó munkások, az épületekhez kő vagy a felsorolt öt elemhez tartozó ásványok. A rendelkezésünkre álló mennyiséget küldetések teljesítésével vagy különböző épületek felhúzásával tudjuk növelni, ezek az épületek pedig növelik a falu szintjét, miáltal karaktereink is fejlődnek. Településünk szintje szerint növekszik harcászaink szintje is, és így oldhatunk fel újabb és újabb képességeket számukra. Továbbá a kovács- és a bájitalkeverő műhelyt is nekünk kell megépítenünk, csak ezután tudjuk felszereléssel ellátni csapatunkat. A bájitalos hölgyemény kifejezetten fontos, mert nincs semmilyen élettöltő varázslat a játékban, csak a gyógyító italokkal tudjuk újra virgonccá varázsolni harcászaink megfáradt embereinket.

Ha pedig végeztünk a faluban, vár minket a világtérkép, amelyen láthatjuk Anteria teljes területét és azt, hogy kik vannak ott hatalmon, mi pedig eldönthetjük, kit rohanunk le. Figyelünk kell azonban arra is, hogy minket is megtámadhatnak az ellenfelek, ugyanígy mindenkinek megvan a saját köre. Ha kiválasztunk egy területet, amit megtámadnánk, vagy minket vesznek célba, eldönthetjük, melyik három hőssel vágnánk neki a küldetésnek. Felszereljük őket minden jóval, és már mehetünk is.

### NEM MINDEN KÖNNYŰ, AMI GYEREKESNEK LÁTSZIK

A terület olyan nagy, hogy a sivatagos, kihalt tájtaktól kezdve a zöldellő, buja erdőkön keresztül egészen a havas hegycsúcsokig mindenhol megfordulhatunk. A térképen látjuk, milyen területre készülünk behatolni, és hogy milyen típusú ellenségekre számíthatunk. A küldetés elején kapunk egy fő feladatot, amelyet feltétlenül el kell végez-



## A BÁJOS MEGJELENÉS ÉS A KÖNNYED HUMOR SENKIT NE TÉVESSZEN MEG, EZ A JÁTÉK NEHÉZ



Nem tudom, mivel etetik itt a krokodilokat

### KINGDOM'S OF ANTERIA

Nagyon sokáig ezen a néven futott a projekt annak ellenére, hogy a még 2014 előtt tartott zárt béta után sokan kétségüket fejezték ki a játék jövőjével kapcsolatban. Most kiderült, hogy a düsseldorfi srácok hallgattak az emberekre, és átdolgozták a játékot. Így született meg a Settlers sorozat világában játszódó, de annak történetéhez nem kapcsolódó Champions of Anteria.

nünk, és egy mellékküldetést, amely általában egy félreeső terület átvizsgálását jelenti.

A bájos megjelenés és a könnyed humor senkit ne tévezzzen meg, ez a játék nehéz. Komolyan meg kell fontolni, kinek milyen felszerelést adunk, hogyan állítjuk össze csapatunkat, és milyen képességet választunk ki a karakterekhez. A sok játékban tapasztalható életvisszatöltéshez hozzászokott gamer nem egyszer komoly slamasztikába kerülhet, amikor nem fordít elég tőkét hp-regeneráló italokra.

A Champions of Anteria még idén megjelenik, és már alig várom, hogy visszatérjek világába. Ha valakit nem ijeszt meg a gyerekes ábrázolás, a félreismertetlen német humor, és egy kiadós kihívásra vágyik, akkor ezt a játékot neki találták ki.

Gócza

# Előzetes

SUBNAUTICA

GameStar  
KIPRÓBÁLTUK



Úrhajótörött lakatlan sziget nélkül

# SUBNAUTICA

## INFO

Kiadó Unknown Worlds Entertainment  
Fejlesztő Unknown Worlds Entertainment  
Platform PC

Röviden Az űr Robinsonja vízre száll, de nem úgy, ahogy ő szeretné. Amit viszont a víz alatt talál, az maga a csoda. Megjelenés 2016  
PEGI N/A

## A TÚLÉLÉS A HALÁLOM, MÁR-MINT SZOFISZTIKÁLTABBAN FOGALMAZVA ÉLEK-HALOK A TÚLÉLŐJÁTÉKOKÉRT.

Épp ezért mostanában jó idők járnak rám; egy csomóan ráugrottak erre a témára, és folyamatosan jönnek ki az olyan játékok, amelyekben valamilyen szintű elvesztésgérezés, az önfenntartás kényszere, az ismeretlen környezet titokzatosága és a felfedezés izgalmával kapcsolódik össze. Persze a dolog visszás is lehet, hiszen jól tudjuk: amikor egy stílust vagy egy klisé felkapnak, a színvonalas alkotások mellett bőven ömlik a selejt is; ráadásul mostanában egy új játékkötletet simán el lehet látni az early access megnevezéssel, aztán majd fejlesztés közben kiderül, merre is halad az egész. Lényeg a lényeg, a fentiek miatt egyszerre közelítettem a *Subnautica*hoz izgatottan (hiszen túlélőjáték, ráadásul tenger alatti, én meg előző életemben tuti valamilyen atlantisi voltam, imádom a vizet), valamint nagyon óvatosan (lehet, hogy ez is csak egy újabb early access címkes, de valójában összecsapott és félkészben tengődő cím). Szerencsére a legtöbb téren megnyugtatót a játék jelenlegi állapota, de ezt rögvest ki is fejttem.

## TENGERNYI GOND KÖZEPETTE

Mi van akkor, ha bányászúrhajónk vérszen közelít egy bolygó felé, de mi nem tud-

juk irányítani a járgányt? És mi van akkor, ha a mentőkabinba egyedül bepréslődve, némi gyomorforgató zuhanás után nem a földre, hanem egy végtelen óceán felszínére érkezünk, miközben tőlünk nem messze a hatalmas úrhajó szép lassan belesüllyed a vízbe? Megmondom: szívás. Az egyetlen emberre méretezett, apró mentőkabin ugyan stabilan csücsül a víz tetején, de közel s távol semmi földdarab (illetve van sok, csak a víz alatt), ezért a túlélőjátékokban megszokott, „mászkalunk, aztán építünk valami konyhót” jellegű kezdést szépen el is lehet felejteni. Ehelyett nagyokat merülhetünk a vízbe, ahol egy csomó mindent tudunk felfedezni, egy halom lényt tudunk megenni, és egy rakás másik lény tud (és akar) minket felfalni. Meg persze van ez a fránya levegő, ami elég gyorsan kifogy a tüdőnkéből, ezért végtelen idő sincs arra, hogy odalent kutakodjunk.

## KÖTELEZŐ CRAFTINGTÚRA

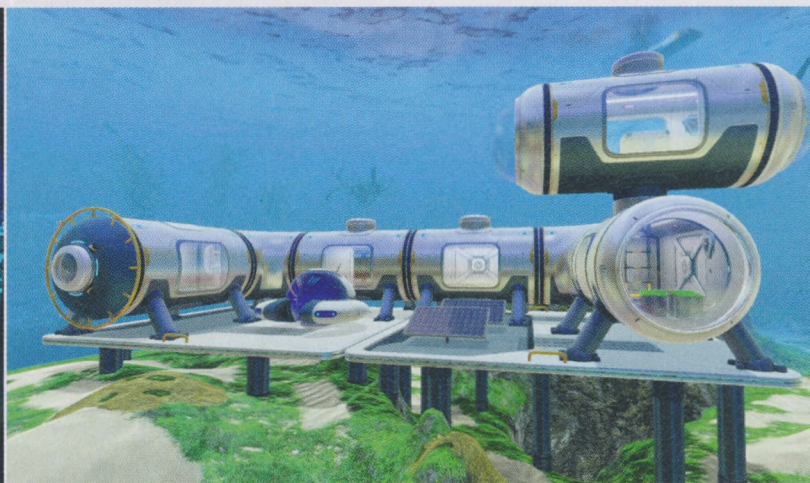
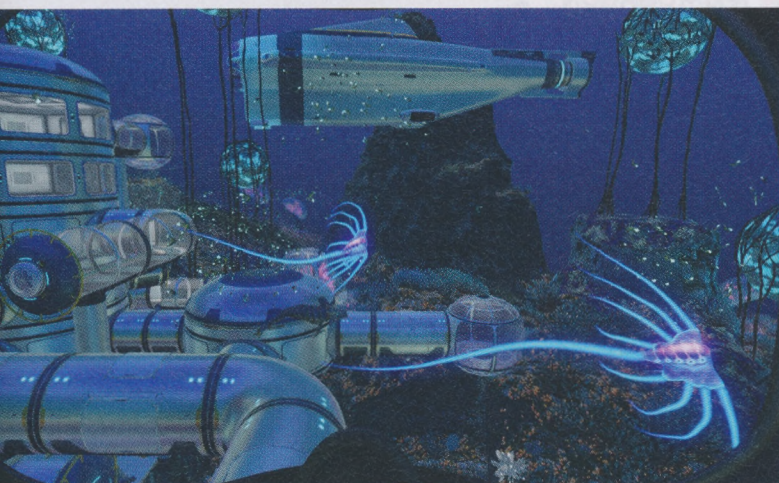
A túlélőjátékok kötelező elemei közül a legkötelezőbb a nyersanyag- és alkatrészválasztás, valamint az ezekből összetákolható eszközök és építmények létrehozása. Ez itt is megvan természetesen: eleinte a főbb nyersanyagok között az úrhajóból leváló darabokból kinyerhetők szerepelnek, de találhatunk szilikont, titánt, üveget és rezet. Eleinte a mentőkabinhoz viszonylag

közel is találhatunk ilyesmiket, és az alattunk elterülő szövevényes korallzátony formája miatt nem is kell extrém mélységekbe hatolnunk.

Persze közben enni sem árt – éhünket alapértelmezésben a körülöttünk úszó halakkal csillapíthatjuk. Persze ez egy idegen világ, szóval a franc tudja, halak-e ezek egyáltalán, de így a cikk felénél elvetném az egzakt biológiai rendszertant, remélem, nem haragszotok érte. Halak. Ennyi. Szóval a lényeg az, hogy a kisebbeket viszonylag könnyen elkaphatjuk, és meg is ehetjük, ezek különböző hatékonysággal táplálnak, és a szomjunkt is oltják. Kezdetben óvatosan kell tervezni gyűjtőútjainkat, hiszen csak kevés ideig bírjuk levegővel, és ha a víz alatt fogyunk ki az oxigénből, meghalunk (nocsak, váratlan fordulat). A normál játékmódban „csak” az adott merülés alatt szerzett tárgyainkat veszítjük el, de az igazán hardcore túlélőmódban bukunk mindent, építményeket, fejlesztéseket, és irány a startmező.

## NA JÓ, MENJ TE A VÍZ ALÁI

Amikor az úrhajótörött már eljut odáig, hogy az alapvető nyersanyagokból összerakja magának a kulcsfontosságú használati eszközöket (például a hihetetlenül veszélyes brutálfegyvert, az úgynevezett KiskésTM-et), akkor már érezhetően kezd szűk lenni a mentőkabin. Már csak azért is,



## A VÍZ ALATTI VILÁG HIHETETLEN ATMOSZFÉRÁJA (ÉS MOST NEM A VÍZNYOMÁS MÉRTÉKEGYSÉGERE GONDOLOK) TEKINTETÉBEN IGAZÁN NAGYOT GURÍT A SUBNAUTICA

mert szép lassan olyan eszközök építésére is kezdünk készen állni, amelyekkel lakóhelyeket szokás felszerelni, viszont a kabin akkorra, mint egy kisebb díszkutyus ülve.

Épp ezért el lehet kezdeni építkezni, de persze már nem a felszínen, hanem a víz színe alatt. Érdekes valami jól megközelíthető helyet találni, ahol nem cirkálnak folyamatosan ragadozók, és összetakolni egy tágasabb lakóhelyet, amit aztán berendezhetünk a túléléshez szükséges berendezésekkel és olyan alapvető eszközökkel, mint például az akvárium. Oké, most szinte látom az értetlen arcokat, hogy egy víz alatti bázisra minek akvárium, de másodjára belegondolva meglesz az ok: ez a mi kis hűtőszekrényünk és kamránk, így ugyanis már nem kell az éhség kitörése után a tengerben összefogdosni halakat, elég, ha elteszünk néhányat a „lakásban” tartaléknak. Ha összerakunk egy analízátort, azzal képessé válunk meglévő dolgaink vizsgálatára alapján újakat fejleszteni – többek között akár járműveket is a kicsi siklótól akár a komplexebbekig.

Az utazás gépesítése már csak azért sem hátrány, mert ahogy „leszüreteljük” a közelben levő nyersanyagokat, egyre nagyobb utakat kell majd megtennünk hasznos cuccokért, tehát számít a sebesség, az egyszerre eltárolható oxigénmennyiség, de akár az is,

hogy csak úgy magunkban úszkálunk, vagy van valami, ami egy kis védelmet nyújt az idegesebb kreatúrák ellen. Ezekből egyébként van kifejezetten támadó, ragadozó jellegű, de akad olyan is, amelyik csak szimplán védekezésből ereszt ki magából mérgező szmöttyit, amibe dőreség beleütni úgy élettaniilag, mint jókedv szempontjából.

### AZÉRT A VÍZ AZŰR

A fentiek kis változásokkal bármilyen túlélőjátékba bekerülhetnének, a víz alatti világ hihetetlen atmoszférája (és most nem a víznyomás mértékegységére gondolok) tekintetében viszont igazán nagyot gurít a *Subnautica*. A környezet csodaszép, a víz fényjátéka, a korallszirtek buja élővilága, a leszálló éjszakától egyre sötétebbre színeződő világ látványa olyan szinten beszippantja a játékost, mint vöröshangyát a Rakéta porszivó. Annak ellenére, hogy egy még mindig fix kiadási dátum nélküli, early access játékról beszélünk, ezen a téren abszolút jól teljesít. Ritkán mondok ilyet egy korai hozzáféréstől, mert mindig benne van a csomagban, hogy a további fejlesztés során valamit eltolnak, vagy akár megy a levesbe az egész, de a *Subnautica* már most megéri azt a húsz dollárt. Sőt, de pszt, ezt ne mondjátok meg a fejlesztőknek: nekem akár többet is.



## A BÉTA NEM MINDIG BÉNA

A „bétaságot” a körítésben vehetjük észre; a kedvencem az a töltőképernyő, amelyen azt írják: „ez itt a töltőképernyő helye, és viszonylag sokat fogod látni, mert a játék még béta, szóval esélyes, hogy sokáig tölt, szóval nem kell azt hinni, hogy lefagyott a géped.” Túlzott tutorialra se számítsunk, és bár állítólag valamiféle sztori is végigvonul majd a játékon, egyelőre ennek se láttam sok jelét. De én mondjuk egy eléggé speciális állatfajta vagyok early access téren, a Rustban is kifejezetten élvezem, hogy még mindig fejlesztik, és sorban érkeznek az újdonságok. A *Subnautica* is fejlődik, bár az kicsit aggasztó, hogy elég lassan halad valamilyen végleges állapot felé. De az ehhez szabott árérték már most is egy olyan szintű játékot kapunk, amivel nagyon jól el lehet szórakozni, és aki igazán átérzi az elveszett felfedező magányosságának varázsát, azt már a mostani állapotban is bővíti.

# Előzetes

ARK: SURVIVAL EVOLVED

Az eget is meghódíthatjuk a repülő állatok hátán



Egy törzs még a leghagyobb vadakat is elejtheti

## TALÁLKOZUNK A BÍRÓSÁGON

Majdnem bajba került a játék, mivel Jeremy Stieglitz is részt vett az Ark fejlesztésében, őt pedig beperelte korábbi munkáltatója, a Trendy Entertainment, mivel szerintük ötleteket lopott előző munkahelyéről. Végül 40 millió dollárral sikerült elsimítani a dolgot pereskedés nélkül.

Ruha nélkül biztosan szépen leburnulnánk a parton, de a védelem sokkal fontosabb



A növénytermesztés alapja a gondos trágyázás

## Őslények országa

# ARK: SURVIVAL EVOLVED

**H**A ALSÓNEMŰBEN ÉBREDZS A TENGERPARTON, ÉS MIUTÁN KINYITOD A SZEMEDET, EGY TRICERATOPS VIGYOROG RÁD, AKKOR TALÁN EGY PICIT TÚLZOTTAN IS JÓL SIKERÜLT AZ ESTI BULLI. Az Ark: Survival Evolved pontosan ezzel a felütéssel nyit. Frissen megkreált és minden apró részletében egyedivé varázsolt karakterünk bármiféle felszerelés nélkül egy őslényektől hemzsegő furcsa világban találja magát. Itt kell őt életben tartanunk, ami korántsem lesz egyszerű feladat. A Studio Wildcard túlélőjátéka viszont nem véletlenül szerzett magának sokmillió rajongótábort már az early access időszak alatt. Ha nem sajnáljuk rá az időt és az energiát, akkor az Ark kis túlzással könnyen második otthonunkká is válhat, hiszen sokkal jobb móka dinoszauruszokon (és más egzotikus őskori kreatúrákon) lovagolni, mint mondjuk a villamoson ücsörögni.

**EGY ELVESZETT VILÁG**  
Meneküljünk akár élőhalottak, különféle szörnyetegek vagy jelen esetben éppen dinoszauruszok elől, minden túlélőjáték alapszabálya, hogy gyorsan fedelmet kell eskábálnunk a fejünk fölé. Az



## INFO

Kiadó **Studio Wildcard**  
Fejlesztő **Studio Wildcard**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Nyílt világú túlélő-FPS, amelyben dinoszauruszokon lehet lovagolni, és komplett városok építhetők fel a semmiből.  
Megjelenés **2016. tél**  
PEGI **18+**

Ark: Survival Evolved sem tér el ettől a jól bevált formulától. Egy gyönyörű, összkomfortos őslak felépítése azonban idő- és főleg alpanyag-igényes feladat. A játék elején, első ébredésünk után még pusztá kézzel vágunk neki ennek a misztikus, új világnak, amely igencsak változatosra sikerült. A havas hegycsúcsoktól kezdve egészen a mocsaras, lápos vidékig mindenféle égtájhoz tartozó területen megfordulhatunk, ezeken a helyeken pedig rengetegféle alpanyagot összeszedhetünk. Kezdetben a gyűjtögetés és a fák darabokra ütlegetése lesz az egyetlen mód készleteink bővítésére. Azért az egy csakány összeszereléséhez szükséges kavics és faanyag hamar meglesz, a szerszámmal pedig már gyorsabban megy a munka, és nagyobb sziklák is darabokra bonthatók, nem kell a homokban keresgélni a kis köveket.

A vadont túlélni viszont nem gyerekjáték. Folyamatosan ügyelni kell arra, hogy karakterünk eleget igyon, és a hasa is tele legyen. A környezet is hatással van rá. Ha nagy a forróság, akkor hősünk jóval hamarabb megszomjazik, a fagy pedig az életerejére lesz kártékony hatással. Az általunk kreált úr vagy hölgy ilyenkor még olyan gyenge, hogy örülhetünk, ha nem futunk bele senkibe, mert bárki gond nélkül, nagyjából egyetlen ütessel kipenderítene bennünket az ágyékköteinkből. Szerencsére nagyjából minden cselekedetünkért tapasztalati pontok járnak,

úgyhogy pár perc facsépelés és köszedegetés után már szintet is lépünk. Minden szint után pontokkal gyarapíthatjuk különféle tulajdonságainkat, de ezek olyan apró fejlesztések, hogy szinte észre sem lehet őket venni, és máris vadul ácsingózunk majd az újabb szintre (és vele az újabb pontért). Sokkal érdekesebbek lesznek viszont azok a pontok, amelyekből az elkészíthető tárgyak terveit oldhatjuk fel; és bizony lesz mit barkácsolni és építeni.

## BUNKÓSBOTTÓL AZ AUTOMATA FEGYVEREKIG

A kezdetleges ruhadarabok és az ősemberekhez illő fegyverzenél megszerzése után szépen lassan eljuthatunk odáig, hogy ügyes kis kezeink közül távcsöves puskák és GPS-be rendezések kerülnek ki. Mivel azonban a fejlődési folyamat olyan lassú, hogy az első tíz óra alatt álmodni sem lehet arról, hogy saját íjat fogjunk a kezünkbe, ez rengeteg időt vesz igénybe. Építkezés tekintetében még a változatos táj sem szabhat semmiféle határt, ugyanis a legnagyobb dinók háttára is pofás kunyhókat lehet erősíteni, pajtásaink így valódi mozgó erődökké változnak. Otthonunkra is igaz ugyanaz, mint az elkészíthető tárgyakra: először egy otromba kis tálakmányban él karakterünk, később viszont akár fémből készült falakkal is megvédhetjük a betolakodóktól. Ez azért is fontos, mert ha kilépünk a já-



## SURVIVAL OF THE FITTEST

Különálló játékként jelenik meg az Ark mellékága, a Survival of the Fittest. Az arénaalapú és harcközpontú változatot kifejezetten e-sport-tornákra tervezték, ebben egy konkrét és cseppet sem barátságos céllal indulnak el a játékosok. Egymást kell ugyanis levadászniuk egy folyamatosan szűkülő kupola alatt. A küzdelem addig tart, amíg egyetlen játékos marad csak talpon.



A raptorok kiváló hátasok



Minden furcsaság felnyergelhető, az óriásscörpió sem kivétel



Egyes dinók mellett még a nagyobb házak is eltörpülnek



## HA TE MONDOD

**Jesse Rapczak társalapító és kreatív rendező, Studio Wildcard: „A játékosok azt mondták nekünk, ez az eddigi kedvenc játékuk. Furcsa ezt kijelenteni, de ilyet még nem hallottam egyik játékkal kapcsolatban sem, amin korábban dolgoztam.”**

tékből, akkor emberünk egyszerűen ledől aludni, így ha a szabad ég alatt éri az álom, akkor egy fekete humorral megáldott játéktársunk simán bokán ragadhatja, ha pedig egészen a nyílt vízig rángatja testét, akkor a biztos halál vár rá. Társakkal minden könnyebb, ez az Arkra is igaz: törzsekbe verődve segíthetjük egymást más játékosokkal. Egy közös bázisról talán nehezebben rángatják ki az embert az éjszaka leple alatt.

### GYŰJTSD ÖSSZE MINDI

Ha csak tárgyakat és épületeket gyárthanánk futószalagon a végtelenségig, akkor az Arkot viszonylag hamar meg lehetne unni. A játék igazán nagy dobása azonban dinófronton található. Az őslények egész garmadája jön velünk szembe, és ők mindannyian hű társainkká válhatnak. Nemcsak a dinoszaurosok, hanem a játékban felbukkanó összes fura lény megszelídíthető a Procoptodon nevű óriáskengu-

rutól kezdve a tűzokádó sárkányon át egészen a hatalmas varangyos békáig. Ehhez azonban az őslénynek eszméletlennek kell lennie, sőt mi több, nekünk kell azzá tennünk szegénykét. Ez többféle módon is elérhető, talán a kábító nyíl a legegyszerűbb. Ilyenkor a delikvens magatehetetlen, de még korántsem zárt minket a szívébe. Az állat bizalmának elnyeréséhez a dinók hasán át vezet az út. A megfelelő elemőzsiát adagolva végül örök barátság köthet. A legnagyobb döngőknél valóban nagyon időigényes feladat a szelídítés, de ha végre már engedelmeskedik a bestia, akkor minden kalandor úgy fogja érezni, megérte a befektetett idő. A befogott lények később párosztathatók is, az imádni való kis utód pedig általában apuci és anyuci legjobb tulajdonságait örökli, így igazán brutális fenevadak is kitenyészthetők. Az élővilág a mi beavatkozásunk nélkül sem pihen meg, a húsevő állatok könyörtelenül le-

dásszák a növényevőket, de azért Jurassic Park szintű, óriási összecsapásokra nem kell számítani, a legtöbb behemót kulturáltan elfoglalja magát, ha nem szólunk bele a dolgába. Azok pedig, akik inkább velünk szeretnének konfrontálódni, hamar úgy az agyunkba vésődnek, hogy már messziről elkerüljük ökelméket.

### MÁR MOST JÓ: MI LESZ ITT MÉG?

Minden korai hozzáférésű játék példát vehet az Arkról és a Studio Wildcard hozzáállásáról. Mikor elindult az early access program, az Ark: Survival Evolved egy borzasztóan optimalizálatlan, instabil játék volt, a folyamatosan érkező frissítések azonban mára már jóval biztosabb alapokat teremtettek meg. Ráadásul a tartalmi bővítések sem maradnak el, az indulás óta folyamatosan érkeznek az új lények, felszerelések és megannyi más kiegészítés (például az osztott kép-

ernyős játékmód), ezek gondoskodnak arról, hogy aki egyszer elveszett ebben az egyedi világban, az egyharmar ne is tudjon innen megszabadulni. A konzolos verzió egyelőre csak Xbox One-on próbálható ki, ami természetesen a látvány tekintetében elmarad a PC-s kiadástól, de semmilyen más szempontból nem található benne hiányosság. Ha végre teljes egészében elkészül a játék, akkor minden bizonnyal hosszú hónapokra elegendő kalandot tartalmaz majd, de addig is bátran belevághat bárki az őslények hajkurászásába, mert az Ark: Survival Evolved pontosan az a cím, amely megerősíti az early access játékok létének jogát. Remélhetőleg a megjelenésig sikerül az összes technikai hibát kiküszöbölni, mert ebben fejlődött talán a legtöbbet a játék, de olyan mélyről indult e téren, hogy bőségesen rá is fért. És még mindig akad csiszolnivaló.

Csirke

# TESZT

A legújabb játékok bemutatói

## BÖNGÉSZDE

- 32 OVERWATCH
- 42 UNCHARTED 4:  
A THIEF'S END
- 46 TOTAL WAR: WARHAMMER
- 50 BATTLEBORN
- 52 RATCHET & CLANK
- 54 STAR FOX ZERO
- 56 DON'T STARVE TOGETHER
- 58 QUANTUM BREAK
- 60 ASHES OF SINGULARITY
- 62 ALIENATION
- 64 MXGP2 - THE OFFICIAL  
MOTOCROSS VIDEOGAME
- 66 BALDUR'S GATE:  
SIEGE OF DRAGONSPEAR
- 68 ADRIFT
- 70 THE BANNER SAGA 2
- 72 HITMAN: SAPIENZA
- 74 KING'S QUEST CHAPTER III:  
ONCE UPON A CLIMB
- 75 DIRT RALLY
- 76 BLUES AND BULLETS -  
EPISODE 2:  
SHAKING THE HIVE
- 78 ADAM'S VENTURE  
ORIGINS
- 80 THE GUEST
- 81 STAR WARS BATTLEFRONT  
- OUTER RIM
- 81 CALL OF DUTY:  
BLACK OPS III - ECLIPSE
- 82 STARCRAFT II: NOVA  
COVERT OPS
- 82 FALLOUT 4: AUTOMATRON
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI  
TANÁCSADÓ



## INFO

Kiadó **Blizzard Entertainment**  
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Ebben a csapat alapú multiplayerben hattagú hőskommandóval kell FPS nézetben csatát és háborút nyerni.  
PEGI 12+

## KÖZHELYNEK SZÁMÍT, DE IGAZ: A BLIZZARD NEM NAGYON TALÁL KI ÚJ DOLGOKAT.

Zseniális azonban a másolásban, illetve az átvett tartalmak tökéletesítésében. Az *Overwatch* így született; a *Team Fortress* sorozat adta hozzá az ötletet, majd évekig érlelődött, és mire megjelent, már egészen különleges játékká vált.

### FELTÁMADUNK!

A *Heroes of the Storm* megjelenése óta a MOBA kategória nem újdonság a Blizzard számára, de belső nézetű akciójátékokat eddig még nem csináltak. Nem csoda, hogy a cég legnagyobb koponyáit ereszítették rá a *Burning Crusade* után erre a munkára, amelyeknek akkor még *Titan* volt a kódneve, és valami egészen már stílust képviselt vol-

na. Bizonyíték ugyan nincs rá, de amolyan *Team Fortress*, *The Sims* és *Destiny* szerelemgyerek lett volna. Hosszú éveken át dolgoztak rajta, gondolom, néhány millió dollárt beleöltek, de aztán a végén kukázták az egészet azzal a felkiáltással, hogy ez bizony nem üti meg az elvárt Blizzard-szintet. Emlékezzünk vissza a sokak által annyira várt *Warcraft Adventures*re vagy a *StarCraft Ghost*ra, azokkal is ugyanez volt a helyzet: amíg nem elég jó egy játék, addig esély sincs arra, hogy a Blizzard a nevével adjon hozzá. A rengeteg munka azonban nem veszett kárba, a *Titan* hamvait összeleperték, és létrehoztak belőle egy főnixet, az *Overwatch*ot. Mindez már történelem; most, két évvel a bejelentés után a Blizzard egy új szellemi termékkel igyekszik meghódítani a videojáték-iparágat *Overwatch* né-



# ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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

(Ex)titánok harca

# OVERWATCH

ven. És erre, lássuk be, minden esélye megvan.

## ESÉR VAGY KONTROLLER?

Csapat alapú multís lövöldével Dunát lehetne rekeszteni, elég, ha csak a *TF-CS:GO-CoD* uralkodó hármására gondolunk. Az *Overwatch* nem titkolt célja, hogy átrendezze a hatalmi viszonyokat, és előkelő helyre ékelődjön a játékok közé. Mindenki legnagyobb meglepetésére azonban a Blizzard tavaly úgy döntött, hogy nem követi a *Hearthstone* és a *Heroes of the Storm* ingyenes üzleti modelljét, inkább fizessenek a játékosok már a kezdetektől. Ezért cserébe azonban adni is kell valamit, szóval induláskor mind a huszonegy hős csatasorba áll, nem kell napi küldetésekkel molyolnunk annak érdekében, hogy feloldjuk a nekünk szimpatikus karaktereket. Ráadásul a játék egyszerre jelenik meg mindhárom fontos platformra, tehát a PC-sék és a konzolosok is ugyanazon a napon kezdhetik meg egymás megregulázását. Sajnos egyelőre csak külön szervereken megy a harc, mivel a Blizzard réttog attól, hogy összeeressze a kontrollerrel bénázókat a precíz, egér-billentyűzet párost használó mesterlövészekkel. Jobban belegondolva van is ebben valami; meglehetősen frusztráló lehet olyanok ellen harcolni konzoldalról, akik a fél életüket arra tették fel, hogy halálpontos fejlődéseket osztogassanak a legújabb és legpontosabb gameregekkkel. Volt szerencsém mindkét verziót kipróbálni, és az igazat megvallva egy laikus nem igazán fog tudni különbséget tenni a három verzió között. PC-n egy kicsit szebbek az árnyékok és a fények, illetve aki igazán komoly PC-vel rendelkezik, az vá-

laszhatja az ultra beállítást, de játék közben ezek az apróságok nem nagyon fognak szembetűnni. Jó hír a konzolosoknak, hogy a Blizzard nem volt hajlandó kompromisszumot kötni, mindkét konzoltípuson 1080p-ben, 60 képkockával fut a játék, és nem gyakran találkozunk olyan helyzettel, amikor látványosan visszaesett volna a sebesség. Nagy piros pont illeti ezért a Blizzardot; jó látni, hogy megfelelő odafigyeléssel mi mindent ki lehet hozni a jelenlegi konzolgenerációból, és hogy nem kell megelégednünk a kiábrándítóan lassú 30 képkockával másodpercenként. Sokan mondják ugyan, hogy ezt a játék közben észre sem vesszük, de aki megtapasztalta mindkét sebességet, az soha nem fog visszatérni a 30 fps-hez.

## I NEED A HERO

Összesen huszonegy hős került be a játékba, ezek közül bármelyik választható menet közben. A játékot úgy tervezték, hogy rákényszerítse a játékosokat a taktikai felállás megváltoztatására is. Minden halál után eldönthetjük, hogy maradunk az előző hősnél, vagy inkább újat választunk. Az sincs megtiltva, hogy egy hősből több legyen egyszerre a pályán, csak rajtunk múlik, milyen stratégiát követünk. Sokszor előfordulhat olyan szituáció, amikor cserélni kell, ezért nem árt, ha hozzászokunk az összes típushoz. Ilyen változatos hősfelhozatalt belső-nézetes lövöldében még nem láttunk, elképesztően kreatív ötleteket valósítottak meg a srácok. A huszonegy szereplőt négy alcsoportba osztották: vannak támadó, védekező, támogató és tank hősök. Mindegyik karakter egyedi képességekkel rendelkezik,

és meglehetősen egyszerű megtanulni velük a játékot. A korlátozott számú képességekből látszik, hogy a konzolokat már a tervezés korai szakaszában figyelembe vették. Borzasztó egyszerűen elsajátíthatjuk az alapokat, percek alatt kiismerhetünk egy-egy szereplőt, és már néhány meccs után azt érezheti velünk a játék, hogy ügyesek vagyunk. A sikerélmény hatására persze továbbra is játékban maradunk, és egyre jobbak leszünk. Ekkor jönnek azok a nűanszniai kis apróságok, amelyek az *Overwatch*ot olyan élvezetessé és összetetté teszik. Itt is beigazolódik a régi Blizzard-filozófia. Könnyen elsajátítható az összes játékuk, de pokoli nehéz azokat mesterszinten üzni.

Számos meccset megvívám a decemberi zárt béta óta; a legjobb összecsapások azok voltak, amelyekben a hat játékos mindegyike felfogta, hogy mi a karaktere elsődleges szerepe. A gyógyítóknak nem az a dolguk, hogy előrerohanva lemészároltassák magukat, miközben megpróbálnak néhány potya fraget behúzni száználmas kis kézifegyverükkel. Nekik a háttérben kell maradniuk, hogy folyamatosan elláthassák a sérülteket. Ez elsősre persze unalmasnak is tűnhet, de nem az, az *Overwatch* gyógyítóival sokszor érdekesebb játszani, mint a menőnek számító sebző karakterekkel. És ezzel el is érkeztünk az *Overwatch* egyik legokosabban átgondolt részéhez. Ez tipikusan az a játék, amit azok is ki fognak próbálni, akik eddig messziről elkerülték a kompetitív lövöldéket. Vannak karakterek, amelyek egyáltalán nem igénylik, hogy irányítójuk tudjon löni,



## KONFIGURÁCIÓ

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

## EREDMÉNYEK OVERWATCH PRACTICE RANGE

73-85 FPS

Resolution: 1920x1080  
Texture quality: High  
Dynamic Reflection: High  
Shadow detail: Ultra  
Model detail: Ultra  
Effect detail: Ultra  
Lightning quality: Ultra  
Local Fog Detail: Ultra

127-165 FPS

Resolution: 1920x1080  
Texture quality: Medium  
Dynamic Reflection: Medium  
Shadow detail: Medium  
Model detail: Medium  
Effect detail: Medium  
Lightning quality: Medium  
Local Fog Detail: Medium

Együttműködő  
partnerünk

LAPTOP SZALON.HU  
és  
ALIENWARE

## Interjú Aaron Kellerrel, az Overwatch aszistant game directorával

**GameStar:** Az Overwatch a Blizzard első FPS-játéka. Jelentett ez extra kihívást a csapatnak?

**Aaron Keller:** A kezdőcsapatban számos olyan dizájnert ült, akik imádják ezt a játéktípust. Ez azonban nem jelentette azt, hogy változtatunk munkamódszereinken; nem engedhettük meg nekik, hogy szenvedélyük bármit is befolyásoljon. Ugyanazt az aprólékos, kutatással és fejlesztéssel nehezített utat kellett bejárniuk, mint a többi játékunkkal.

**GS:** Az Overwatch május 24-én megjelenik; mi a helyzet a további támogatással? Lesznek új hősök és pályák?

**AK:** Természetesen lesznek, kezdettől fogva ez a cél. Aki megveszi a játékot, azonnal hozzájut huszonegy karakterhez, de ha hat hónap múlva kijön egy új szereplő vagy játékmód, akkor azt is automatikusan megkapja ingyen.

**GS:** A játékosok mindig is imádták a Blizzard-világokat. Biztos vagyok benne, hogy az Overwatch univerzumát is szeretnék mélyebben megismerni. Milyen eszközökkel elégítenétek ki ezt az igényt?

**AK:** Két animációs filmet már megmutattunk a nagyközönségnek, elképesztően pozitív visszajelzéseket kaptunk. Megjelent egy képregény is McCree kalandjaival, ez is jó visszhangot kapott, sőt egy grafikus kisregényt is tervezünk. Ezekből sokat megtudhattok a karakterek motivációjáról és az Overwatch világának történelméről.

**GS:** A béta ideje alatt számos privát Overwatch-bajnokságot láthattunk a különböző videomegosztókon. Ezeket szinte kivétel nélkül mind PC-n játszották. Mi a helyzet a konzolokkal; azokon is lesznek bajnokságok?

**AK:** Nagyon remélem; szeretnénk, ha a konzoljátékosok is belekóstolnának az e-sport csodálatos világába. Nagy terveink vannak ezen a téren, de erről egyelőre korai lenne még beszélni. Megdöbrentő volt viszont látni, egyesek mennyire jól játszanak kontrollerrel; komolyan mondom, jobban, mint én egérrel.

hiszen gyógyító sugaraik automatikusan rácuppannak előttük álló társaikra. Nem frusztrál senkit, hogy gyakorlatlansága miatt háttérbe kerül a csapata, mindössze az ő játéktípusának leginkább megfelelő karaktert kell kiválasztania. Az egyéni villantásoknál



Zarya sugárfegyvere elég gyenge első ránézésre, pedig túltöltve az Overwatch legnagyobb sebű puskájává válik



Ez a buta majom most megtanulja, hogy az energiapajzs nem védi meg a harci pörölyvel szemben



## AZ EGYÉNI VILLANTÁSOKNÁL SOKKAL FONTOSABB A CSAPAT ÖSSZTELJESÍTMÉNYE, HISZEN NEM AZ A TÁRSASÁG GYŐZ, AMELYIK ADOTT IDŐ ALATT TÖBB SEBZÉST KÉPES KIOSZTANI

sokkal fontosabb a csapat összeteljesítménye, hiszen nem az a társaság győz, amelyik adott idő alatt több sebzést képes kiosztani, hanem az, amelyik teljesítette a feladatot.

Jelen pillanatban még meglehetősen laposak ezek az küldetéstípusok. Vanak támadó, irányító, kísérő és hibrid játékmódok, illetve az ehhez kapcsolódó pályák. Eddig összesen tizenkét, remekül felépített pálya került a játékba, de egészen biztosak vagyunk abban, hogy számuk a jövőben növekedni fog a hősökével együtt.

### JUTALMAZZUK A KITARTÁST

A fejlődésrendszer nagyon nem akart összejönni ebben a játékban. Először megpróbálkoztak azzal, hogy az egyedi képességek csak a karakter fejlődésével válnak elérhetővé, de aztán gyorsan elvetették ezt az ötletet, mivel túl nagy erőfeszítést kívánt volna a játékosoktól az összes hősképeség feloldása, és ez nem igazán passzolt az Overwatch csapatalapú filozófiájához. Másodszorra már csak kozmetikai jutalmakat lehetett feloldani, ami rendben is volt, de mivel minden karaktert külön kellett fejleszteni, gyorsan rájötték a készítőik, hogy a tesztelők csak a kedvenc hőseiket csinosították. A mostani, véglegesnek szánt

rendszerben a véletlenülre bízták a megoldást: nincs szintkorlát, minden szintlépés után kapunk egy ládát, amely különféle kozmetikai nyalánkságokat is tartalmaz. Ez lehet egy egyedi skin, egy új animáció, de akár egy sajátos beszólás is. Sajnos nem tudjuk befolyásolni, hogy mit nyitunk ki, csak reménykedhetünk benne, hogy például a régóta áhított skin kiesik végre abból a fránya dobozból. A Blizzard a megjelenés után akarja élesíteni a mikrotranszaksziós lehetőséget, amelyben valódi pénzzért lehet ilyen ládákat beszerezni. Érdekes megoldás, nekem nagyon nem tetszik ez a zsákba-macska-rendszer, de elképzelhető, hogy a célközönséget megnyerik vele. Nem kristályosodott még ki teljesen ez a rész, gyanítom, hogy lesznek erőbb változások a jövőben. Az viszont borítékolható, hogy a Blizzard nem mond le erről a bevételről, pontosan tudják, hogy milyen pénzeket lehet szakítani az ilyen egyedi kozmetikai felszerelések piacra dobásával.

Az Overwatch az idej FPS-mezőny egyik legerősebb versenyzője, tele van tökéletesre polírozott ötletekkel, és ami még ennél is fontosabb: iszonyatosan jó vele játszani. Rendkívül gyors tempót diktál, szinte állan-

dóan történik valami érdekes a pályán, amire a játékosoknak azonnal reagálniuk kell. Borzasztóan látványosak a karakterképességek, és a karaktercserének köszönhetően még hosszú távon sem unalmas vele játszani. A Blizzard ismét bebizonyította, hogy az ismert univerzum egyik legjobb fejlesztőcsapata a Warcraft, a StarCraft és a Diablo világa mellett képes volt létrehozni egy egészen új univerzumot is a semmiből, amelynek egyáltalán nem kell szégyenkeznie a nagyok mellett. Kifejezetten várjuk már az e-sport részét az Overwatchnak, látványos és izgalmos csatákat vívunk majd az őszi Blizzconon. Ez már a hatodik olyan játék a Blizzardnak – felfoghatjuk akár szolgáltatásként is – amelyet hosszú távon életben tartanak a frissítésekkel és a minőségi játéktámogatással. Ezen a téren nyugodtan másolhatna tőlük a konkurencia.

Tot Admirális

### HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit); Intel Core i3/AMD Phenom X3 8650; Nvidia GeForce GTX 460, ATI Radeon HD 4850/ Intel HD Graphics 4400; 4 GB RAM; 30 GB HDD

- ✦ kidolgozott hősök
- ✦ nagyszerű képességek
- ✦ könnyen tanulható
- ✖ véletlenszerű kozmetika
- ✖ unalomig ismert játékmódok

### MOCSY

Vigyázzó szemetek idevessétek!

91

# Minden, amit a hősökről tudni akartál

## GENJI

Név: Genji Shimada  
Életkor: 35  
Szerepkör: támadó  
Foglalkozás: kalandor  
Nehézségi szint: nehéz  
Életerő: 200

### SKILLEK

Cyber-Agility (passzív): falmászás és dupla ugrás a levegőben  
Shuriken: három gyors dobócsillag egymás után vagy egyszerre, nagyobb területen szétszórva  
Deflect: a két másodperces védelem visszaküldi a lövedékeket az ellenfelekre, de nyolc

másodpercet kell várni, mire újra használhatjuk  
Swift Strike: gyors dőfés előre a katanával; nyolc másodperces újratöltés követi, kivéve, ha elintéztünk vele egy ellenfelet, mert akkor azonnal újrahasználható

### ULTIMATE SKILL

**Dragonblade: nyolc másodpercig tartó vérengzés a katanával, miközben a Deflect és a Swift Strike képességek is használhatók**

Genji ellenük erős: Widowmaker, McCree, Bastion, Mercy, Hanzo  
Genji ellenük gyenge: Pharah, Symmetra, Mel, Tracer, Zarya, Lucio, Winston, Torbjörn



## PHARAH

Név: Fareeha Amar  
Életkor: 32  
Szerepkör: támadó  
Foglalkozás: biztonsági főnök  
Nehézségi szint: könnyű  
Életerő: 200

### SKILLEK

Rocket Launcher: a nagy erejű és hatósugarú rakétavetővel saját magunkat is megsebezhetjük  
Jump Jet: háti rakétahajtómű tíz másodperces újratöltéssel

Concussive Blast: az elhanyagolható sebésű csuklórakéta hátrálói az ellenfelet

### ULTIMATE SKILL

**Barrage: három másodpercen keresztül minirakétákkal bombázzuk a célterületet, de közben nem tudunk mozogni**

Pharah ellenük erős: Winston, Mei, Reaper, Junkrat, Lucio, Symmetra, Zarya, Reinhardt  
Pharah ellenük gyenge: D'va, Genji, Bastion, Hanzo, McCree, Soldier 76, Widowmaker, Roadhog



## MCCREE

Név: Jesse McCree  
Életkor: 37  
Szerepkör: támadó  
Foglalkozás: fejadász  
Nehézségi szint: közepes  
Életerő: 200

### SKILLEK

Peacekeeper: a hatlövetű revolver sebése a távolság növekedésével csökken  
Peacekeeper (Fan Fire): gyors tüzelés, mikor is a tárban lévő hat löszert egy másodperc alatt kilőhetjük, de kevésbé pontos  
Combat Roll: gyors előrevetődés, miközben

megtölti a fegyverét, nyolc másodperces újratöltéssel  
Flashbang: rövid hatósugarú villanógránát tíz másodperces újratöltéssel; kis területen lebénítja az ellenfeleket héttized másodpercre

### ULTIMATE SKILL

**Deadeye: lassan mozogva megcélozzuk az ellenfeleket (100 életerő/másodperc), majd fejlődéssel végzünk velük; maximum 10 másodpercig tarthat ez az állapot**

McCree ellenük erős: Winston, Reinhardt, Reaper, Pharah  
McCree ellenük gyenge: Genji, Bastion, Widowmaker, Hanzo, Zarya, Torbjörn





## REAPER

Név: N/A  
Életkor: N/A  
Szerepkör: támadó  
Foglalkozás: zsoldos  
Nehézségi szint: könnyű  
Életerő: 250

### SKILLEK

**The Reaping:** a megölt ellenfelek után maradó lélegzőgömbök ötven életerőpontot jelentenek számunkra  
**Hellfire Shotguns:** rövid hatósugarú iker sörétes puskák, hatékonysága a távolság növekedésével csökken  
**Wraith Form:** három másodperces

sérthetetlenség nyolc másodperces újratöltéssel; valamivel gyorsabban mozgunk használatakor, leszedi rólunk a negatív hatásokat, de letilt minden képességet  
**Shadow Step:** egy tetszőlegesen kijelölt pontra teleportálhatjuk magunkat ezzel a képességgel, tíz másodperc múlva használhatjuk újra

### ULTIMATE SKILL

**Death Blossom:** a három másodperces haláltánc közben egy nyolc méter sugarú körben oszthatunk ki iszonyatos sebést

Reaper ellenük erős: Torbjörn, Mercy, Junkrat, Symmetra, Hanzo, Winston, Widowmaker, Mei  
Reaper ellenük gyenge: Lucio, Pharah, McCree



## TRACER

Név: Lena Oxton  
Életkor: 26  
Szerepkör: támadó  
Foglalkozás: kalandor  
Nehézségi szint: közepes  
Életerő: 150

### SKILLEK

**Pulse Pistol:** gyorsan tüzelő, közepes erejű ikerpisztolyok  
**Blink:** három töltéssel rendelkező, rövid hatósugarú teleport; egy töltés három másodperc alatt aktiválódik újra

**Recall:** időugrás a három másodperccel ezelőtti múltba, tizenkét másodperces újratöltéssel; azonnal visszakapjuk múltbéli életerőnket, a lőszerkészletet és pozíciónkat

### ULTIMATE SKILL

**Pulse Bomb:** a rövid hatósugarú és nagy erejű bomba bármilyen felszínen vagy karakteren képes megtapadni

Tracer ellenük erős: Bastion, Widowmaker, Torbjörn, Mercy, Hanzo, Reinhardt, Genji, Zenyatta,  
Tracer ellenük gyenge: Roadhog, Pharah, Mei, Soldier 76, Junkrat, Reaper, Winston



## SOLDIER 76

Név: Jack Morrison  
Életkor: N/A  
Szerepkör: támadó  
Foglalkozás: vigyázó  
Nehézségi szint: könnyű  
Életerő: 200

### SKILLEK

**Sprint:** sprintelés előre, miközben az ugrás kivételével egyetlen képességünk sem működik  
**Heavy Pulse Rifle:** ez a közepes hatósugarú gépfegyver a távolság növekedésével egyre pontatlanabb és gyengébb  
**Helix Rockets:** irányítás nélküli minirakéták nyolc

másodperces újratöltéssel; az útjukba kerülő első akadályon felrobbannak  
**Biotic Field:** öt másodperces gyógyítás saját magunkra és csapattársainkra egyaránt, tizenöt másodperces újratöltéssel

### ULTIMATE SKILL

**Tactical Visor:** a hat másodperces automata célzás a látómezőnkben az újratöltés idejét megfelelő

Soldier 76 ellenük erős: Roadhog, Pharah, Mercy, Tracer, Zenyatta,  
Soldier 76 ellenük gyenge: Bastion, Zarya, Reinhardt

## TORBJÖRN

Név: Torbjörn Lindholm  
Életkor: 57  
Szerepkör: védekező  
Foglalkozás: fegyverkovács  
Nehézségi szint: közepes  
Életerő: 200

### SKILLEK

Rivet Gun: szegecseket lő közepes és nagy távolságra, míg közeli ellenfelekre folyékony fémek okád  
Forge Hammer: közelharcú fegyver, segítségével lövegtornyokat építhetünk, vagy javíthatunk meg  
Collect Scrap (passzív): az elesett karakterek

után maradó fémhulladékok begyűjtése  
Build Turret: nagy hatósugarú lövegtornyok építése és fejlesztése  
Armor Pack: páncélfejlesztés a begyűjtött fémhulladékokból; bárki felveheti a csapatból

### ULTIMATE SKILL

**Molten Core: a húsz másodperces harcckészültség megnöveli páncélunkat, javítási sebességünket, és a kettes szintű lövegtornyunkat azonnal felfejleszti hármas szintűre**

Torbjörn ellenük erős: Roadhog, McCree, Genji, Zenyatta, Symmetra  
Torbjörn ellenük gyenge: Reinhardt, Reaper, Winston, Hanzo, Junkrat, Tracer, D'va



## MEI

Név: Mei-Ling Zhou  
Életkor: 31  
Szerepkör: védekező  
Foglalkozás: klimatológus  
Nehézségi szint: közepes  
Életerő: 250

### SKILLEK

Frost Stream: a rövid hatótávolságú fagyasztósugár először lelassítja, sebzí, majd teljesen megfagyasztja az ellenfelet  
Icicle Projectiles: közepes hatótávolságú jégcsapok lövése  
Cryo-Freeze: négy másodperces jégbuborék tizenkét másodperces újratöltéssel; sebezhetetlenné tesz, és közben százötven

életerőpontot kapunk  
Ice Wall: egy hatalmas jégfal megidézése blokkolja az ellenfél látóterét, és felfogja a bejövő sebzést, négy és fél másodperc alatt elolvad, és tíz másodpercet kell várniuk, mire újra előhívhatjuk

### ULTIMATE SKILL

**Blizzard: az öt másodperces hóvihár egy nyolc méteres körben megsebzí és lelassítja az ellenfeleket, három és fél másodperc után mindenki megfagy az adott területen a hátralévő időre**

Mei ellenük erős: Tracer, Roadhog, Winston, Bastion, Genji, D'va,  
Mei ellenük gyenge: Pharah, Reaper, Lucio, Junkrat, Widowmaker, Mercy, Zarya



## HANZO

Név: Hanzo Shimada  
Életkor: 38  
Szerepkör: védekező  
Foglalkozás: orgyilkos  
Nehézségi szint: nehéz  
Életerő: 200

### SKILLEK

Storm Bow: normál vagy felturbózott nyilakat lőhetünk ki a fegyverrel; utóbbi gyorsabban jut célba, és persze nagyobbat sebez  
Sonic Arrow: a tíz másodpercig tartó képesség hatósugarában megjelöli az ellenfeleket  
Scatter Arrow: három pattogó nyílvesztő,

amelyek becsapódáskor további darabokra törnek szét, tíz másodpercenként használhatjuk újra a képességet

### ULTIMATE SKILL

**Dragonstrike: a hatalmas sárkányszellem egy négy méteres ösvényen felfal mindent, ami az útjába kerül, akár egy falon keresztül is**

Hanzo ellenük erős: Torbjörn, Roadhog, Mercy, Bastion, Pharah, Zenyatta  
Hanzo ellenük gyenge: Genji, Reaper, Reinhardt, Tracer, Widowmaker





## BASTION

Név: SST Laboratories Siege Automaton E54  
Életkor: 30  
Szerepkör: védekező  
Foglalkozás: harci robot  
Nehézségi szint: könnyű  
Életerő: 300 (ebből 100 páncél)

### SKILLEK

Configuration – Recon: felderítő üzemmód egy közepes hatótávolságú és erejű gépfegyverrel, amellyel minél tovább tüzelünk, annál pontatlanabb lesz  
Configuration – Sentry: fix pozíciójú lövegtorony gépágyúval; hátulról dupla sebést szerez  
Reconfiguration: a Recon- és a Sentry-mód közötti váltás

Self-Repair: saját magunk gyógyítása; másodpercenként huszonöt százalék életerőt nyerünk vissza vele

### ULTIMATE SKILL

**Configuration – Tank: páncélos üzemmód nyolc másodperce**

Bastion ellenük erős: Mercy, McCree, Zarya, Soldier 76, Pharah  
Bastion ellenük gyenge: Genji, Reaper, Winston, Tracer, Widowmaker, Symmetra, Junkrat, Hanzo, Mei, Zenyatta, D'va



## JUNKRAT

Név: Jamison Fawkes  
Életkor: 25  
Szerepkör: védekező  
Foglalkozás: anarchista  
Nehézségi szint: közepes  
Életerő: 200

### SKILLEK

Frag Launcher: a gránátvető pattogó lövedékei csak akkor robbannak fel, ha eltalálják az ellenfelet  
Concussion Mine: házi készítésű taposóakna; távirányítással robbanthatjuk fel, de arra is jó, hogy feldobjon magas helyekre (minket nem sebez meg)  
Steel Trap: tíz másodpercenként medvecsapdát rakhatunk le, amely három másodpercre mozgásképtelenné teszi az áldozatot

(kéességeket ettől függetlenül használhat)  
Total Mayhem (passzív): miután meghalunk, öt élesített gránát esik ki a zsebünkből, megsebzve a közelben lévő ellenfeleket

### ULTIMATE SKILL

**Rip-Tire: hatalmas, távirányítású, guruló bomba, amelyet bármikor ráirányíthatunk az ellenfél védelmi állásaira**

Junkrat ellenük erős: D'va, Reinhardt, Symmetra, Torbjörn, Tracer, Mei, Roadhog, Bastion  
Junkrat ellenük gyenge: Mercy, Reaper, Widowmaker, Soldier 76, Pharah



## WIDOWMAKER

Név: Amélie Lacroix  
Életkor: 33  
Szerepkör: védekező  
Foglalkozás: bérgyilkos  
Nehézségi szint: közepes  
Életerő: 200

### SKILLEK

Widow's Kiss (Assault): automata fegyver közepes hatótávolsággal  
Widow's Kiss (Sniper): a nagy hatótávolságú mesterlövészpuska egy másodperces töltés után sebez a legnagyobbat  
Grappling Hook: mászóhorog, segítségével könnyen elérjük a magasan fekvő helyeket

Venom Mine: ez a falra dobható méregakna öt másodperces méregfelhőbe burkolja a területet, amint hatósugarába ellenfél ér; tizenöt másodpercenként használhatjuk újra, és egyszerre csak egy akna lehet aktív

### ULTIMATE SKILL

**Infra-Sight: tizenöt és fél másodpercre az összes ellenfél hőképe megjelenik a képernyőn, még a falak mögött is láthatóvá válnak**

Widowmaker ellenük erős: Pharah, Hanzo, Zenyatta, McCree, Junkrat, Mercy, Zarya, Bastion, Mei  
Widowmaker ellenük gyenge: Tracer, Winston, Reaper, Genji

## ZARYA

Név: Aleksandra Zaryanova  
Életkor: 28  
Szerepkör: tank  
Foglalkozás: testépítő  
Nehézségi szint: nehéz  
Életerő: 400 (ebből 200 pajzs)

### SKILLEK

Particle Beam: a rövid hatósugarú részecskeágyút tölthetjük a Projected Barrier segítségével  
Explosive Charge: az ágyú alternatív tüzelési módja; robbanótölteteket lő ki egy megadott helyre, ahol területi sebzést okoz  
Particle Barrier: a két másodperces személyes pajzs kétszáz sebzést képes elnyelni, és közben

feltölti a részecskeágyút; tíz másodperc alatt újratölt

Projected Barrier: két másodperces pajzs az egyik szövetségesünkre; négyszáz sebzést képes elnyelni, és közben erősíti részecskeágyúkat; nyolc másodpercenként használhatjuk újra

### ULTIMATE SKILL

**Graviton Surge: a négy másodpercig tartó gravitációs robbanás összehúzza egy adott területre az ellenfeleket, és egy kevés sebzést is okoz**

Zarya ellenük erős: D'va, Reinhardt, Soldier 76, Symmetra, McCree, Zenyatta Mei, Lucio, Genji, Winston

Zarya ellenük gyenge: Bastion, Widowmaker, Mercy, Pharah



## D'VA

Név: Hana Song  
Életkor: 19  
Szerepkör: tank  
Foglalkozás: e-sportoló  
Nehézségi szint: közepes  
Életerő: mech – 500 (ebből 400 pajzs), D'va – 150

### SKILLEK

Fusion Canon: rövid hatósugarú ikerágyú; nem kell újratölteni soha, de használat közben lelassítja D'vát  
Boosters: két másodpercre a levegőbe emeli az egész robotot; öt másodpercenként lehet újrahasználni  
Defense Matrix: három másodperces

sérthetlenség az ellenséges lövedékekkel szemben, hat másodperces újratöltéssel  
Light Gun: páncél nélkül mindössze ezt a közepes hatótávolságú kézfegyvert használhatjuk  
Call Mech: egy újabb mech lehívása

### ULTIMATE SKILL

**Self-Destruct: miután katapultáltunk, négy másodperces késleltetéssel felrobbantjuk a mech reaktorát**

D'va ellenük erős: Bastion, Widowmaker, Torbjorn, Genji, Mercy, Pharah

D'va ellenük gyenge: Zenyatta, Junkrat, Roadhog, Mei, Zarya



## REINHARDT

Név: Reinhardt Wilhelm  
Életkor: 61  
Szerepkör: tank  
Foglalkozás: kalandor  
Nehézségi szint: közepes  
Életerő: 500

### SKILLEK

Rocket Hammer: közelharcú fegyver; széles ívben okoz sebzést előttünk  
Barrier Field: a mobil energiapajzs kétezer sebzést képes elnyelni  
Charge: egyenes vonalban előrelendülünk, felkapjuk az utunkba kerülő ellenfeleket, és

amennyiben falba ütközünk, súlyos sebzést osztunk ki; tíz másodpercenként használhatjuk ezt a képességet

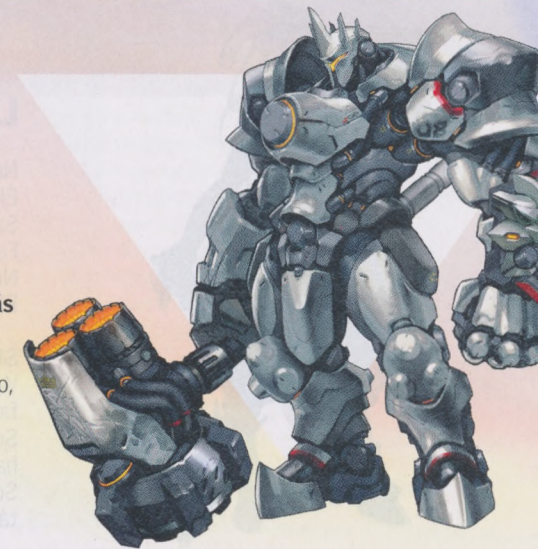
Fire Strike: ezzel a távolsági támadással képes áthatolni az ellenséges pajzsokon; hat másodperces újratöltés jellemzi

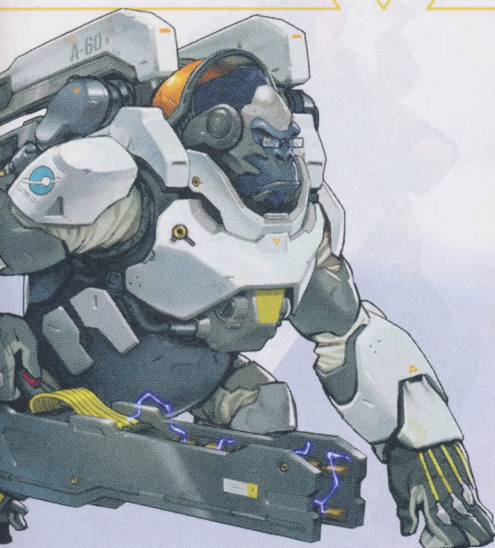
### ULTIMATE SKILL

**Earthshatter: két és fél másodperces bénítás magunk előtt**

Reinhardt ellenük erős: Winston, Torbjörn, Hanzo, Soldier 76

Reinhardt ellenük gyenge: McCree, Junkrat, Zenyatta, Symmetra, Tracer





## WINSTON

Név: Winston  
Életkor: 29  
Szerepkör: tank  
Foglalkozás: tudós  
Nehézségi szint: közepes  
Életerő: 500 (ebből 100 páncél)

### SKILLEK

Tesla Cannon: a rövid hatósugarú elektromos fegyver képes áthatolni a pajzsokon is  
Jump Pack: háti rakétánk segítségével a levegőbe emelkedünk, és a landolás helyén területi sebzést okozunk; hat másodpercenként használhatjuk újra, de ez a Primal Rage alatt lecsökken két másodpercre

Barrier Projector: ez a hat másodpercig tartó, hatszáz sebzést elnyelő energiakupola lehetővé teszi, hogy szövetségeseink sebezzenek a védelmében; tizenhárom másodpercenként használhatjuk újra

### ULTIMATE SKILL

**Primal Rage: őrjöngő vadállattá változunk tíz másodpercre, ezer életerővel és nagyon erős közelharcú támadással**

Winston ellenük erős: Widowmaker, Genji, Symmetra, Torbjörn, Mercy, Bastion  
Winston ellenük gyenge: McCree, Pharah, Zarya, Junkrat, Zenyatta, Mei, Reinhardt, Lucio, Tracer



## ROADHOG

Név: Mako Rutledge  
Életkor: 48  
Szerepkör: tank  
Foglalkozás: testőr  
Nehézségi szint: közepes  
Életerő: 600

### SKILLEK

Scrap Gun Blast: rövid hatósugarú sörétes fegyver  
Scrap Gun Ball: távolsági és területre ható fegyver  
Chain Hook: egy kampós láncsal magunkhoz

ránthatjuk az ellenfelet hat másodpercenként  
Take a Breather: háromszáz életerős gyógyítás nyolc másodpercenként

### ULTIMATE SKILL

**Whole Hog: hat másodpercre nagy erejű géppágyúvá változtatja fegyverünket, lassabban mozgunk, és nem tudunk más képességet használni**

Roadhog ellenük erős: Mercy, Tracer, Pharah, D'va  
Roadhog ellenük gyenge: Hanzo, Torbjörn, Soldier 76, Junkrat, Zenyatta, Mei



## LUCIO

Név: Lucio Correia dos Santos  
Életkor: 26  
Szerepkör: support  
Foglalkozás: lemezlovas  
Nehézségi szint: nehéz  
Életerő: 200

### SKILLEK

Wall Ride (passzív): görkorcsolyával siklunk a falon rövid ideig  
Sonic Projectiles: a közepes sebességgel terjedő hanghullámok megsebzik az ellenfeleket  
Soundwave: kis sebzést okozva hátraloiki a támadókat

Crossfade: gyógyító vagy gyorsító aurát von maga és csapattársai köré harmincméteres körzetben

Amp it Up: három másodpercre felerősíthetjük az aurákat; tizenkét másodpercenként használhatjuk ezt a képességet

### ULTIMATE SKILL

**Sound Barrier: ötszáz sebzést elnyelő pajzs magunk és csapattársaink elé; hat másodpercig aktív, és másodpercenként veszít erejéből**

Lucio ellenük erős: Winston, Reaper, Genji, Roadhog, Mei  
Lucio ellenük gyenge: Zarya, Pharah



## ZENYATTA

Név: Tekhartha Zenyatta  
Életkor: 20  
Szerepkör: support  
Foglalkozás: vándorszerzetes  
Nehézségi szint: nehéz  
Életerő: 150 (ebből 100 pajzs)

### SKILLEK

Energy Orb: lassú, de közepesen sebző energiagömbök  
Orb Volley: rövid feltöltés után öt energiagömb kilövése gyors egymásutánban  
Orb of Harmony: gyógyító aura vonható egyik társunk köré, aki folyamatosan gyógyul, amíg a látómezőnkben van; csak egy lehet belőle aktív egyszerre

Orb of Discord: negatív aura az egyik ellenfél körül, amely felerősíti az őt ért összes sebzést; csak addig aktív, amíg az illető a látómezőnkben van

### ULTIMATE SKILL

**Transcendence: hat másodperces transz, amikor folyamatosan gyógyítjuk a körülöttünk állókat, ráadásul ezalatt sebezhetetlenek is vagyunk**

Zenyatta ellenük erős: Winston, D'va, Roadhog, Reinhardt  
Zenyatta ellenük gyenge: Widowmaker, Zarya, Hanzo, Torbjörn, Tracer, Soldier 76



## MERCY

Név: Angela Ziegler  
Életkor: 34  
Szerepkör: support  
Foglalkozás: felcser  
Nehézségi szint: könnyű  
Életerő: 200

### SKILLEK

Caduceus Staff: gyógyító vagy sebzést növelő sugarat lőhetünk ki egyik csapattársunkra  
Caduceus Gun: rövid hatósugarú önvédelmi pisztoly  
Guardian Angel: az egyik kiválasztott társunkhoz repülhetünk el gyorsan ezzel a képességgel  
Angelic Descent (passzív): nagy magasságból lassan lebegünk lefelé

### ULTIMATE SKILL

**Resurrect: tizenöt méteres körben az összes elesett társunkat visszahozza az életbe maximális életerővel**

Mercy ellenük erős: Mei, Zarya, Junkrat  
Mercy ellenük gyenge: Reaper, Bastion, Widowmaker, Roadhog, Winston, Genji, D'va, Tracer, Soldier 76, Hanzo



## SYMMETRA

Név: Satya Vaswan  
Életkor: 28  
Szerepkör: support  
Foglalkozás: építész  
Nehézségi szint: közepes  
Életerő: 200 (ebből 100 pajzs)

### SKILLEK

Photon Projector Beam: rövid hatósugarú fónsugár; hozzátapad egy ellenfélhez, és egyre erősebben sebzí azt  
Photon Projector Orb: a nagy erejű energiagömb áthatol a pajzsokon és az útjába kerülő összes ellenfélén

Sentry Turret: maximum hat, kicsit sebző és lassító lövegtorony lerakása egy adott területre  
Photon Shield: huszonöt életponthoz regenerálódó pajzs társunkra; az adott karakter haláláig aktív

### ULTIMATE SKILL

**Teleporter: a teleporton keresztül hat társunk azonnal visszatérhet a kezdőhelyről a csatába**

Symmetra ellenük erős: Reinhardt, Bastion, Genji  
Symmetra ellenük gyenge: Reaper, Junkrat, Pharah, Roadhog, Zarya, Torbjörn, Winston





Isten veled, Nathan Drake!

# UNCHARTED 4: A THIEF'S END

## INFO

Kiadó Sony Interactive Entertainment  
Fejlesztő Naughty Dog  
Platform PlayStation 4  
Röviden Nathan Drake hatyúdája az Uncharted széria legki-forrottabb darabja.  
PEGI 16+

**R**ENDSZERINT JEGYZETEK KÉSZÍTEK, MEG-MEGSZAKÍTVÁ A JÁTÉKOT, HOGY AZTÁN NE KELLJEN PUSZTÁN A MEMÓRIÁMRA HADGYATKOZKOM, AMIKOR KRITIKÁT ÍROK. E kapaszkodó nagyjából úgy fest, mint könyvelésnél a tartozik/követel, vagy épp a cikk végén álló pró/ kontra. A nekem tetsző részek sorakoznak az egyik oldalon, vele szemben pedig az értetlen szemöldökráncolást kiváltó dolgok kapnak helyet. Az évek során többször előfordult már, hogy a pozitívumok vagy a negatívumok túlsúlyba kerültek, ám hogy nagytitok helyett mikroszkópra legyen szükségem a hibák kereséséhez, olyan még nem volt.

### VALAMI RÉGI

Évekkel járunk az *Uncharted 3* után, Nathan egy ideje már szögre akasztotta pisztolyát, és felrakta bedobozolt emlékeit a padlásra, azaz maga mögött hagyta a kincs vadászok rengeteg izgalommal és

még több veszéllyel teli életét, hogy Elenának szentelhesse idejét. Halottnak hitt bátyja váratlan felbukkanása azonban mindent fenekestül felforgat, igazolva a magyar nyelven többszörös erőszakot tevő tévelt, mely szerint kiveheted a férfit a kalandból, de nem veheted ki a kalandot a férfiből. Sam Drake rosszul választott barátokat, élete egy hajszálon, pontosabban egy ígéreten függ. Ha nem találja meg záros határidőn belül Henry Avery elveszett kincsét, akkor a már említett barátok tesznek róla, hogy azt kívánja, bár csak megölték volna. Sullyval kiegészülve kezdetét veszi az Olaszországot, Skóciát és Madagaskárt is magába foglaló túra, amelyhez hasonlóan több alkalommal átélhattünk már a sorozat jóvoltából, ám ezúttal mégis érezzük, hogy valami megváltozott.

### VALAMI ÚJ

Tisztelettel, sőt szeretettel viseltetek Amy Hennig munkássága iránt, és szívből kívánom, hogy eddigi legkiválóbb alkotását

hozza tető alá a Visceral színeiben fejlesztett *Star Wars* játék formájában, de hazudnék, ha azt állítanám, távozásával semmit sem profitált az *Uncharted 4: A The Last of Us* rendező-író párosa, Bruce Straley és Neil Druckmann ugyanis kidobta az eredeti koncepciót minden addig elkészült anyaggal egyetemben, hogy saját szája íze szerint formálhassa Nathan búcsúját. Az ember talán nem is gondolná, mennyit számít, hogy milyen dizájnfilozófiát követő direktor egyengeti egy-egy projekt útját. A 2014 tavaszán bekövetkezett irányváltás okán érezhetően eltolódott a hangsúly az akcióról és a felfedezésről a korábinál árnyaltabb karakterábrázolás, valamint a kényelmesebb tempójú történetmesélés felé. Amikor a többség rendkívül rossz arányzékéről tanúbizonyosságot téve magasabb fokozatra kapcsolna, hogy olybá tűnjék, szélvihar dobálta papírsárkányként rángatják össze-vissza az események, a Naughty Dog lefékez. És milyen jól teszi! Videójátékos pályafutásom legemlékezetesebb élményei

# A NAGY HAJÓRABLÁS

Henry Avery a 17. század végének legsikeresebb kalózáként vonult be a történelembé. Pályafutása alig két évet ölelt fel, ám neki ennyi is elég volt arra, hogy biztosítsa halhatatlanságát. A 46 ágyús Fancy kapitányként négy másik hajóval kötelékben 1695. szeptember 7-én rajtaütött egy 25 hajóból álló mogulkonvojon, amely az éves mekkai zarándoklatra tartott. Averyék nem törődtek a kisebb bárkákkal, nekik a 62 ágyús Ganj-i-sawai zászlóshajóra és a Fateh Muhamed kíséreshajóra fájt a foguk. A túlnyomórészt arany- és ezüsttérmekekből, illetve némi drágakőből álló zsákmány értéke 600 ezer font sterlingre rúgott,

ami ma körülbelül 52 millió (forintban pedig közel 21 milliárdnak) felelne meg. Avery azon kevés tengeri rablók egyike volt, akiknek kincsekkel együtt sikerült kerekét oldania a hatóságok előtt. 1696-ban látták utoljára, ekkor 37 éves volt. Sorsa máig ismeretlen, akadnak történészek, akik úgy vélik, nála csavarosabb eszű üzletemberek kiforgatták vagyonából, ezért elfeledve és elszegényedve halt meg. Ennél sokkal izgalmasabbnak hangzik a teória, mely szerint megváltoztatta a nevét, majd visszavonult, hogy élvezhesse a jólétet, amit mesés vagyona teremtett meg számára.



## HA TE MONDOD

**Bruce Straley, társíró és -rendező, Naughty Dog: „Nathan felnőtt, és vele együtt mi is.”**

A járművek kezelése és viselkedése jobb, mint sok dedikált autós játékban



közé tartoznak Nate és Elena meghitt pillanatai. A maníroktól mentes színészi alakításnak (és az életszerű dialógusoknak) köszönhetően működik az illúzió, elhiszem, hogy egy jóbanrosszban összetartó házaspárt látok. Legalább ennyire hangsúlyos a Drake fivérek kapcsolatának ábrázolása. Behatóbban megismerjük Nathan múltját, és a történelem titkai iránti csillapíthatatlan étvágyának forrását. Bátyja, Sam szintén egy adrenalinfüggő csibész, akinek akad bőven vaj a füle mögött, de nem esett nehezemre megkedvelni. Kalandos életútjára akár játékot is lehetne építeni.

### VALAMI IZGALMAS

Miként Nate megnyílik a játékos előtt, és nagy dumás Indiana Jones-klónból emberi lényé válik, úgy feszegeti az első három részre jellemző pályatervezés korlátait a Naughty Dog. S habár a madagaszkári dzsíptúra több négyzetkilométeres helyszíne egyedülálló a maga nemében – azaz nem vált open world jellegűvé az *Uncharted* –, számottevően megnövekedett a felfedezhető terület, arra csábítva a játékos, hogy minden zegé-zugát bejárja, az utolsó rejtett nyúlüregbe is bekukkantson nem any-

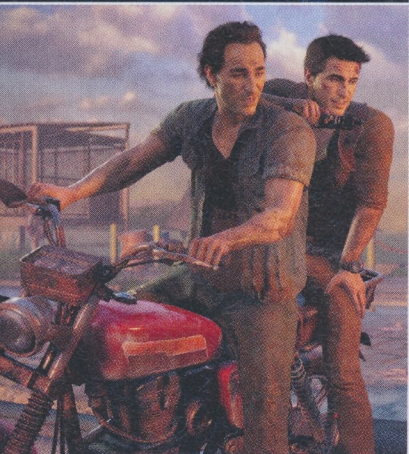
nyira a gyűjtögethető relikviák, mint inkább a vizuális élmény végett. A pályák nyújtotta szabadságérzetet kihasználva tervezték meg összetűzéseinket a kincs nyomába eredő zsoldoskompániával. Több alkalommal is lehetőségem nyílt arra, hogy tűzharc helyett körmönfontabb megoldást választva iktassam ki ellenfeleimet, vagy akár el is kerüljem a csetepatét. Deréig érő fülben párdúcként lopakodva egyenként intézhetjük el őket (ebben aktuális társunk is segít), de vadonatúj csáklányknak hála lánon lengedező géppuskás Tarzanként is közibük ugorhatunk, megmutatva nekik, mit jelent a vertikális hadviselés. A tűzharc kirobbanásakor rendszerint azt teszi az MI, amit elvárnánk tőle, azaz használja a szétrombolható fedezékeket, gránátokat dobálva igyekszik bennünket kizavarni saját fedezékünkéből, és háttámadással is szeret kísérletezni. Akkor van bajban, ha lopakodni támad kedvünk. Videójátékosan ostobán becsukja a szemét, és befogja a fülét, amikor épp a közelében teszek valakit fojtással ártalmatlanná. Ettől eltekintve üdvözlendő, hogy időnként létezik alternatívája az évek során keveset változott fegyveres harcnak.

### ISTENÉRT ÉS A SZABADSÁGÉRT

Madagaszkár számkra leginkább Benyovszky Móric miatt bír jelentéssel, ám az Afrika keleti partjainál fekvő szigethez kötődik a Libertalia (esetleg Libertatia) néven ismert kalózparadicsom legendája is. Bár sosem nyert bizonyítást, hogy a 17. század végén James Misson és Thomas Tew kapitányok, valamint egy Caraccioli névre hallgató olasz, Domonkos-rendi szerzetes valóban létrehozta volna az említett kalóztutópiát, számos író és filmes megihletett.

### VALAMI SZÉP

Az egzotikus helyszínek és a titokzatos romvárosok olyannyira hozzátartoznak a szériához, mintha egyenesen a DNS-ébe lennének kódolva. A Naughty Dognak a házon belül fejlesztett motornak köszönhetően részről részre sikerült ámulatba ejtenie közönségét, e szokásától pedig láthatóan képtelen megszabadulni. Buja dzsungel, túlvilági szépségű tengerfenék, nyüzsgő város kel életre a tévéképernyőn olyan tömegjeleneteket produkálva, amelyek láttán még az új *Hitman* is zavarba jön. Bizonyára nem kell sokat várni arra, hogy elárasszák a közösségi oldalakat a beépített fotómód segítségével készített képek. A fejlesztők olyan nüansznyi apróságokra is figyeltek, mint hogy miként kell tisztességesen leanimálni egy alma elfogyasztását – nem átvezető videóban, hanem valós időben. Az igényes textúrákat, a telt, vibráló színeket, a fények és árnyékok játékát még le lehet utánozni – sokan meg is próbálják –, ám karakteranimáció tekintetében



Társaink miatt nem kell aggódnunk, a The Last of Ushoz hasonlóan ránk vadászik az ellenfél

## ÉRZETHETŐEN ELTOLÓDOTT A HANGSÚLY AZ AKCIÓRÓL ÉS A FELFEDEZÉSRŐL, A KORÁBBINÁL ÁRNYALTABB KARAKTERÁBRÁZOLÁS, VALAMINT KÉNYELMESEBB TEMPÓJÚ TÖRTÉNETMÉSELÉS FELÉ

az *Uncharted 4* nem másik ligában, hanem egyenesen másik dimenzióban játszunk. Minden mozdulat folyékony, természetes hatást kelt. Ezek után képtelen leszek ugyanúgy tekinteni a többi játékra, akarva-akaratlanul is a Naughty Dog mércéjéhez mérnem majd őket.

### VALAMI ROSSZ

Hibátlan játék nem létezik – tartja a népi bölcsesség, s mint a múltban már oly sokszor, úgy ez alkalommal is van valóságálapja. Az *Uncharted 4* közel jár ahhoz a tökéletességhez, amit egy játéktól észszerű feltételek mellett még el lehet várni, de akad néhány pontja, amelybe belekötöhetünk, ha épp bal lábbal keltünk fel. Az MI hiányosságain túl a sablonos főgonosz miatt emelhetünk kifogást: kicsinyes, önző figura, akit lehet ugyan gyűlölni, de együtt érezni biztosan nem tudunk vele. Más jellegű probléma forrása lehet, hogy a vetődés/gurulás, valamint a fedezékbe vonulás egyazon gombra került. Néhányszor amiatt kaszált le egy

sorozat, mert Nate az adott pillanatban az említett műveletek közül épp a nem megfelelőt hajtotta végre. Esetleg rugózhathat még azon, hogy bizonyos helyszíneken észrevehetően csökkent a képráfrissítési ráta, vagy hogy dialógusok során újdonságként felbukkanó feleletválasztás legfeljebb a diszkurzus menetét befolyásolja, a cselekményét semmiképp.

### MINDEN JÓ

Az *Uncharted 4: A Thief's End* kezdettől fogva a Sony presztízisprojektjének számított, és annak kijáró gondoskodásban részesült. Ha el kellett halasztani a megjelenést, hát várták még néhány hónapot a rajongókat abban a biztos tudatban, hogy úgyis felülmúlják az elvárásokat, legyenek azok bármilyen képtelenek. Csupán egyetlen kompromisszumot (a bejelentéskor megcélzott 1080p/60 fps helyett csak 30-at tud a kampány és alacsonyabb felbontást a multi) kellett előnyként csomagolt hátrányként eladnia a PR-

csapatnak, mert minden más tekintetben oly magasra helyezte azt a bizonyos léceket a Naughty Dog, hogy azt rajta kívül belátható ideig senki sem tudja átugorni. A végeredmény csodaszép, izgalmas, magával ragadó, reflexeinket és szürkeállományunkat egyaránt megdolgoztatja. Elismerést érdemel a csapat, amiért egy kötéltes ügyességével egyensúlyozik a karcsú tornyokon és meredek sziklafalakon előadott akrobatamutatványok, a parázs tűz- és ökölharcok, a parádésan kivitelezett fejtörők és az észvesztő tempójú járműves üldözések között. De leginkább azért, mert tudták, hogy mikor kell megállni egy visszaemlékezés erejéig, elsütni egy poént vagy komoly dolgokról beszélni. Nathan Drake utolsó jelenése mérföldkő a videojátékok történetében, követendő példa és kötelező tananyag mindenki számára, aki külső nézetes akció-kaland- vagy úgy általában játékkifejlesztésre adja a fejét az AAA kategóriában.

Most pedig, ha megbocsátotok, újrakezdem előlről cel-shaded grafikával (számos filter oldható fel a nyolcbites-től a szépiáig), a szót pedig átadom Pacának, aki fáradtságot nem sajnálva vetette bele magát a többjátékos módba, hogy beszámolhasson róla a következő oldalon.

Chavalier

- ✦ lenyűgöző művészi és mérműki teljesítmény
- ✦ érettebb, érzelmesebb történetmesélés
- ✦ finomhangolt játékmenet
- ✦ ötletes bosszarc
- ✖ sablonos főellenfél
- ✖ az MI korlátai

**CHAVALIER**  
A legmeggyőzőbb érv a PlayStation 4 mellett.

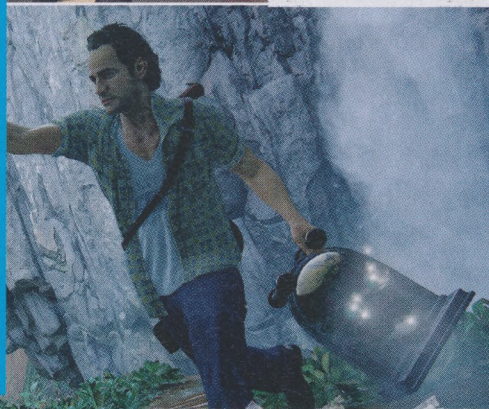
98

## HOSSZÚ ÚT ÁLL ELŐTTÜNK

2016 nyara és 2017 tavasza között rengeteg új tartalom jön teljesen ingyen a multiba. Lesznek új pályák, játékmódok, fegyverek, felszerelések, skinek, egy kooperatív mód és sok más meglepetés. Míg a pályákat és a játékmódokat az első pillanattól fogva játszhatjuk, a tárgyakat továbbra is játék közben megszerezhető relicek elköltésével oldhatjuk majd fel.



A rakétavető hatékony, ha gyorsan kell cselekedni



Plunderben csak pisztolyt használhat, aki a szobrot cipeli



A szobor eldobható, nem muszáj cipelni, lehet passzolgatni is



Útessel is érdemes próbálkozni, két-három találat, és az ellenfél a földön van

# Teszt

## UNCHARTED 4: A THIEF'S END MULTIPLAYER

### Tolvajok és gyilkosok

# UNCHARTED 4: A THIEF'S END MULTIPLAYER

**M**IKOR VALAKI AZ UNCHARTED SOROZAT JÁTÉKAIRÓL ÁRADOZIK, ÁLTALÁBAN A SZTORIT EMLÍTI MEG A GYÖNYÖRŰ LÁTVÁNY MELLETT.

Az esetek nagyon kis százalékában csak suttogva hangzik el, hogy egyébként a többjátékos mód is jó, és általában nem is érv egy olyan beszélgetésben, amelyben valaki arról akarja meggyőzni a másikat, hogy ha kihagyja az *Uncharted* szériát, akkor tulajdonképpen hiába él. Nem véletlen, hogy amikor a Bluepoint Games elkészítette a *The Nathan Drake Collection* gyűjteményt, csak a sztorimóddal foglalkozott, a többjátékos módot a második és a harmadik részből is kihagyta. Az *Uncharted 4* többjátékos módjának szervezői sem fognak roskadozni a terhelés alatt, viszont a multi kétségteletlenül egyedi, és ha pihenőt akarunk tartani a sztoriban, vagy esetleg végeztünk Drake utolsó kalandjával, hosszsan elüthetjük vele az időt.

### MÉG EGY KALAND?

Az már önmagában jópofa, hogy mind a jók, mind a gonoszok oldalán a sorozat karaktereit irányíthatjuk. Játshatunk Nathan mellett például Elena, Sam vagy Sully szerepében, míg a másik oldalon ott van Lazarevic, az *Uncharted 2* fő gonosza, vagy Kathrine Marlowe, akit a harmadik részben gyűlölhettünk meg. Öltözékük megváltoztatásával egyedivé tehetjük őket, és

## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **Naughty Dog**  
Platform **PlayStation 4**  
Röviden Az *Uncharted 4* többjátékos módja is tartogat különleges izgalmakat. **PEGI 16+**

itt jönnek be a képbe a mikrotranzakciós lehetőségek. Ha kiszemeltünk valamit (kalaptól a bohócronn át a piercingig minden kapható), és azonnal szeretnénk megkapni, vásárolhatunk *Uncharted*-pontokat valódi pénzért, de ha nem akarunk költeni, nyitogathatunk ládákat egy játék közben megszerezhető fizetőeszköz beváltásával. Ilyenkor véletlenszerű a jutalom, de a ládáknak sosem szerepel ugyanaz kétszer. Fegyverfestések, gesztusok is megszerezhetők így. Nyilván teljesen figyelmen kívül hagyható, semmi sem kötelez költsékre, koncentrálnunk csak a játékra.

### NEM CSAK A KINCS SZÁMÍT

A multiplayer egész sovány más játékokhoz képest, de ez megint visszavezethető arra, hogy az *Uncharted*ben a sztori a lényeg. Összesen három játékmód érhető el, a Team Deathmatch, a Command és a Plunder. Az első az, aminek hangzik: löni kell egymásra, és azért jár a pont. A másodikban három zónát kell elfoglalni és megtartani. A harmadikban adott egy szobor, és mindkét csapat feladata, hogy ezt a saját ládájaéhoz eljuttassa. Mindez leginkább attól lesz izgalmas (a hangulat mellett, ami abszolút unchartedes), amivel a játék többjátékos módja több más játékokéinál. Meccs közben minden ölésért, kincsek gyűjtögetéséért vagy a kítűzött feladat teljesítéséért pénzt kapunk, amiből négy kategóriában vásárolhatunk extrákat. Vannak a sidekickek, akiket a gép irányít, és segítenek minket, a mitikus tárgyak (mint a bot, amelynek köszönhetően láthatjuk az ellenfeleket a falon át), az erős fegyverek (például a rakétavető), illetve a robbanószerek-fejlesztések (ezek

többek között csökkentik a robbanásig hátralévő időt). Figyelnünk kell arra, hogy a megfelelő extrát használjuk az alkalmas pillanatban; sokat hozzátesznek a sikerhez.

Kevés játékban éreztem azt, hogy ennyire fontos lenne a csapatösszhang. Már egyfős túlerő is veszélyes, fontos, hogy a komppal együtt haladjon, összedolgozzon, és figyeljen, nehogy hátba támadják őket. Lőszerből nagyon keveset kapunk, az ellenfelektől kell felszednünk, ha kifogy a tár. A pályákon – részben lengéshez használt kötélnek köszönhetően – nagyon dinamikus lehet haladni, bár a fedezékekkel néha meggyűlt a bajom, sokszor elvetődtem, amikor elbújni szerettem volna. Bár a multi nem olyan kirívóan különleges, mint a sztorimód, elég szórakoztató ahhoz, hogy akinek van ingerenciája másokkal együtt játszani, találjon benne jó néhány órányi kellemes időöltést, és elég unchartedes, hogy teszen a rajongóknak.

Paca

- + abszolút unchartedes hangulat
- + szükség van taktikázásra, nem csak agyatlan lövöldözésre
- + 900p mellett, 60 fps-sel, zavartalanul fut
- csak három módot tartalmaz

**PACA**  
Ha a kalandnak vége, kezdődhet egy másik.

# 87



Az orkok rendszerint mindenkiel háragban vannak, a diplomácia nem az erősségük



Teljesen ráközelítve elképesztő a látvány, de szokjunk hozzá a stratégiai nézethez, csak abban van esélyünk nyerni

A páncélautók az emberi mérnökök találékonyságát dicsérik, más kérdés, hogy mennyire védenek meg az acéllapok a fekete mágiával szemben

Szörnyek keringője

# TOTAL WAR: WARHAMMER

## INFO

Kiadó SEGA  
Fejlesztő Creative Assembly  
Platform PC

Röviden Látványos stratégiai játék a Warhammer világában négy, teljesen eltérő frakcióval.  
PEGI 12+

**T**IZENHAT ÉVE PÖRÖG MÁR A TOTAL WAR SZOROZAT; A FEUDÁLIS JAPÁN ÉS EURÓPA UTÁN MEGHÓDÍTOTTUK AZ ÓKORI RÓMÁT, SŐT NAPÓLEON GYŐZHETLEN GÁRDISTÁIKÉNT MEGTAPASZTALNATTUK, MILYEN MOCOSKOSUL HIDEG TUD LENNI AZ OROSZ TAJGÁN. A történelmi hitelesség szép és jó, viszont az a gond vele, hogy előbb-utóbb elfogyanak a hadvezérek és a dicsőséges csaták. Néhány ismétlés még belefér, de aztán, ha nincs valami változás, akkor bizony unalomba fulladnak az amúgy cefetül látványos csaták. Ezt a dilemmát a Creative Assembly csapata is érezhette, ezért úgy döntöttek, hogy most néhány évig pihentetik a valós történelmet, és inkább a Warhammert veszik elő. Okos húzás volt ez a részükről, a Warhammer fantasyvilága elég változatos és menő ahhoz, hogy

egy igazán jó Total War játékot húz-hassanak rá.

### ORSZÁGOMAT EGY LŐERT VAGY SÁRKÁNYÉRT

Az új Total War játékban négy különböző játszható frakció kapott helyet. Orkok, emberek és törpök mellett vámpírok népesítik be a világot, de nem hiányozhatnak a messi észszakon gyülekező káoszerők sem. Egyelőre ők még nem részei az össznépi hirignek, de a játék megjelenését követően bárki megveheti pénzért ezt a frakciót. Ettől függetlenül a négy faj teljesen elegendő, különböző stílusuk miatt nem fogjuk úgy érezni, hogy ugyanazt a hadjáratot kell végigtolnunk ismét. A Total War eddigi részeivel az volt a legnagyobb bajom, hogy egy komolyabb hadjárat után nem igazán volt kedvem ismét nekivágni egy új hódításnak, mi-

vel szinte ugyanazokat az egységeket kellett irányítanom csata közben. Most azonban tényleges különbség mutatkozik a frakciók között. A törpék maguknak való népség, ők a hegyek között érzik igazán jól magukat, ott gyűjtik a kincseiket, a kegyetlen orkok viszont laza szövetségben állnak egymással, és a folyamatos harc, a brutalitás az éltető közegük. Nekik lételemük a hódítás és a fosztogatás, máskülönben széthullik a szövetségük, és dezertálnak a hordából az orkok és a goblinok. A vámpírokkal ilyen nem fordulhat elő, uralkodóik vasmarokkal és mágiával tartják korában alattvalóikat. Ők minden csata után feltámaszthatnak különféle lényeket, ezek olcsón és azonnal erősítik a hadsereget, viszont nem túlságosan erősek, és a későbbiekben inkább csak foglalják a helyet a sokkal félelmetesebb egységek elől.



A klasszikus lovasroham mindent visz, egészen addig, amíg nem jönnek szembe élőhalott lándzsások, azokon nem hat a lovassági elmeatrúkk

A sznob vámpírisztokraták adnak arra, miként vonuljanak csatába



## EGYÉRTELMESEN EZ AZ EDDIGI LEGSZEBB GRAFIKÁJÚ TOTAL WAR JÁTÉK; A TÉRKÉP MEGLEHETŐSEN VÁLTOZATOS, ÉS TELE VAN A FRAKCIÓKRA JELLEMZŐ APRÓ RÉSZLETEKSEL

Minden hadseregben húsz szakasz szolgálhat, és kell egy vezér, aki megmondja, merre hány méter. A mezei hadurak mellett megjelentek a legendás hősök is, rendszerint kettőt sorozhatunk be frakciónként. Érdeemes használni őket, mivel halhatatlanok, legyőzésük után néhány körrel ismét szolgálatra jelentkeznek, ráadásul az összes addig szerzett tapasztalati pontot és varázstárgyat megőrzik. Harminc szintet pakolhatunk minden jól átgondolt, egyedi képességfával rendelkező hadúrra. A közelharcos hősök értelemszerűen a védelmet és a harci képzettséget erősíthetik, míg a varázstudók új mágiával bővíthetik repertoárunkat.

### LEGENDÁS HŐSNEK LEGENDÁS FEGYVERZETEK

Amikor a legendás hősök elérnek egy bizonyos szintet, elindul egy többlépcsős küldetésorozat, amelynek végén egy kimondottan erős fegyver vagy páncél vár minket, de így lehet menő hátszél is szerezni. A küldetések első lépései meglehetősen egyszerűek: foglalj el bizonyos számú provinciát, vagy vigyél egy adott hőst a kijelölt helyre. Az utolsó lépés azonban kifejezetten nehéz, mert egyedül kell megvívunk egy csatát minimum háromszoros túlerővel szemben. Ez első látásra nem tűnhet nehéz feladatnak, de mivel nem kapunk utánpótlást semmilyen

formában, bizony megzavadjunk, mire megszerezzi azt a fránya győzelmet. Volt olyan küldetés, amelyben trollok és óriások törtek kis csapatunkra, és csak akkor diadalmaszkodhattunk, ha kimondottan olyan alakulatot raktunk össze, amely az ilyen szörnyek ellen specializálódott. Ezek a küldetések általában a világ másik felén találhatóak, ahová 10-15 kör alatt juthatunk csak el; kevés ennél unalmasabb dolog van a játékban. Ezt legfeljebb a fejlesztők is érezhették, ezért a főhős kapott egy teleportképességet, amely méregdrágán ugyan, de azonnal elvisz a csatába, és siker esetén vissza is teleportál a kiindulási helyre.

A küldetéseket érdemes minél előbb végrehajtani, mivel a jutalmul kapott varázstárgyak a legerősebb szintet képviselik a játékban. A lila színű kiegészítők a legjobbak, de a sikeres csaták után kapunk kisebb hatalmú varázstárgyakat is, melyeket odaadhatunk követőinknek. Ez jópofa újdonság, így testre szabhatjuk a hőseinket; ráadásul nem is bonyolították túl a rendszert, bárhol a térképen felszerelhetjük karaktereinket, még csak egyazon provinciában sem kell tartózkodniuk. A hadvezérek mellett toborozhatunk hősöket is, akik ismét nagyon erősek (főleg, ha már az első pillanattól kezdve trenírozzuk őket). A törpehadjáratomban elkövettem azt a hibát, hogy hanyagoltam a hősöket, és

### ÓVAKODJ A TÖRPÉTŐLI!

Ne bosszantsd fel a törpéket, mert nagyon jó az emlékezetük, és minden rajtuk esett sérelmet megtorolnak. Egy könnyűbe feljegyzik az összes ilyen atrocitást, és csak akkor nyugszanak meg, ha beteljesítik bosszújukat. Föld alatti alagutakon át villámgyorsan eljuthatnak bárhová, ezeket a titkos átjárókat rajtuk kívül csak ősi ellenségeik, az orkok ismerik.

csak akkor kaptam észbe, amikor az ellenséges ügynökök sorra gyilkolták meg a hadseregem vezetőit, és szabotálták legfontosabb épületeimet. A vámpír nagyuraknál már odafigyeltem erre a lehetőségre, és kiképeztem egy szellem bérgyilkost, aki gondoskodott róla, hogy az ügynököknek örökre elmenjen a kedvük mindennemű ártó szándékú tevékenységtől.

### TOTAL WAR ÚJRATÖLTVE

A CA jó érzékkel nyúlt a változtatásokhoz, kifejezetten előnyére alakult át a sorozat. A *Total War*-rajongóknak egyáltalán nem okoz nehézséget az átállás, a kezelőfelület és az ikonok nagyjából ugyanazok, mint az előző részekben. Az új játékosok számára az emberek hadjáratának elején magyarázzák el a tudnivalókat, szóval akinek a *Warhammer* az első *Total War* játék, az jobban teszi, ha ezt a frakciót választja ki elsőként. A valós idejű csaták a leglátványosabb részek, kifejezetten jól néznek ki közelről az összecsapások, bár az igazság az, hogy az első néhány ütközet után inkább madártávlatból követjük az eseményeket, nehogy észrevétlenül a hátunkba kerüljön valami sunnyogó sza-



A szárnyas lények kiváló felderítői és zaklatók, de a távolsági fegyverek ellen védetlenek



Karl Franz griffmadarát csak egy hosszadalmas küldetéslánc végén tudjuk megszerezni

badcsapat, amely aztán miszlikbe aprítja a védtelenül hagyott tüzrést. A mesterséges intelligencia teszi a dolgát, bár azt azért nem mondanám, hogy ez a Skynet egyik korai verziója. Átkaroló hadmozdulatokat már láttam tőle, az ellenfél lovassága szinte kivétel nélkül oldalról vagy hátulról támadott, és a kezdeti roham után visszavonult, hogy újra nekünk ronttasson kihasználva a hátsók lendületét. A hadvezérek is szépen használják a saját képességeiket, de nagyon nem törődnek a testi épségükkel, szemrebbenés nélkül beszélnek a legnagyobb csata sűrűjébe. Érdekes módon a *Warhammer*-ben nem akkora katasztrófa egy hadvezér elvesztése, mint a korábbi *Total War* játékokban, nélküle is harcol tovább a sereg, nem futamodnak meg egyből. A mágia fontos szerepet kapott a játékban, egy-egy jól elhelyezett varázslat megfordíthatja a csata kimenetelét. A törpék kivételével korlátozott mértékben mindenki használhat mágját, érdemes odafigyelni erre, bár a kezelése kicsit macerás (főként akkor, ha nekünk kell kiválasztanunk a tömegverekedésből azt az egy egységet, amelyre ki akarjuk mondani a varázslatot). A repülő szakaszok megjelenése új stratégiai

gondolkodást igényel, de a fejlesztők gondoskodtak arról, hogy ne legyenek túlságosan erősek, és ne borítsák fel a kényes egyensúlyt a játékban. Egyértelműen ez az eddigi legszebb grafikájú *Total War* játék; a térkép meglehetősen változatos, és tele van a frakciókra jellemző apró részletekkel. Mindegyik város az őt éppen uraló frakció stílusjegyeit viseli magán: a törpék komor és fenséges építészeti stílusa szöges ellentétben áll az orkok kaotikus erődítményivel. Fontos újítás az is, hogy most nem lehet bármilyen várost megszállni, az emberek és a vámpírok képtelenek elfoglalni a törpék és az orkok erődítményeit, és persze ez visszafelé is igaz. Most már nem nyerhetünk meg egy hadjáratot azzal, hogy szisztematikusan bevesszük az összes települést. A törpék valószínűleg undorodnának az élőhalottaktól búzló várkastélyoktól, de az emberek is rosszul éreznék magukat az orkok föld alatti üregeiben. A kószharcosoknak meg teljesen mindegy, hiszen ők a *Warhammer* világ hun hódítói, ők nem fognak lételepedni sehoh, csak kirabolják a városokat, leölnék mindenkit, és már húznak is tovább.

Al Bickham, a Creative Assembly kommunikációs menedzsere

## INTERJÚ A VÁMPÍRRAL

**GameStar:** Kísértetiesen hasonlítasz az egyik vámpírhősre, de pontosan mivel foglalkozol a cégnél?

**Al Bickham:** Napi szinten együtt dolgozom a fejlesztőkkel, és az ő segítségükkel kommunikálok a rajongókkal és a médiával. Amolyan hírhozó vagyok, aki folyamatosan tájékoztat az újdonságokról.

**GS:** Nagyon sok rajongó gondolja úgy, hogy a *Rome II* gyönyörű volt a maga nemében, de messze nem bizonyult olyan jó játéknak, mint a *Shogun* második része. Nyugtass meg minket, hogy most élvezetesebb *Total War* készül, mint amilyen a *Rome II* volt.

**AB:** Nos, rendben. Ez egy nagyon érdekes felvetés. A *Shogun* egy kifejezetten jó játék volt, remek kulturális háttérrel és kidolgozott rendszerrel. A *Total War: Warhammer* egészen más, itt nem köti meg a kezünket a történelmi hitelesség, bizonyos keretek között szárnyalhat a fantáziánk. A négy frakció teljesen eltérő játékmenetet igényel, másként kell menedzselni egy orkhordát és másként az elitista törpéket. Az orkoknál nem lehet hátradőlni és pihenni a babérajánkon, oda agresszív játéktípus kell, terjeszkedő politikát kell folytatni, különben az ellenfelek lesöpörnek a térdépről. Minden egyes frakció teljesen eltérő játékélményt nyújt, már csak ezért is érdemes végigmenni mindegyik fajjal.

**GS:** Mennyire lesz hű a játék a *Warhammer* univerzumhoz?

**AB:** Nagyon ügyeltünk a részletekre, iszonyatos mennyiségű kutatást végeztek a készítőik ebben a témakörben. Egyik írónk a Games Workshopnál dolgozott, ott publikált különféle kiadványokban, most ő írja a történetek és küldetések egy részét; amolyan mindent tudó okoska, hozzá fordulhatunk, ha nem tudjuk, hogy az adott egység milyen hangot ad ki támadás közben. Félelmetes tudás van a birtokában, és meri is használni.

**GS:** Ez akkor egy olyan *Warhammer* játék, amit csak a rajongók fognak értékelni és élvezni, vagy inkább mindenki *Warhammerje* lesz?

**AB:** A terv az, hogy minél szélesebb körben értsék és értékeljék. A játék elején még kézen fogva vezetjük

a hadvezéreket, megmutatjuk, miként irányítsák az egységeket, nem hagyunk senkit sem elveszni a részletekben.

**GS:** Eddig még soha nem volt *Season Pass* a *Total War* játékokban. Most sem tervezitek?

**AB:** Nem, most sem változtatunk a stratégiánkon. Lesz egy kószfrakció, amit az előrendelők (és akik a megjelenést követő első héten megvásárolják a játékot) ingyen megkapnak, de a DLC-t azután bárki megveheti. Amúgy nem igazán fizetős DLC-kben gondolkozunk, mi inkább a nagyobb lélegzetvételű kiegészítőket preferáljuk, amelyek új történeteket, területeket, hősöket és frakciókat hoznak be a játékba. Persze érkezik egy halom ingyenes DLC is, de ezek nem lesznek annyira kítőmve tartalommal. Az első rész csak a harmada a teljes világnak, még két, legalább ekkora területet tudtok majd felfedezni.

**GS:** Mi a helyzet a jövőre nézve *Warhammer 40K*?

**AB:** Soha ne mondd, hogy soha. Viccet félretéve, jelenleg a *Warhammer* világán dolgozunk, de egy kis csapat azért vizsgálja a történelmi lehetőségeket. Erről persze még korai lenne beszélni, a következő néhány év a *Warhammer* univerzumból fog szólni.







Az indokolatlanul kevés páncélzatot viselő törpe slayerek kimondottan a szárnyetegek ellen hatékonyak



A trollokat és az óriásokat az orkok seregeiben találjuk meg, figyeljünk oda rájuk, mert gyorsan megfutamítják a felkészületlen egységeket

## OROKOK, EMBEREK ÉS TÖRPÖK MELLETT VÁMPIROK NÉPESÍTIK BE A VILAGOT, DE NEM HIÁNYOZHATNAK A MESSZLI ÉSZAKON GYÜLEKEZŐ KÁOSZERŐK SEM



A legendás hadurak nagyon sok sebést kibírnak, de ők sem legyőzhetetlenek, bár néhány körön belül ismét megjelennek a városban

Az általunk tesztelt verzióknak nagyon jól tett az egy hónap csúsztatás: harminc óra játék után egyszer sem fagyott le a játék, nem igazán találkoztunk olyan hibával, amit látva a falat kapartuk volna. Jelentősen gyorsítottak az ellenfelek köreinek sebességén. A mai napig nem tudtam elfeledni, hogy a *Rome II* elején még közel három percig tartott, amíg a gép végzett a feladataival; könnyen ki lehet számolni, mennyi ideig néztük tétlenül a homokórát egy háromszáz körös játékban. A *TWW*-ben ez a probléma már nem jelentkezik, másodpercek alatt végigpörgeti a gép a frakciókat. Persze lassulások előfordulnak, tesztgépünkön (i7-4770K, 16 GB HyperX Kingston RAM, Nvidia GTX 980) 300 kör után durván szagatott a játék, jelezvén, hogy van még valami kis memory leak probléma, de nagyon bízunk benne, hogy az első patchek után már nem jön elő ez a gond. Nem mondom, hogy ez minden idők legjobb *Total War* játéka, de közel áll hozzá. Mindenképpen ötletesebb és kidolgozottabb

mint a *Rome II*, noha látszik, hogy néhány apróságon kívül nem sok játékelemhez nyúltak hozzá. A négy frakcióval tippem szerint olyan nyolcvan-száz órát fogunk ásitózás nélkül eltölteni, de azt azért köve hiszem, hogy sokadjára is nekilátunk a törpék hadjáratának csak úgy, saját magunk szórakoztatására. A káoszharcosok fizetős DLC-ben jönnek, de a fejlesztők ígéretei szerint később majd érkeznek a többiek is szép sorjában. Lesznek elfek, ogrék, skavenek és gyíkemberek, az elkövetkezendő években nem lesz hiány új *Warhammer*-tartalomban. A készítő egy hatalmas térképet álmodtak meg, amely három éven belül realizálódik, és a *Warhammer* világ legnagyobb és legismertebb fajai fogják benépesíteni. Ambíciózus terv, amit a Creative Assembly képes lehet beteljesíteni. Az első lépés nagyon ígéretes, rég volt már, amikor hajnali kettőkor a kialvatlanságtól karikás szemekkel azt motyogtam magam elé: „Na, ez most már tényleg az utolsó kör, és megyek aludni.”

### KONFIGURÁCIÓ

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

### EREDMÉNYEK

TOTAL WAR: WARHAMMER  
THE REIKLAND RUNEFANG  
(QUEST BATTLE)

21-28 FPS

Resolution: 1920x1080  
Texture quality: Ultra  
Tree detail: Ultra  
Shadow detail: Ultra  
Grass detail: Ultra  
Building detail: Ultra  
Water detail: Ultra  
Antialiasing: 8x  
Unit detail: Ultra  
Depth of field: Be  
Lightning quality: High

53-61 FPS

Resolution: 1920x1080  
Texture quality: Medium  
Tree detail: Medium  
Shadow detail: Medium  
Grass detail: Medium  
Building detail: Medium  
Water detail: Medium  
Antialiasing: MLAA  
Unit detail: Medium  
Depth of field: Ki  
Lightning quality: Low

Együttműködő partnerünk

LAPTOP SZALON.HU  
és  
ALIENWARE

HD



### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core 2 Duo 3 GHz, GB RAM, AMD Radeon HD 5770 1024MB / Nvidia GTS 450 1024MB / Intel HD4000 @720p, DirectX 11, 35 GB HDD

- egyedi frakciók
- legendás hősök
- elképesztő grafika
- gyenge a végjáték
- kevés egyedi küldetés

MOCSY  
Eljött az orkok ideje.

89

Egy ilyen háborúra születni kell

# BATTLEBORN



## INFO

Kiadó **2K Games**  
Fejlesztő **Gearbox Software**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden **A**  
Borderlands fejlesztőinek FPS-MOBA hibridje, amely minden idők egyik legkaotikusabb játékménetéit kínálja.  
PEGI 16+

**TÖBB MINT 2500 ÓRÁNYI MOBA-TAPASZTALATTAL A HÁTAM MÖGÖTT NEM GONDOLTAM VOLNA, HOGY A BATTLEBORNT NEHEZEMRE ESİK MAJD ÁTLÁTNI. TÉVEDTEM.** A Gearbox stílusokat vegyítő lövöldéje egyszerre akar mindent, és bár vannak erős pontjai, a végeredményt nagyon nehéz lenne egyetlen mondatban összefoglalni. Tele van ötletekkel és lehetőségekkel, de az ember általában csak kapkod, és ahelyett, hogy egy letisztult, pörgős játék lenne a végeredmény, inkább csak egy nagy, zajos csatamező vár minket, ahol a taktikázásnak jóval kisebb szerep jut, mint gondolnánk.

### KAMPÁNYIDŐSZAK

A *Battleborn* nagy előnye az *Overwatch*-csal szemben, hogy a többjátékos mód mellett egy kooperatív kampányt is kapott, ezt pedig nem sokan művelik olyan magas szinten, mint a Gearbox. Azaz inkább csak nagy előnye lehetett volna. A nyolc, egymáshoz csak ímmel-ámmal kapcsolódó küldetés alapvetően ugyanazt a sablont követi: lödd halomra a tonnaszám érkező, faék egyszerűségű ellenfelet, kísérd el a robotot, öld meg a bosszt, illetve ezek bármilyen kombinációja. Barátokkal karöltve egy darabig szórakoztató, de egyedül hamar unalomba fullad, mert hiába vannak ott a már jól ismert, vicces beszélősök, a szto-

ri nem üti meg a *Borderlands* játékok szintjét. A monoton darálásnál csak az frusztrálóbb, amikor egy-egy nehezebb pálya végén elbukik az ember (különösen egyedül, mert úgy tényleg vannak nehezebb küldetések), és kezdheti a lelegejéről a háromnegyed órás küldetést. Szerencsére van osztott képernyős kooperatív mód, amely feldobja valamelyest a nem túl változatos harcokat, de ha az ember magányos farkasként próbálkozik, hamar katonán állapotba taszítatik.

Márpedig ez a kampány nem olyan, mint egy *Call of Duty*-é, amelyen egyszer végigrohansz, aztán jöhet a multiplayer, hiszen a rengeteg extrát fel kell oldani valahogy. Egyébként sem kedvelem azokat a játékokat, amelyekben kötöttek a lehetőségeim, de míg egy free-to-play játékban érthető, miért kell a karaktereket in-game kreditért vagy valódi pénzért feloldani, addig a *Battleborn*-mal (ami egyébként a szokásosnál valamivel drágábban került a boltok polcaira) nem tudok ilyen elnéző lenni. A huszonöt karakterből csak nyolc áll a rendelkezésünkre induláskor, és bár ezek is meglehetősen különböznek egymástól, némelyikre könnyű ráunni (főleg ha az ember nem éri be annyival, hogy kitémasztott bal gombbal rohan előre a pályán), és belekerül néhány órába, mire feloldjuk a többieket. Érdemes egyébként egy-egy karakterből felkészülni, mielőtt bedobjuk őket a mély vízbe, mert miközben a legtöbb fejlesztés csak minimálisan módosít egy-egy képességet, vannak olyanok, amelyek alap-

vetően definiálják a játéktílusunkat, ezek pedig jó, ha időben tisztába kerülünk.

### MOBA EZ, VAGY MICSODA?

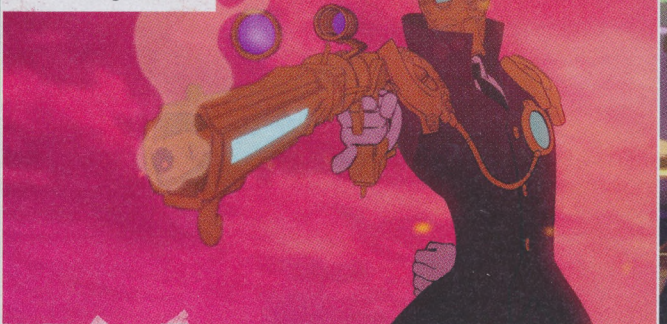
Többjátékos módokat illetően rögtön három is a rendelkezésünkre áll: az egyszerű pontfoglalás capture mellett a MOBA-vonalra erősebben építő Meltdown és Incursion közül választhatunk. Előbbiben az ellenfél bázisára kell elköszernünk saját NPC-inket (miközben természetesen megakadályozzuk ebben a másik csapatot), míg utóbbiban két hatalmas robotot kell eltennünk láb alól. Első ránézésre úgy tűnhet, elég, ha jobban lövünk (vagy kardozunk) a többiekénél, ám ennél kicsit mélyebb a dolog, a pályákon szerzett kristályokból ugyanis feloldhatunk fejlesztéseket, építhetünk tornyokat, sőt akár extra NPC-eket is az ellenfél nyakába zúdíthatunk, így szó sincs arról, hogy egyszerű TDM-be torkoll-nának a meccsek. Persze a MOBA-rajongók által megszokott stratégiáknak itt közel sem jut akkora szerep, hiszen az FPS-nézet miatt állandóan benne vagyunk a harc sűrűjében, így nem látjuk át a pályát, és a legtöbb esetben annyira el vagyunk foglalva a mikrokozmoszunkkal, hogy nem is nagyon érünk rá a többiekkel törődni. A lövöldéktől szokatlan játékmódok színe-szebbé teszik a többjátékos kalandot, így bizonyos karakterekkel sokkal izgalmasabbá válik a játék (a két karddal daraboló Rath például nem tud ugyanúgy berohanni a tömegbe, mint a kampányban, mivel egy pörgő-forgó fénykardos szamurájra hamar rá-



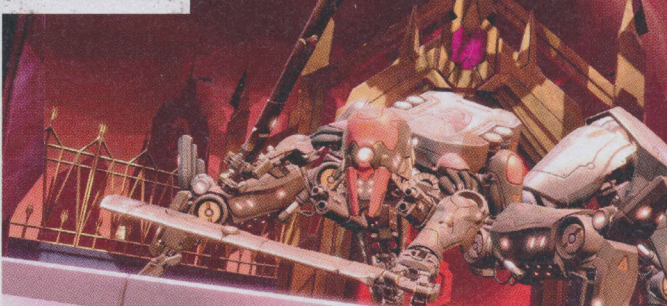
## HOL A RECONNECT?

Ha valamiért a játék kidob egy meccsből, ne essünk pánikba, mert bár automatikusan nem csatlakozunk vissza, ha belekezdzenék egy másik játékmódba, kedvesen felhívja a figyelmünket, hogy már bent vagyunk egy meccsben. Ilyenkor egy gombnyomással újracsatlakozhatunk.

Az átvezetők mutatóinak, de nem túl izgalmasak



Sajnos a bosszarcok nem túl változatosak



húzzák a célkeresztet). Sok esetben azonban pontosan ugyanúgy néz ki minden meccs: lösz, ahogy a csövön kifér, aztán ha leesik a pajzsd, beugrasz egy fedezék mögé, és vársz, amíg visszatöltődik. A karakterfejlesztés nagyon jól tesz a csapatnak, és egy-egy feloldott képesség következtében akár teljesen meg is változhat a harc képe, ez viszont csak addig szórakoztató, amíg a két csapat viszonylag fej-fej mellett halad. Ha az egyik csapatnak sikerül elhúznia, akkor életbe lép a MOBA-kból ismert hógolyóeffektus, és nagyon hamar egyoldalúvá válik a mérkőzés.

### NINCS INTERNET, NINCS JÁTÉK

A MOBA játékosok már megszokták, hogy mindig ugyanazon a pályán játszanak, egy lövöldéhez mérten azonban igen hármatos, amit a *Battleborn* ezen a téren kínál. A három játékmódot mindössze két-két pálya tartozik, így nem igazán tudunk változtatni. Killcam nincs, pedig itt, ahol nem egy egyszerű fejlődéssel, hanem képességek okos kombinálásával kell megölnünk az ellenfelet, egyáltalán nem lenne rossz dolog: elleshetnénk néhány trükköt tőlük. A matchmaking erős közepes, a lendületet igencsak megtöri, hogy az egyes pályák végeztével nem tud-

juk együtt tartani a csapatot, hanem mindenki visszakerül a menübe, és kezdetjük előlről az egészet. Szintén fájó pont, hogy kompetitív mióvtaból adódóan a kampányt sem tudjuk offline módban tolni. Ha valamiért nincs internet, a főmenübe se tudunk belépni.

### ÖSSZEVISSZA

A *Battleborn* minden tekintetben egy hibrid, csak sajnos nem a szó legjobb értelmében. A Gearboxtól megszokott humor szórakoztató, az egysorosok ütnek, a kampány azonban nagyon ingatag lábakon áll. A karakterek változatosak, de felejtethők. A játékmódok izgalmasak, pályából viszont kevés van, a játékmenet pedig pörgős, ám kicsit repetitív. A stúdió rengeteg jó elképzelést dobott be az ötletládába, aztán a játékosok fejére borította az egészet. Olyan, mintha kapatos állapotban konfettiesőben állnánk: rengeteg színes dolog cikázik körülöttünk, de nem igazán értjük, mi is történik valójában. Ha valakinek tetszik a meszerű dizájn, a remek humor, és még barátokat is talál ilyen kalandhoz, annak érdemes lehet belevetnie magát, de hosszú távon ez sajnos kevés.

KACI

## SZEREZD MEG HÁT MINDI!

A *Battleborn* hőseit két különböző módon oldhatjuk fel: vagy elérünk egy megadott rangot azzal, hogy farmoljuk a kampányt és a többjátékos pályákat, vagy teljesítünk egy hozzájuk tartozó kihívást. Érdemes a specifikusabb feladatokra koncentrálni (például nyerj meg öt meccset egy adott fajba tartozó karakterrel), így közben olyanokat is teljesítünk majd, amelyeket nem is feltétlen akartunk (ölj meg ötven játékost). Ez a leggyorsabb módja annak, hogy feloldjuk mind a 25 hőst.

### HARDVER

Windows 7; Intel i5-750 / AMD Phenom II X4 945; 6 GB RAM; AMD HD 6870 / GeForce GTX 460; 30 GB HDD

- + pörgős akció
- + remek humor
- + sok karakter...
- ... akik hamar megunhatóak
- kevés tartalom
- gyenge kampány

**KACI**  
Most már jöjjön a *Borderlands 3*!

75

## HA AZ EMBER MAGÁNYOS FARKASKÉNT PRÓBÁLKOZIK, A REPETITÍV HARCOK HAMAR KATATON ÁLLAPOTBA TASZÍTHATJÁK



### HA TE MONDOD

Chris Thomas producer, 2K Games: „A karaktereket verekedős játékok, MOBA-k és olyan őrült filmek inspirálták, mint a *Galaxis Őrzői*.”



Minden hős saját karakterlapot kapott, amelyről megtanulhatjuk a képességeket



Hamar kaotikussá válhatnak a nagyobb összecsapások



Ratchet egy lombax, aki szerelőként dolgozik, de arról álmodik, hogy bejárja a galaxist



Ő az egyik első fő ellenség... nem túl barátságos, de nem nehéz legyűrni



A Groovitron fegyverrel táncra perdíthetjük ellenfeleinket



A nyüzsgő városon percekig el lehet csodálkozni

## MOZI ELŐTT, MOZI UTÁN

A Sony mindig is megpróbált több fronton támadni, most épp egyszerre kettőn. Miután megjelent a Ratchet & Clank játék, mozikba került a film is, amelyből megismerhetjük, hogyan találkozott a két címszereplő, és hogyan harcoltak Drekkel. Néhány modellel egy az egyben a játékból vettek át.

A játék alapján készült film alapján készült játék

# RATCHET & CLANK

**V**ANNAK NÉHÁNY EZREN - LEGYÜNK REÁLISAK, TÍZEZREN - A VILÁGON, AKIK MÉG NEM HALLOTAK RATCHETRŐL ÉS CLANKRÓL,

a lombaxról (ez a faj, merthogy úgy nem macska ő, mint ahogy a másik ismert PlayStation-karakter, Crash sem róka, hanem sávós bandukut) és robot barátjáról. Amíg nem játszottam az új Ratchet & Clank játékkal, nem éreztem, hogy emiatt szegényebb lennék. Nagyjából annyit tudtam, hogy ők az Insomniac Games gyermekei, és hogy a PlayStation-exkluzív sorozat már több mint tíz éve fut, de valahogy nem vonzott a világa. És ezért szeretnék utólag is elnézést kérni. Tényleg szegényebb voltam, de erre csak most jöttem rá, miután jó néhány órára leragadtam az első rész újragondolt változatával. Valószínűleg ez is volt a Sony célja vele: megismertetni és megszerettetni a franchise-t egy olyan közönséggel, amelyet eddig elkerült. A Ratchet & Clank viszont nem csak ezért fantasztikus.

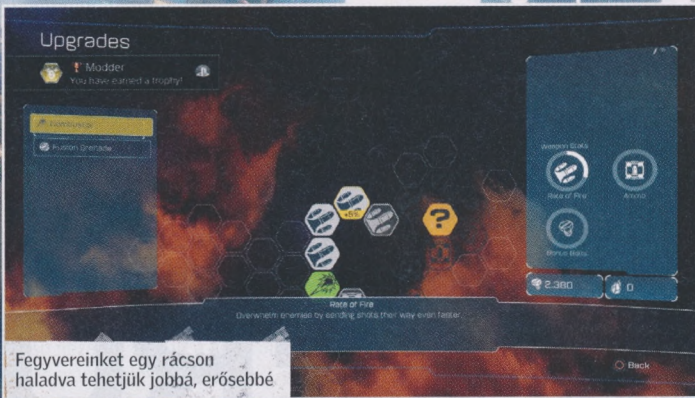
**INFO**

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
 Fejlesztő **Insomniac Games**  
 Platform **PlayStation 4**  
 Röviden **Klasszikus** elemekből felépített, modernizált platformer, amely egyszerre sugároz retróhangulatot és áraszt frissességet.  
**PEGI 7+**

## ISMERŐS, MÉGIS MÁS

A legtöbb újramegírt játékon látszik, hogy javították a grafikán, szebbek lettek a fények, de ha eleve arra a platformra készült volna, amire az újramegírt kiadták, többet is ki lehetett volna hozni belőle. A Ratchet & Clank viszont nem egy remaster, hanem egy újragondolt, az alapoktól újraépített játék, és nagyon nagy különbség van a két kategória között. A karakterek az elején poénkodnak azaz, hogy ez egy játék alapján készült film alapján készült játék (merthogy a megjelenés környékén került mozikba a Ratchet & Clank – A film is), és meglepő, de kis túlzással tényleg olyan, mintha egy animációs filmet játszanánk. A látvány mindenhol gyönyörű, a modellek szinte hibátlanok (a szájmozgáson lehetett volna még gyúrni a nem a filmből kivágottnak), az effektek, az animációk, minden-minden lenyűgöző. Percekig képes voltam gyönyörködni benne, ahogy az egyik város lakói közlekedtek felettem repülő járműveikkel. A kiemelkedő látvány valószínűleg részben annak is köszönhető, hogy a megjelenítendő területek kicsik, és a bolygók korlátozott a szabadságunk. (Még azokon is, amelyeken egy jetpackkel repkedhe-

tünk). Egy küldetés egy bolygót jelent (némi lyikre visszatérünk a sztori során), a bolygók többsége maximum fél óra alatt teljesen bejárható. Így viszont olyan mértékű a változatoság, hogy mikor már épp megunhatnánk egy zónát, jön a váltás, amely egy egészen más jellegű területre visz át minket. A sokféleségről az is gondoskodik, hogy folyamatosan kapjuk az új kütyüket, fegyvereket, amelyek új lehetőségeket adnak a kezünkbe. A legtöbb ellenféllel elboldogulunk a játék kezdetén megkapott csavarkulccsal, viszont egyesekhez már komolyabb tüzérő kell. Többnyire a dobozok szétverésével szerzett csavarok és anyák beváltásával tehetünk szert újabb és újabb fegyverekre, amelyek mindegyike mást tud, más situációban hasznos. A Predator nyomkövető rakétái például nagyon jók a bossok ellen, de ha sok apróbb ellenfelet kell elintézni, a Groovitron nevű diszkógömböt érdemes bevetnünk, amely táncra bírja a rosszarcúakat. A vadonatúj Pixelizer az egyik legzseniálisabb fegyver, amit játékban valaha láttunk: minden egyes találat után egyre jobban pixelesíti az ellenségeket, mígnem azok a végén a '80-as évekből ismert hangok kíséretében darabokra hullanak.



Fegyvereinket egy rácson haladva tehetjük jobbá, erősebbé



Láva felett egy csövön szörfözni sosem volt ilyen jó móka



## HA TE MONDOD

**Chad Dezern creative director, Insomniac Games: „Az volt a célunk, hogy olyan játékot készítsünk, amely önmagában is jó, és nem csak azért, mert a játékosok emlékeznek rá, milyen jó volt, amikor először találkoztak vele.”**

Arzenálunkat fejleszthetjük kristályok felhasználásával, hogy messzebbre, többet, gyorsabban lössünk, de pusztán attól is fejlődik, ha használjuk. Így amit gyakran vetünk be, az folyamatosan erősebbé válik, ami pedig nem tetszik, azt teljesen hagyolhatjuk. Én folyton kísérletezgettem, és akadt olyan fegyver, amit legfeljebb jópofának találtam, de nem lett a kedvencem. Ha magas szintre fejlesztünk egy stukkert, sokkal durvábbá válik, mint a kezdetekben volt: a lángszóró a vége felé például jóval távolabbra hat, és felrobbantja azokat, akiket megcélzunk vele, minek következtében ők sebzik a hozzájuk közel állókat.

A pályák bejárásához kutyákat használhatunk, amelyek némelyike a játékidő nagy részében a Ratchet hátán pihe-nő Clankbe épül. Ő egyébként egy selejtesnek titulált robot, aki megszökött a gyárból, ahol a galaxis elpusztításának céljával gyártanak gyilkos robotokat; összetalálkoztok lombax barátunkkal, és segíti őt, ahogy tudja, hogy együtt mentésék meg a bolygók lakóit. Egy pont után a Clankból kinövő propellerekkel tudunk messzebbre jutni egy ugrással, de később jetpackké is alakulhat. Ha olyan helyhez érünk, ahova Ratchet nem férne be, átvehetjük az irányítást

Clank felett. Ezek a részek – tekintve, hogy Clank nem képes lőfegyverekkel bánni – minimális ellenállással találkoznak, sokkal inkább logikánkra van szükségünk a feladatok megoldásához. Miután megszereztünk ilyen-olyan kutyákat, az extrákat feloldó arany színű, óriási csavarok összegyűjtésének céljával érdemes visszatérni a korábbi bolygókra, mert olyan zónákba juthatunk el, amelyeket például mágneses cipők hiányában korábban nem tudtunk elérni.

### SZÁLLJ, SUHANJ!

A különféle lények szétcsapkodásának, szétlövésének, szétégetésének monotonitását rövid, de izgalmas szakaszok törik meg, amikor vagy egy úrhajóban ülve kell repkednünk, vagy egy holodeszán állva versenyeznünk (ez igazából olyan, mint a légdeszka, csak az űrben). Van még pár ilyen meglepő betét, amit nem lőnék le, de ezek szükségesek ahhoz, hogy az egyébként néha kissé tényleg ellaposodó, régről ismert platformer formulát megtörjék. Nem mondom, hogy ezekből nem fért volna el több.

Azért annak ellenére, hogy lépten nyomon csodálkoztam rajta, és majd minden percét élveztem, a Ratchet & Clank sem sikerült tökéletesre. A ka-

mera néhány helyen megzavarodott, a célzás a fegyverekkel gyakran nehézkes volt, a légdeszkázásnál pedig nem éreztem azt a száguldást, amit vártam volna. A zónák túl kicsik voltak ahhoz képest, amihez az utóbbi években hozzászoktunk, és hiába éreztem a játékot teljesen olyanak, mintha egy vadonatúj, kimondottan a jelenlegi generációra készült cím lenne, ez folyton megtörte a varázst. Persze ha az ember észben tartja, hogy egy újragondolással játszik, efelett szemet tud hunyni.

Az új *Ratchet & Clank* játék rengeteg eleme nem szerepelt a 14 évvel ezelőtiben, így teljesen mindegy, játszottál-e az eredetivel vagy sem, a visszatérők számára is bőven van benne újdonság. A rengeteg, későbbi játékokból átvett fegyver, a fejlődési rendszerek, a visszatérő, de sokszor átalakított pályák olyan frissességet eredményeznek, ami miatt ugyanannyira jó folytatása a sorozatnak, mint amilyen jó újraindítása. Az sem számít, hogy megnézték-e a filmet vagy sem: a játék teljesen különállóan működik, és ami a legfontosabb: – működik. Régiem szórakoztam már ilyen jól egy platformerrel, pláne egy filmből készült játékkal. Ami játékból készült. Vagy hogy is van ez?

Paca

## MAZUR MÁS VÉLEMÉNYE

Az elmúlt tíz évben majdnem minden *Ratchet and Clank* játékkal játszottam, hőseit pedig az ingadozó színvonal ellenére is mindig titkos kedvenceim között tartottam számon. De ahogy teltek-múltak az évek, bár az Insomniac tényleg mindent megtett, és csürte-csavarta, úgyes defibrillálta újra és újra a sorozatot, az lassacskán mégis elfásulni látszott. Közepesen azért kíváncsi voltam a rebootra, de őszintén, sokat nem reméltem tőle, voltaképp megelégedtem volna azzal is, ha egy „hősies döntetlen” kijön a végén, és nem bukik nagyot a játék. Ehhez képest én vagyok a legboldogabb, hogy kijelenthetem: a *Ratchet and Clank* ereje teljében van, friss és releváns, új részének méltó helye van a sorozat legjobbjai között. Ez pedig a legtöbb, amit az Insomniac elérhetett – le a kalappal!

### HARDVER

Windows Vista/7/8/1; Core i5 2500K 3,3 GHz/Phenom II X4850; 4 GB RAM; GT 640/HD 6670 1 GB VRAM; 20 GB HDD

- ✦ zseniális poénok
- ✦ gyönyörű és hangulatos helyszínek
- ✦ platformer és RPG kegyensúlyozott keveréke
- ✖ néha megkavarodó kamera
- ✖ kis zónák, kevés felfedeznivalóval

### PACA

Hoz majd pár új rajongót.

87

A kevesebb néha több

# STAR FOX ZERO



## INFO

Kiadó Nintendo  
Fejlesztő Nintendo EPD, PlatinumGames  
Platform Wii U

Röviden A Nintendo klasszikus sorozatának legújabb darabja, amelyben egy űrhajót navigálva kell háborúba vonulnunk.

PEGI 7+

## ÚJABB KLASSZIKUSHOZ NYÚLT VISSZA A NINTENDO, EZÜTTAL AZONBAN NEM A LEGJOBB IRÁNYBÓL KÖZELÍTETTÉK MEG A PROJEKTET.

A Wii U megjelenésével a gamervilág bizonyos szempontból két részre oszlott, és míg a Sony és a Microsoft elsősorban a hardcore játékosokat próbálja megszólítani, a Nintendo inkább a casual rétegben találta meg vásárlóit. Ezzel nincs is semmi probléma. Miközben egy PlayStation 4-es játékkal szemben komolyabb elvárásaink vannak (legyen szó felbontásról, képkockaszámról vagy új feature-ökről), addig egy Wii U címmel inkább csak jól akarunk szórakozni. Persze nyilván itt sem áldozhatunk fel mindent a játékmenet oltárán a fejlesztők, a Nintendo azonban sokszor kényszeresen keresi és erőlteti az innovációt, még akkor is, ha ez egyébként a játékmenet szempontjából egyáltalán nem indokolt, sőt, egyenesen ront az élményen.

## UGYANAZ, DE MÉGSEM

A *Star Fox Zero* nem a klasszikus *Star Fox 64* folytatása, sokkal inkább egy remake, amelyben gyakorta találkozunk

ugyanazokkal az ellenfelekkel és helyszínekkel, amelyekkel a tizenkilenc évvel ezelőtt megjelent epizódban. A nosztalgia azonban önmagában nem elég, hogy elvige a hátán a játékot, főleg annak fényében, hogy a *Zero* azért bőven tartalmaz játékmenetbeli újdonságokat, így bizonyos esetekben inkább hátráltatja az embert, ha a klasszikushoz hasonlóan próbálja teljesíteni a pályákat. Ennek a játéknak megvannak a saját szabályai, amelyekhez egyáltalán nem könnyű alkalmazkodni, de mindenképp szükséges, hogy képesek legyünk felvenni a harcot az idegenekkel.

Maga a repülés kifejezetten szórakoztató, az animációkat sikerült remekül eltalálni, így megvan a sebességérzet, ami sokat dob az élményen, miközben az ellenséges gépek elől menekülünk, vagy lövedékek közt lavírozunk. Gyakran kell szűk helyeken átrepülnünk, és ez megköveteli, hogy tökéletesen kontrolláljuk a gépet, mert ha nem megfelelő szögben döntjük a szárnyakat, akkor bizony nem fogunk átférni. A pályák két fő típusra oszthatók. A legtöbb esetben gyakorlatilag egy sínen haladunk végig, miközben ellen-

felekkel kell megküzdenünk vagy akadályokat lerombolnunk, azonban mivel folyamatosan tol minket előre a játék, nincs időnk nagyon pepecselni. Ezzel szemben a bosszarcoknál alkalmazott All-Range Mode lehetővé teszi, hogy teljesen átvegyük az irányítást az űrhajó felett. Míg előbbit elég jól eltalálták, utóbbi sajnos fájdalmasra sikeredett.

## EGY VADÁSZGÉPET KÖNNYEBB VEZETNI

A korábbi *Star Fox* epizódokban intuitív irányítással volt dolgunk, a repülő koordinálása és a célzás ugyanis párhuzamosan történt, ezúttal azonban a kettő teljesen független egymástól. Első hallásra azt is gondolhatnánk, hogy ez remek dolog, hiszen nem kell letérnünk a pályánkról ahhoz, hogy leszedjünk egy ellenséges hajót, de a rendszer nem túl ergonomikus. Míg a hajó irányítását a tévén követhetjük figyelemmel, addig a célzás a controller kijelzőjén, belső nézetből történik. Ennek köszönhetően hol ide, hol oda kell néznünk, és kénytelenek vagyunk akkor is a kis képernyőt bámulni, ha épp akadályokat kellene kerülgatnünk. Az élményt tel-



A repülés még mindig hihetetlenül szórakoztató



A pilótafülkéből szinte semmit nem látni



Bár célkeresztnek tűnik, valójában nem oda lövünk

Zavaró, hogy hol ide, hol oda kell nézni



jesen megtöri, hogy folyamatosan meg kell osztanunk a figyelmünket, és egyik feladatot sem tudjuk maradéktalanul ellátni. Bár egy célkereszt a tévén látható képre is került, ez nem azt mutatja, hogy hová célzunk, hanem azt, hogy hová nézünk épp a belső nézetben (amit a kontrollerbe épített mozgásérzékelővel irányítunk), így egyáltalán nem oda lövünk, ahová gondoljuk, hogy célzunk.

Persze a Nintendónál is tudják, hogy ez a megoldás nem a legkényelmesebb, de feláldozták a játékelményt az innováció oltárán, csak hogy legyen valami újítás a játékban. Az irányítás tökéletes elsajátításához emiatt szükségünk lesz néhány órára, és ha figyelembe vesszük, hogy egy végigjátszás alig tart tovább négy óránál, örülhetünk, ha megtanuljuk vezetni a hajót, mielőtt elindul a stáblista.

## MENJÜNK MÉG EGY KÖRT

Szerencsére a Zerót egyáltalán nem úgy tervezték, hogy csak egyszer akarja végigtolni az ember. A pályák több helyen is elágaznak, aminek köszönhetően új helyszíneket fedezhetünk fel, azonban ahhoz, hogy ezeket megtaláljuk, nagyon oda kell figyelnünk, ami egyáltalán nem könnyű, amíg nem sajátítottuk el tökéletesen az irányítást. Ha sikerül átlendülnünk a kezdeti nehézségeken, akkor egy pörgős, élvezetes játékot kapunk, amely remek zenével és hangulatos egysorosokkal dobja fel az egyébként is szórakoztató repülést. Jobban örültünk volna, ha egy igazi folytatással lett volna dolgunk, de néhány apróságot leszámítva jól teljesítettek az elődből átemelt elemek. Nem ez a legjobb Star Fox játék, de ha valaki szereti a repülést, és hajlandó beleásni magát az irányítás rejtelmeibe, az kétségkívül jól fog szórakozni az alatt a néhány végigjátszás alatt, ami ahhoz szükséges, hogy minden rejtett dolgot megtaláljon.

KACI



## HA TE MONDOD

**Hasimoto Juszuke rendező, PlatinumGames: „Megértem, hogy az új irányítás nehézkesnek tűnik, de ha sikerül elsajátítani, akkor sokkal hatásosabb, mint a régi.”**

## HA UNOD A REPÜLÉST

Az Arwing mellett több különböző járművet is kipróbálhatunk. Repülőnket egyrészt átalakíthatjuk egy két lábon járó, mardárszerű robottá, amely képes a földön harcolni, másrészt repülhetünk egy jóval lassabb, propelleres drónnal is: leenged egy kis robotot, ezzel pedig feltörhetjük a különböző terminálokat. A korábbi részből megismert Landmaster tankot is vezethetjük, amely amellett, hogy féltud ugrani a lövedékek útjából, akár repülővé is alakítható.

- ✦ a repülés élvezetes
- ✦ rengeteg rejtett útvonal
- ✦ átdolgozott járművek
- ✖ bonyolult irányítás
- ✖ a régi elemek néha kilógnak a sorból
- ✖ erőltetett játékelemek

**KACI**  
Ez a Star Fox is 64, csak nem úgy.

**64**

Nintendo

LEVELS



## MI AZ A YO-KAI?

A Yo-kai lények a többség számára láthatatlanul élnek világunkban. Mindegyikük sajátos személyiséggel és képességekkel rendelkezik. Ha tehát valami rossz történik mindennapi életünk során, annak az oka könnyen lehet egy csintalan kedvű Yo-kai...

## ISMERD MEG A YO-KAI LÉNYEKET



### WHISPER

eltökéltén segít Natának többet megudni a Yo-kai lényekről.



### JIBANYAN

szereti mozgó járműveken gyakorolni harci mozdulatait, aminek általában fájdalmas a végeredménye.



### BLAZION

egy forrófejű oroszlán Yo-kai, aki képes felütni az embereket.



### PUPSICLE

állandóan fázik függetlenül arról, hogy milyen meleg van.

## BARÁTKOZZ ÖSSZE A YO-KAI LÉNYEKEL!

A város minden pontján találkozhatasz Yo-kai lényekkel: fákban, autók alatt, még a kukákban is, de csak Te láthatod őket a Yo-kai Watch segítségével!

## SZÁMOS KALAND VÁR SPRINGDALE VÁROSÁBAN!

Fedezd fel Springdale rejtélyeit és közben segíts lakóinak!



## SEGÍTS A HARC BANYO-KAI LÉNYEIDET!



**KÖVESD A VONALAKAT, ÉRINTS VAGY PÖRGESS A SOULTIMATE MOZDULATOK BEVETÉSÉHEZ**

**Próbáld ki a demót!**

\*Vezeték nélküli internetkapcsolatot igényel. Használatához Nintendo Network ID regisztrálnod és a hálózati kapcsolatot fel kellene, illetve az adatvédelmi irányelvek elfogadása szükséges.



MÁR KAPHATÓ!

Nintendo eShop

NINTENDO 2DS

new NINTENDO DS XL

7

www.nintendo.hu

CONQUEST

Mind meg fogunk dögleni

# DON'T STARVE TOGETHER



## INFO

Kiadó Klei Entertainment  
Fejlesztő Klei Entertainment Platform PC  
Röviden Eddig is nehezen jutottunk ételhez a Don't Starve-ban, most pedig jönnek a haverok, hogy a maradék termést is lezabálják. PEGI 12+

**SZERETNÉM LESZÖGECNI MÁR A LEGELEJÉN, HOGY NEM VAGYOK IRIGY. KÉT LÁNYTESTVÉREM VAN, EZÉRT TUDOM, HOGY MILYEN FARKASTÖRVÉNYEK URALKODNAK EGY ILYEN HELYZETBEN.**

Gyerekkoromban örömmel adtam nekik a felhalmozott gumicukor-készletemből, de amikor erővel, fortéllyal vagy csak simán szemtelenségből vettek az én éltető finomságaimból, akkor legszívesebben a szekrényem borítottam volna rájuk. Viszont most már felnőttem, nem dobálom a testvéreimre fatárgyakat, egyszerűen megverem őket, ha tudtomon kívül nyúlnak bele az édességkamraként funkcionáló fiókomba. Ez nem düh, ez irányított, hideg fejjel törtető retorzió, amit előszeretettel használok a *Don't Starve Together*ben is, ha valaki lejmol a ládámból, vagy leszüreteli a gondosan megépített méhkaptáraimat.

### ÉHEZNI EMBERI DOLOG

Megjelenése óta igyeksem életben maradni a *Don't Starve* világában, és nagyképűség nélkül állíthatom, hogy egész jól megy. Persze a baráti köröm sötétedésig tudna mesélni arról, miként szoktam egy rossz kattintással felégetni a teljes bázisomat, amit több száz napig építgettem, de szerencsére ők nem írhatnak ide, ezért ki merem jelenteni, hogy a játék Bear Gryllse vagyok. Gyakorta is mondo-

gattam, hogy milyen jó lenne másokkal megosztani ezt az élményt, és lám, a fejlesztők egy hosszas tesztelés után közösségi szórakozással tették a túléléssel járó nyüglődést. Nyüglődés? Még mit nem! A készítőik teljesen új szinonimát adtak a szenvedés szónak: élvezet. Már az alapkiadás teszteléskor is nagyon kedveltem a tyutyerka minden megmozdulását, ami azóta bővült két komolyabb kiegészítővel, a *Reigns of Giants* hatalmas és halálos lényével és a föld alatti sötét világot bemutató *Caves*-szel. Ezek a tartalmak úgy kellettek, mint egy falat szörnyrostélyos, és szerencsére a *DST* az elindulástól tartalmazza őket. Egy tapasztalatlan éhezőnek alapjáraton is minden kis gyanús nesz az utolsó lehet, amit hall, így ezzel a két megtoldással, illetve most már mások tétova lépései és bénázásai miatt még inkább kiélezett a lét fenntartása.

### EGYSÉGBEN AZ ERŐ, DE TŰNÉS A VETEMÉNYESEMBŐL!

Mostantól nemcsak a saját testi épségünkre és gyomrunk telítettségére kell odafigyelnünk, hanem társaink szükségleteire is, mivel minden meg gondolatlan vagy vakmerő döntésünk komoly kihatással lehet másokra. Például ha valakinek az életfonálát kettényiszálja a kaszás, azonnal szellemalakul át, és amíg nem sikerül újra felélednie, addig az összes játékos letargiába esik, és rohamosan csökken a sanityje, vagyis az épelméjűsége, ami miatt a teljes brigád az örület határára sodródik. Igaz,

Eprespuszedlee? Te erről azért tudnál pár gondolatot regélni.

### CSÁPOK A TÁBOR KÖZEPÉN

Szóval az úgy volt, hogy a Wickerbottom névre hallgató mogorva öregasszonyt választottam (hogy Wolfi a játékban is ott-honosan érezhesse magát). Ő olyan okosnak és kiegyensúlyozottnak tűnt, és biztos voltam benne, hogy vele igazi hasznára lehetek barátainkból összeverebuválódtott kicsiny csapatunknak. Minden szuperül indult. Feltérképezéssel kezdtük a közös élet-épitést, hogy a legvédehetőbb helyszínt válasszuk ki a letáborozáshoz – ez persze jó pár órát felemésztett, mert hatalmas a random generálódó terület, amelyen egyébként minden kis részlet beállítható. Karakterem különlegessége, hogy a nála lévő könyvek varázslatokat rejtenek, amelyek megkönnyítik a túlélést. Minden emberkének van ilyen specifikációja, de ezt biztos tudjátok. Nos, sikerült minden összetevőt megszereznem az egyik ilyen kötethez. Szerintetek hol aktiváltam? Igen, a lágerünk közepén, pont ott, ahol fel szoktunk melegedni, és ahova minden összeszedett tárgyunkat raktuk. Három hatalmas csápot (Tentacles) idéztem meg, ami ideális helyzetben megóvott volna minket a nem kívánatos betolakodóktól, ugyanis nagyon hatékonyak és erősek. Mind a hatan (ennyien játszhatunk egyszerre, de ez modolható, és rengeteg további kiegészítést letölthetünk, hogy még inkább személyre szabhassuk pályánkat, vagy új sze-

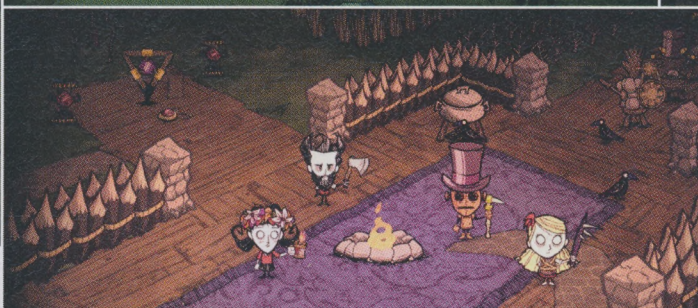


## TEKERD VISSZA, HAVERI!

Nem kell kétségbeesni, ha az egyik játékos elveszti a fejét, és esetleg dűlhében mindent lerombol bázisotokon, vagy szándékosan feléli a raktárkészleteket. Bannolhatjátok, és akár öt nappal is visszatekerhetitek a játékot.

Az ominózus csáp, amelyből egy is sok, nemhogy három, főleg a táborunk közepén

A játék egyik legszívósabb lénye. Legyetek óvatosak!





replőket irányíthassunk) próbáltuk megszüntetni ezt a kellemetlen úttorlaszt, de nem jártunk sikerrel, és szépen sorban kihaltunk, mint az iwiw. Ezt megelőzően persze próbáltak volna az én torkomnak nekiesni – tudniillik van PvP is a mókában –, azonban a kicsikéim győzedelmeskedtek, míg végül gazdájukat is a másvilágra küldték. Ezzel a rövid anekdotával kívántam felhívni a figyelmet az olvasás fontosságára (tehát mindig nézzük meg, mit akarunk használni és mire), illetve arra, hogy ha látszólag tökéletesek a körülmények, és jól mennek a dolgok, akkor is beüthet a krach, akár a villámcsapás. Aprópó villámcsapás, ez is okozhat problémákat, amíg nem csinálunk hátrítót, ezért jó tanács: semmit ne építsünk egymás közelébe, nehogy egy hirtelen jött tűz átterjedjen az összes tárgyunkra. Több praktikát nem árulok el, mert az a legklasszabb, ha magunk, vagyis többedmagunk jövünk rá ezekre, ha kell, áldozatok árán is. Tudjátok, teher alatt nő a pálma.

### KIZÁRÓLAG IGAZI STRATÉGÁKNAK

Be kell vallanom, alapvetően nem sok értelmét láttam ennek a játéknak. Számomra akkor jelent igazi kihívást egy ilyen jellegű túlélőkaland, ha egyedül nézhetek szembe az akadályokkal. Aztán belegondoltam, hogy valójában ez egy szükségszerű hiány-

pótlás volt a Klei Entertainment részéről, hiszen a játékköröm is megsokszorozódik, ha van kívül megosztani, és biztos sok rajongó kilincsel náluk emiatt. Attól tartottam, hogy így könnyebb lesz a létfenntartás, mert megosztanak a feladatok, többen gyűjtögetünk és védekezünk, ha kell. Szerencsére ezt ügyesen balanszolták, és a nehézség durvább lett, mint az alap DS-ben. Ugyebár jobban fogy a kaja, és ha valaki elszúr valamit, akkor kellemetlen helyrehozni. Emellett finomítottak a környezeten, megváltozott néhány lény és növény funkciója vagy kinézete, és megjelent egy teljesen új lehetőség: a szekrény. Mindenféle hacukát magunkra aggathatunk, amivel egyedivé tehetjük karakterünket. Egyéb funkciója nincs ezeknek a holmiknak, de egészen jópofa ruhakölteményekben pompázhatunk a pályán. Ezt leszámítva sok számottevő újítással nem találkozunk, úgyhogy ez a multiplayer mód talán belefért volna egy egyszerű DLC-be is. Érezhető az egészen, hogy a készítők további ötleteiket inkább a *Shipwrecked* részre tartogatták (lásd doboz). Aki viszont megvásárolta a korai hozzáférést, az kapott mellé egy ajándék példányt, és azok sem szomorkodhatnak, akiknek megvan már a DS, mert olcsóbban hozzájuthatnak ehhez a nagyon is szórakoztató lehetőséghez.

*Eprespuszedlee & Nightwolf*

## VITORLÁT BONTSI!

Szinte romantikus dolog hajótörötttekről olvasni vagy filmet nézni, mert többnyire az ilyen szerencsétlenek egy egzotikus szigeten kénytelenek tengetni a mindennapjaikat, ami kívülről nézve még vonzó is lehet. Am mindezt személyesen megélni, csak ülni a kókuszfák alatt és aggódva figyelni a horizontot, hogy mikor tűnik fel egy hajó sziluettje, már nem biztos, hogy annyira kellemes. A *Don't Starve* legújabb felvonása, a *Shipwrecked* pont ebbe a szituációba pottyant bele. Stabil, szárazföldipatkány-lépteinket felváltja a hajózás ringatózó élménye, miközben a hatalmas kiterjedésű tengeren keresgéljük a kisebb szigeteket. A hangsúly most is a túlélésen van, de teljesen más eszközökkel, lényekkel és szituációkkal kell megküzdenuk, köztük a dühögő természettel, amely a szárazföldön és a habokat szelve is kíméletlenül csap le ránk. Pár próbakör után biztosan állíthatom, hogy a veterán játékosok is gyakran fogják fűharapdálással jelezni a haláluk, hogy jöhet értük. A fejlesztés jelenleg béta-státuszban van, de a korai hozzáférés lehetősége miatt bárki megveheti és kipróbálhatja a szívatás egy újabb fokát.



### HARDVER

Windows Vista/7/8; 1,7 GHz GPU; 1 GB RAM; Radeon HD5450; 750 MB HDD

- a közös játék adta lehetőségek
- még mindig izgalmas túlélni
- stílusa és hangulata nem változott
- újrajátszhatóság
- elenyésző új elem

### EPRESPUSZEDLEE & NIGHTWOLF

Kéz a kézben, egymás hátán megélni a legjobb.

# 88

## „EZ EGY SZÜKSÉGSZERŰ HIÁNYPÓTLÁS VOLT A KLEI ENTERTAINMENT RÉSZÉRŐL, HISZEN A JÁTÉKKÖRÖM IS MEGSOKSZORÓZÓDIK, HA VAN KÍVEL MEGOSZTANI



„Nyáron gyűjts, télen fűts!”



„Csak az ügyességünkön és a kreativitásunkon múlik, hogy sikerül-e hasonlóan csinos bázist építenünk

Már megint a PC-seken csattan az ostor

# QUANTUM BREAK



**INFO**

Kiadó **Microsoft Studios**  
Fejlesztő **Remedy Entertainment**  
Platform **PC**  
Röviden A Remedy Xbox One-exkluzívként hirdetett, de végül PC-re is megjelent időmanipulációs TPS játék.  
PEGI 16+

**ANNYIRA SZERETNÉK ELŐRE-UTAZNI AZ IDŐBEN, HOGY MEGNÉZZEM, HOGYAN TELJESÍT A QUANTUM BREAK KÉT HÓNAP MŰLVA, AMIKOR SIKERÜLT KIJAVÍTANI A HIBÁIT.** Nem akarok olyan közhegyekkel dobálózni, hogy „régén minden jobb volt”, de a játékipar elég komoly változáson ment keresztül. Míg a hőskorban egy szoftver pontosan azzal a teljesítménytel futott életciklusa végéig, amivel piacra dobták, ma már szinte elképzelhetetlen, hogy valami Day 1 patch nélkül jelenjen meg. Már-már odáig fajult a helyzet, hogy akárcsak az import déli gyümölcsök, a videojátékok is még éretlenül indulnak el a vásárlók felé, és csak reménykedhetünk benne, hogy mikor majd beléjük harapunk, nem vágunk fanciesali pófát.

## KICSIT MÉG SAVANYÚ

A lapleadásnak köszönhetően nem kellett a megjelenés másnapján végigdarálnom a *Quantum Break*-et, és bár a helyzet azóta rengeteget javult, még mindig nem lehetünk maradéktalanul elégedettek. De mikor kell egy játékra pontot adni? Ma már gyakorlatilag általánosan elfogadottá vált a rajongók körében, hogy egy játék a megjelenéskor még nem hibátlan, de majd idővel rendbe teszik. A kiadók addig-addig tuszkolták le a félkész címeket a torunkon, mígnem hozzászok-

tunk az ízükhöz, és már fel sem tűnik, hogy ez így nagyon nincs rendben, és egyáltalán nem volt mindig így. A *Division*-t például sokan úgy próbálták védeni, hogy „de hát ez egy MMO, és még csak egy hónapja jelent meg”, ez idő alatt azonban ötből négy játékos továbbállt. Mire ezt a lapot a kezetekbe veszitek, a *Quantum Break* sem egy javítócsomagot kapott már, ráadásul az egyik nem kevesebb mint 27 GB méretű volt. Ez ma egy teljes AAA játék mérete.

## GYORSAN DOBJÁTK ÖSSZE!

A *Quantum Break*-et évekig Xbox One-exkluzív címként emlegette a Microsoft, mígnem alig pár hónappal a megjelenése előtt kiderült, hogy PC-re is érkezik. Ez nem kis felháborodást keltett Xbox One-os körökben, mert a játékosok úgy érezték, még ettől a kis különlegességtől is megfosztották őket. A végeredmény alapján azonban könnyen elképzelhető, hogy a Microsoft egészen a bejelentésig komolyan gondolta az exkluzivitást, és a Remedy is csak az utolsó pillanatban tudta meg, hogy ebből bizony egy PC-s portot is össze kell hozniuk. Hogy ezt észrevegyük, nem kell belemennünk a technikai részletekbe, beleásni magunkat a renderelés vagy a processzor-kihasználtság rejtelmeibe. Semmi sem példázza jobban a konzolos szemléletet annál, mint hogy a menüben nincs Exit-gomb.

## KÖTELEZŐ OLVASMÁNY

Maga a játékmenet nyilvánvalóan ugyanaz, mint az Xbox One-os változatban, így

a történet és a karakterek boncolgatása helyett inkább a port sajátosságaira szeretnék fókuszálni, de nem tudok szó nélkül elmenni a narratíva mellett, amelynek nagy részét elrejtett jegyzetek, elolvasható posztterek, feltérhető e-mailek adják össze. Alapvetően szeretem ezt a megoldást, mert akit érdekel, az le tud állni olvasgatni, akit meg nem, az végiglötheti a játékot, itt azonban már a cselekmény ötödik percében kiköszöntött a dolog. Szerettem beleélni magam a karakter helyzetébe, ezért egyszerűen nem fér bele, hogy leálljak elolvasni egy cikket (nem öt mondat, hanem több ezer karakter), miközben állig felfegyverzett kommandósok dörömbölnek az ajtón. Egyszerűen megtöri az élményt. Az sem segített feltétlenül, hogy a karakter néha szemfedőben jelent meg a képernyőn. A Remedy-nél már régóta élnek ezzel a megoldással, amely akkor lép életbe, ha kalózváltozattal játszol, a *Quantum Break* azonban csak jogtisztta formában érhető el, így a háttérben inkább egy túlbuzgó algoritmus áll, amely már egy offline indítás esetén is azt feltételezi, hogy a játékos rosszban sántikál.

## GÉPIGÉNY, AZ VAN

A PC-sek körében általában nagy visszhangja van annak, ha a grafikus beállításokat nem lehet maximálisan testreszabni, és ez nem volt másképp a *Quantum Break* esetében sem. A port ugyanazt a renderelési megoldást alkalmazta, mint az Xbox One-os változat (négy darab 720p-s



## A NAGY RIVÁLIS

A Remedy PR-os vezetője gratulált a Naughty Dognak az *Uncharted 4*-hez, de hozzátette: nem csoda, hogy ilyen jól néz ki a játék, hiszen 28 animátor dolgozott rajta, míg a *Quantum Break*-en csak négy.

Ha kikapcsoljuk a Film Grain effektet, sokkal élesebb képet kapunk



Jack Joyce kalózként érkezett a jelmezbe



képkockából állítja elő azt, amit mi látunk), aminek köszönhetően a képmínőség elég visszafogott volt. Engedve a rajongói nyomásnak, a Remedy kikapcsolhatóvá tette az upscaling néven emlegetett technológiát, a natív 1080p pedig látható javulást eredményezett, cserébe viszont az egyébként sem túl baráti gépigény is megnőtt, a játék így 20-30 százalékkal jobban zabálja a hardvert. A legfalánkbak természetesen továbbra is a fények, ezen a téren egyedülálló, amire a *Quantum Break* képes, de ha valamit fel kell áldoznunk a teljesítmény oltárán (márpedig a legtöbb gépen sajnos fel kell), akkor érdemes azonnal a fény- és árnyékhatásokhoz nyúlni. Ha valakit zavar, akkor immár a filmszerű hatást keltő szemcsés effektet is kikapcsolhatja, ez azonban nem véletlenül került be a játékba. Ha egyébként is kompromisszumokat kell kötnünk a grafikát illetően, akkor érdemes ezt bekapcsolva hagyni, ugyanis remekül elrejt néhány kisebb hiányosságot.

A stabil 60 fps eléréséhez bizony elég erős gépre lesz szükségünk, ha pedig mindezt úgy szeretnénk megvalósítani, hogy közben mindegyik csúszkát ultra állásban hagyjuk, akkor bőven milliós hardverben kell gondolkoznunk. A másodpercenkénti 60 képkocka egyébként szintén elérhetetlen volt a nagy javítócsomag előtt, ekkor ugyanis valami

furcsa korlátozás miatt a monitor képfrissítésének öthatadobán maximalizálták az fps-számot. Ez konyhanyelven annyit tesz, hogy egy 60 Hz-es monitoron akkor is legfeljebb 50 fps-t lehetett kicsikarni a játékból, ha egy Titan X duruzsolt a gépházban. Ez szerencsére már a múlté, ahogy többé-kevésbé a frame-pacing problémákkal is sikerült leszámolni, így az átvezető videók sem tűnnek már darabosnak, akadozóknak.

### MARADUNK A KONZOLNÁL

Sajnos a *Quantum Break* egy újabb közepes próbálkozás a Microsoft részéről, hogy megszerettesse a játékosokkal az UWP-t. A kizárólag a Windows Store-ból elérhető játék rengeteget javult a megjelenése óta, de még mindig nem hibátlan, ráadásul vannak olyan problémái, amelyeket csak Windows-frissítéssel lehet kijavítani. Mivel a Windows 10-et már több mint 300 millióan használják, egészen bizonyos, hogy egy ilyen javítást nem fog elkapkodni a Microsoft, nehogy több kárt csináljon, mint hasznos. A türelmesebb játékosoknak érdemes lehet megvárniuk a következő javítócsomagot, aki pedig teheti, válassza inkább a játék Xbox One-os változatát, amely ha nem is néz ki olyan jól, mindenképpen stabilabb, mint a PC-s port.

Kac



## KÁRTYA-PROBLÉMÁK

Hiába érkezett több javítócsomag a játékhöz és frissítés a videokártya-driverhez, bizonyos kártyatípusokat még mindig nem szeret a játék. Többek között az egyik legnépszerűbb felső kategóriás kártyát, a GTX 970 a frissítés ötödik percében nem bírja tovább, és egyszerűen összeomlik a driver. Az általam használt Radeon kártyán csak az élsimítás teljes kikapcsolásával vált játszhatóvá a *Quantum Break*, azzal ugyanis a képen is látható villogást, széteső képet produkált.

### HARDVER

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

- ✦ izgalmas cselekmény
- ✦ látványos akció
- ✦ gyönyörű fények és hangok
- ✖ optimalizálatlan
- ✖ sok technikai probléma
- ✖ súlytalan döntések

### KACI

Kár érte.

67

## SEMMI SEM PÉLDÁZZA JOBBAN A KONZOLOS SZEMLELETET ANNÁL, MINT HOGY A MENÜBEN NINCS EXIT-GOMB

CHECKPOINT

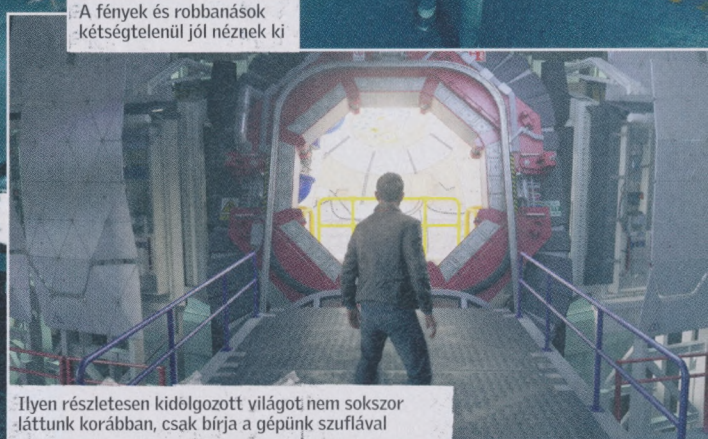


### HA TE MÖNDÖD

**Thomas Puha PR-igazgató, Remedy Entertainment:**  
„Nagyon szeretnénk folytatást készíteni, de egyelőre nincsenek kész tervek. Majd a közönség eldönti, vágyik-e egy új részre.”



A fények és robbanások kétségtelenül jól néznek ki



Ilyen részletesen kidolgozott világot nem sokszor láttunk korábban, csak bírja a gépünk szuflával

Sokan, mint az oroszok

# ASHES OF THE SINGULARITY



## INFO

Kiadó **Stardock Entertainment**  
 Fejlesztő **Oxide Games**  
 Platform **PC**  
**Röviden** A jövőben játszódó RTS-ben egyszerre akár több ezer egység is harcolhat egymással.  
 PEGI **N/A**

**EZ A JÁTÉK TECHNOLOGIAILAG EGY CSODA, ENNYIBEN AZONBAN KI IS MERÜL MINDEN ERÉNYE.** A Windows 10 és a DirectX 12 feljebbvalóságát hirdető játékok eddig nem sülték el túl jól, elég csak a *Gears of Warra* vagy a *Quantum Breakre* gondolni. Szerencsére az azokat nagyrészt hátráltató UWP-vel (Universal Windows Platform) az *Ashes of the Singularity*nek nem kellett megküzdnie, így reménykedhettünk benne, hogy végre ahelyett, hogy a kerítés mögül hallgathatjuk az ígéreteket, a saját szemünkkel is megcsodálhatjuk az újításokat. A látványnak persze ára van, úgyhogy ha valaki csatlakozni akar a rajongótáborhoz, az szerezzen be egy komolyabb gamer-PC-t. Már a minimum gépigény sem túl baráti, ráadásul ezt a játékot nem akarja senki a legalacsonyabb beállítások mellett játszani, úgyhogy egy combos gépre lesz szükség. Ha ez megvan, akkor bele is vághatunk a kampányba.

amely alatt elsajátítjuk az egységek koordinálásának és a bázisépítés minden csínját-bínját. A sztori nem a legegyszerűbb, amivel valaha találkoztunk (és akkor még finoman fogalmaztam), a karakterek pedig alig érdekesebbek, mint a monitorom talpán gyűlő porszemek (utóbbi néha el is vonta a figyelmemet a történet alakulásáról). Szerencsére a skirmishmód ennél sokkal izgalmasabb, így érdemes mihamarabb túllendülni a kampányon, és fejest ugrani a többjátékos módra.

### RUSHOLNI ÉR

Játékmenet tekintetében az *Ashes of the Singularity* egy érdekes hibrid, a fejlesztők olyan ikonikus címekből emeltek át bizonyos mechanikákat (vagy legalábbis merítették ötletet), mint a *Total Annihilation* vagy a *Company of Heroes*. Nyersanyag-lelőhelyből viszonylag kevés van egy helyen, így rá vagyunk kényszerítve, hogy azonnal elkezdjünk terjeszkedni. Mivel a nyersanyag egy közös „vezetéken” áramlik a főépület felé, ha az ellenfélnek sikerül ezt valahol megszakítania, az komoly problémákat okozhat, főleg annak fényében, hogy nem nagyon vannak gyors reagálású csapataink. Emiatt a defenzív stratégiák életképtelenek (bár a fejlesztők azt ígérték, hogy a későbbiekben megpróbálnak ezen változtatni), így rá vagyunk kényszerítve, hogy az első perctől kezdve agresszívan lépünk fel. Ahogy a mondás is tartja: a legjobb védekezés a támadás, ez pedig jelen esetben hatványozottan igaz. Szerencsére az

anyagköltség nem a gyártás megkezdésekor, hanem menet közben vonódik le, így több parancsot is kiadhatunk, bízva abban, hogy sikerül kitermelni az alapanyagot addigra, amikor szükség lesz rá. Az *Ashes of the Singularity* nemcsak megjelenését, hanem a játékostól megkövetelt gondolkodásmódot illetően is igencsak eltér a hasonszórú RTS-ektől. A méretes pályák miatt egységeinknek hatalmas távolságot kell megtenniük egy meccs során, nem tudunk azonnal reagálni egy váratlan csapásra. Itt az APM (action per minute, a percenként lenyomott billentyűk, kiadott parancsok száma) másodlagos, sokkal nagyobb hangsúly van a stratégián. Legalább két-három lépést kell előrelátnunk, mert hiába akarjuk hátba támadni az ellenfelet, ha az egységeink csak öt perc múlva érnek a műveleti területre. Minden egyes döntésünk végzetes lehet, hiszen ha az ellenséges erők hadigépezete már a bázisunk előtt dübörög, mikor mi épp a semmi közepén vánszorgunk több száz tankkal, akkor akár fel is adhatjuk a meccset. A két frakció alig különbözik egymástól. A post-human járművek valamivel strapabíróbbak, míg a substrate egységek mobilisabbak, de ennyiben gyakorlatilag ki is merülnek a taktikai lehetőségeink. Több mint egy tucat különböző jármű áll a rendelkezésünkre, ezek azonban első ránézésre elég hasonlóak, így ember legyen a talpán, aki madártávlatból megállapítja, hogy most pontosan mely egységek kerültek jába. Az egyetlen könnyen megkülönböztet-

### FÁJDALMAS JÖVŐKÉP

A majdnem faék egyszerűségű történet szerint 2187-et írunk, és a mesterségesen felturbózott, post-human névre keresztelt emberi fajnak a substrate idegen civilizációval kell szembeállnia, akiket eléggé feszélyez, hogy megpróbáljuk elfoglalni a galaxist. A tizenegy pályából álló kampány inkább csak egy elnyújtott tutorial,



## MÉG TÖBB TARTALOM

A fejlesztők a megjelenés után sem engedték el a játékot, azóta a hibajavítások mellett már több új nehézségi szint és pálya is bekerült a csomagba, a jövőben pedig további ingyenes újítások várhatók.

Nem könnyű bekeríteni az ellenséget, de érdemes



Ember legyen a talpán, aki átlátja az ilyen csatákat



Egyetlen Dreadnought egy kisebb hadsereggel is képes elbánni

hető hajó a Dreadnought, amely közel húszszor nagyobb a normál páncélosoknál, és tűzerőben is legalább emnyinek felel meg. Egy ilyen monstros önmagában is képes leszámolni egy kisebb osztaggal, arról nem is beszélve, hogy a csaták során tapasztalati pontot gyűjt, így ha ügyesen használjuk, egyre erősebbé válik.

### TOTÁLIS HÁBORÚ

Több száz vagy esetenként több ezer egységet koordinálni persze embert próbáló feladat, az Oxide fejlesztői azonban egy nagyon okos megoldást találtak a problémára. Amellett, hogy csoportokba rendezhetjük az egységeket, kis osztagokat is összeállíthatunk belőlük. Az egy osztagba rendezett több tucat egység ilyenkor egyetlen entitásként működik, saját hadrenddel és stratégiával vonul harcba, így nem kell attól tartanunk, hogy a tankjaink elakadnak egymásban, vagy a távolsági egységek a frontvonalból próbálnak meg harcolni. A rendszer még finomhangolásra szorul, de egy ilyen méretű háborúnál kétségkívül nagy segítség, hogy nem kell mindent egyesével mikromenedzselni, hanem gondolkodhatunk nagyban. Legfeljebb hat játékos (vagy MI irányította frakció) csaphat össze a több mint huszontöt többjátékos pálya valamelyikén, azonban ezek egyike sem tud igazán maradandót nyújtani. Néhány dombot leszámítva a pusztaság kellős közepén harcolunk. Nincsenek sem nagyobb hegyek, sem egyéb természeti képződmények, amelyeket kihasználhatnánk csata közben, arról nem is beszélve, hogy a pályadizájnért felelős grafikusok digitális rajztábláján sajnos csak a barna és a zöld egy-egy árnyalata volt elérhető.

### SZEBB, MINT JOBB

Az *Ashes of the Singularity* egyszerre izgalmas és vontatott, futurisztikus és visszamaradott. A DirectX 12 és a többmagos optimalizáció nyilvánvalóan fantasztikus, és elképesztő látni, ahogy több száz egység cikázik a képernyőn, de az egész valahol félúton jár a techdemó és egy kiforrott játék közt. Maga a játékmenet elég oldschool, de sajnos nem a szó jó értelmében: a hatalmas csaták önmagukban kevesek ahhoz, hogy hosszú távon is lenyűgözzék a játékost, és mivel egy-egy meccs közel sem olyan pörgős, mint a legtöbb RTS-ben, aki komplex játékmenetet keres, az valószínűleg talál magának jobb jelöltet. Az egyjátékos kampány sajnos harmatgyenge, és bár a meglepően jól teljesítő mesterséges intelligencia feldobja a többjátékos módot, azért jóval többet is ki lehetett volna hozni egy ilyen alapanyagból.

## A TECHNIKA DIADALA

Az SLI- és CrossFire-támogatás ma már gyakorlatilag alapkövetelménynek számít egy videojátéktól, az *Ashes of the Singularity* a DirectX 12-nek köszönhetően azonban lehetővé teszi, hogy két egyforma kártya helyett két teljesen különbözőt használjunk. Így egy Nvidia videokártya mellé akár egy Radeon hardvert is betehetünk, azonban ha így döntünk, figyeljünk arra, hogy a Radeon legyen a fő kártyánk, ez ugyanis jelentős teljesítménybeli növekedést jelent ennél a játéknál.

### HARDVER

Windows 7/8.1/10 (64 bit); Quad-core Intel/AMD processzor; 6 GB RAM; GeForce 660 / AMD R7 360; 13 GB HDD

- + technológiailag lenyűgöző
- + okos mesterséges intelligencia
- + osztagba rendezés lehetősége
- gyenge kampány
- unalmas pályadizájn
- nem elég változatos

### KACI

Szépnek szép, de ez önmagában nem elég.

# 73

Kac

## ITT AZ APM MÁSODLAGOS, SOKKAL NAGYOBB HANGSÚLY VAN A STRATÉGIÁN

### HA TE MONDOD

**Brad Wardell CEO, Stardock Entertainment:**  
 „Hétről hétre érkezik majd az ingyenes tartalom, egészen 2021-ig szeretnénk támogatni a játékosokat.”

Nem mertem megszámlálni, hány egység van a képernyőn

Ilyenkor szinte könyörög a videokártya

## Zombik után űrlények

# ALIENATION



### INFO

Kiadó **Sony Computer Entertainment**  
 Fejlesztő **Housemarque**  
 Platform **PlayStation 4**  
 Röviden **A Dead Nation** és a **Resogun** fejlesztőinek kooperatív twin-stick shootere, amelyben a Földre támadó rondaságokkal szállhatunk szembe. **PEGI 16+**

**BIZTOS VAN A JÁTÉKTERVEZŐKNEK EGY NAGY, KÖZÖS TUDATALATTIJK, AMELY MEGHATÁROZZA ŐKET AZOKBAN AZ ESETEKBEK, AMIKOR VALAMI UFÓS CUCCOT KELL MEGÁLMODNI.**

Vagy zöld kisember, vagy rohadt nagy nyálkás rovar, esetleg emberszabású lény páncélban, eseti alapon fegyverrel. Kész. Nincs több opció. Az *Alienation* legnagyobb hibája pontosan az, hogy akár a kreatív közös tudatalattik turkálójaként is boltot nyithatna, mintha csak a Csillagközi invázió, a *Destiny* és a *Halo* vizuális kölyke lenne, a világon semmi egyedi nincs benne. Kérdés persze, hogy egy twin-stick shooter esetében mennyire fontos az egység, de szerintem bőven akad még olyan ember a világon, aki nem bánja, ha nem ugyanazt a pár dolgot látja a képernyőn átnevezve és -skinezve. Nem, ez nem egy *Call of Duty* teszt, nem kell gyorsan csekkolni a címet, jó helyen vagytok. A probléma általános, de azért lépünk vissza egy kicsit a keménykedő megmondóember kényelmes páholyából, és nézzük meg gyorsan, hogy mi ez az *Alienation*.

### MADÁRTÁVLABÓL A VILÁGVÉGE

Egy olyan csapattól, akik már a *Super Stardust HD*-t, a *Resogun*t és a némileg előző résznek is tekinthető *Dead Nation*t is elhozták nekünk, egyáltalán nem meglepő az

izometrikus akciójáték stílus, a lassan már klasszikusnak nevezhető twin-stick shooter irányítás (ugyebár ez a kontroller kétkaros megoldására utal, amikor az egyikkel mozgunk a térben, a másikkal célzunk) és persze a pörgős játékmélet. Akik szeretik ezt az irányzatot, már vehetik is meg a játékot. Bár a lenti pontszám kicsit talán szigorú (és higygyétek el, vannak rá jó érveim), csalódnai nem nagyon fogunk a cuccban, azt hozza, amit a Housemarque csapatától remél az ember. Pusztán annyi történt, hogy a *Dead Nation* után látták a *Helldiverst*, és úgy gondolták, nekik is kell egy olyan. Az *Alienation* tehát a földönkívüliek elleni háborúba viszi el a kedves fogyasztót, akinek egy meglehetősen sablonos és szinte teljesen történetmentes játékban kell végigküzdenie magát (lehetőleg többedmagával, mert egyedül lényegesen unalmasabb és nehezebb is) Földünk különböző pontjain, majd az idegenek világában. Pár óra alatt teljesíthető a kampány (nekem majdnem kilenc óra volt, de olvastam olyanról, aki öt óra alatt végzett; ez nyilván saját bénaságom reklámtáblája), de mivel a nagyobb pályák – amilyenek több kisebb küldetést is végig kell nyomni – véletlenszerűen generálódnak, növekvő nehézségi fokkal (pl. van permanens halál is), bőven nyújt kihívást a játék.

### NEM CSAK ÓLOMPUMPA

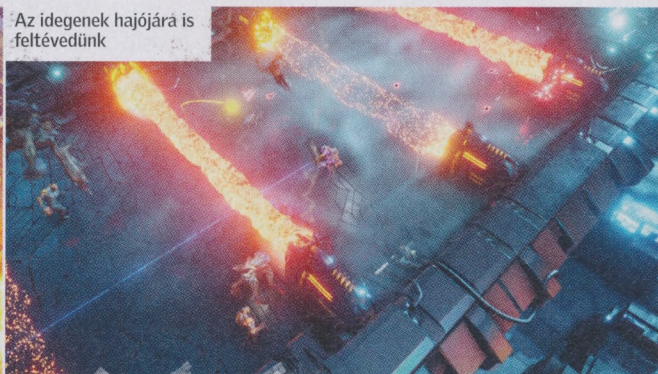
Ismét leszögezhetjük (nem is tűnik olyan rossz helynek a keménykedő megmondóember kényelmes páholya),

hogy az *Alienation* nyomokban sem tartalmaz eredetiséget; amit annak idején a *Helldivers* szemére vetettem (miszerint minden játék- és hangulati elemet máshonnan emeltek át ügyesen fejlesztői), az itt is áll, annyival megfejeelve, hogy ez a cím még abból is lopott. A 10-20 perces küldetések nem túl változatosak: a „találd meg, aktívd, kapsold ki, szerezd meg, pusztítsd el” palettán ficáncol a fantáziátlanság, aztán jön a kimenekítés. Véletlenszerű események keretében néhol boss fightok is feltűnnek, de ezek nem tekinthetők igazán nagy kihívásnak. Nincs komolyabb dramaturgia, nem a tartalom emeli a játékot az egekbe, érezhető, hogy csak a hangulatra és a pörgésre fordítottak gondot. Ha viszont újtásról beszélünk, akkor a randomloot-rendszer (kísértetiesen *Destiny* mellékizzel) és az ARPG-elemek használata szerintem megér egy misét. Fegyver- és cuccfejlesztés már a *Dead Nation*ben is volt, de itt most megjelennek a választható kasztok (vagy inkább csak páncélruhák) egyedi képességekkel, a szintlépéssel bővíthető és egyéb-ként szabadon átváltható skillfa, illetve az összeszedett nyersanyagokból random statokkal változtatható fegyverek, amelyeket bónuszként még fejleszteni is lehet. Ez már elég színes és érdekes ahhoz, hogy az ember eltököljön két küldetés között (vagy alatt) azzal, hogy tápolja a karaktert, kialakítsa a megfelelő könnyű-, nehéz- és robbanóanyagot, esetleg változtasson aktív és passzív képességein, hátha úgy hatékonyabb lesz a csataterén.

Itt már azt sem tudjuk, mi történik



Az idegenek hajójára is feltévedünk



Ha már unalmas a sok robbanás, itt a sárga robbanás



Látványos robbanások kb. fél percenként várhatók

## ROVAR VAN A LEVESEMENBEN

Az *Alienation* nem különösebben szép (azért a *Helldivers*nél szebb), de remekül játszák a fényekkel, a dinamikus hatásokkal: minden hatalmasat robban, és nagyon színes, magával ránt a látvány. Ehhez képest viszont kissé lomha az irányítás, és bár nem számoltuk az fps-t, olykor érezhetően csökkent, ez pedig visszafogta a vizuális élményt. A hangok (újratöltésnél a kontrollerből is jön a kattanás) elég hatásosak, sokféle fegyver, lény és környezeti hanghatás karmolja az idegrendszereinket játék közben, valami zene is szól a háttérben, az a szokásos heroikus, pátoszos vonós nyekergés, amely bármelyik, fátyolos szemmel parancsnokának tisztelgő önfeláldozó tengerészgyalogost és az otthon távolba révedő katonafeleséget bemutató amerikai giccsfilmben elmenne kíséretnek. Változatos pályákon unalmas kihívásokkal, jópofa fejlődésrendszerrel, kicsit suta, de megszokható irányítással és teljesen vállalható hangulattal variál a játék, viszont semmi eredetiség nem szorult bele, és történet híján ez kevés. Tudom, hogy nem egy AAA

címről beszélgetünk, de nem lenne rossz, ha a mai piacon nem állna meg itt egy produkció, ha valaki még próbálkozna más stílusban is a *Diablo* nyomába érni, ha nem ugyanazokat a paneleket használnák fel újra és újra, ráadásul még kevesebb önálló gondolat, mint ahogy azt a *Helldivers* esetében láttuk. Bőven beleférne még egy kis stratégiai vagy taktikai elem, komolyabb történet, változatosabb kihívások, értelmes dramaturgia, de ennek nyoma sincs. Ezért lett ilyen kevésnek tűnő a pontszám, de ne feledjük, hogy ez még nem jelenti azt, hogy az *Alienation* önmagában nézve rossz lenne; mindenképpen érdemes vele játszani, nekem is szerzett néhány kellemes órát. Egyszerűen csak azért nem tudok vele megbocsátóbb lenni, mert pontosan látom azokat a részleteket, ahol sokkal jobb is lehetne, és dühít, hogy a fejlesztők csak ennyit tesznek bele ebbe a stílusba, mikor pedig ők maguk is láthatták, hogy bőven van még potenciál benne. De hát csak 20 euróba kerül, fogjuk be a szánkat, és lépünk tovább, nem?

HP

## PUSZTÁN ANNYI TÖRTÉNET, HOGY A DEAD NATION UTÁN LÁTTÁK A HELLDIVERST, ÉS ÚGY GONDOLTÁK, NEKIK IS KELL EGY OLYAN



"A nagy böszme szerencsére még nem vett észre."



## HA TE MONDOD

Tommaso De Benetti community manager, Housemarque: „Képzeld el egy gyereket a strandon, épp egy gyönyörű homokvárat épít. Aprólékosan megformálja a hidakat, tornyokat és gödröket, majd amikor kész, feláll, és nevetve szétrúg mindent. A gyerek neve: Housemarque.”

## AKIK APRÍTJÁK AZ ELLENT

Hatalmas jelentősége nincs annak, hogy milyen karaktert választunk, amíg egyedül játszunk, de coop esetében azért már lehet lamentálni azon, hogyan álljon fel az idegenirtó csapat. Három kaszt áll rendelkezésünkre, a tank nevéhez híven erős védelemmel és persze magas sebesséssel küldhető előre darálni, a bio-specialist gyakorlatilag a gyógyító szerepét tölti be, de persze nanorobotokkal pusztításban sem utolsó, a saboteur láthatatlansággal trükköz, és elég kemény rakétaszékekkel arat. Ha többen vagyunk, érdemes a gyógyításra gyúrni a speciális képességeknél, kelleni fog mindenkinek.

- ✦ pörgős lövölde
- ✦ látványos effektek
- ✦ ügyes ARPG-elemek
- ✖ történetben és tartalomban nem erős
- ✖ nincs helyi coop
- ✖ ezer ilyen láttunk már

HP  
Zombik? Űrlények?  
Egykutya.

69



És a robbanásokról meséltünk már nektek?

## MAZUR MÁS VÉLEMÉNYE

Nagyon vártam az *Alienation*-t, talán túlságosan is, mert amikor végre rávettem magam, hogy játsszak vele, percek alatt elillant a lelkesedés, és kámpicsorodott a fej: nem tetszett. Bármennyire is kínos, a fő hibája az volt, hogy nem *Dead Nation*, ami számomra máig a kanapés (vagyis egy képernyős) coop játékoknak, ha nem is királya, de minimum helyettes államtitkára. Ennyit számíttam, hogy nem zombikat, hanem különféle űrbéli idegeneket kell darálni? Pedig ez is nehéz. Pedig pörgős. Pedig sokkal jobban néz ki, sokkal összetettebb a fejlődési rendszere, sokkal kiforrottabb... HP majd kivesézi alaposan, én lehetek elfogult és szubjektív: ez nekem így nem kell.



Sártól mocskos motorozás közben felmenőid nevét mormolom

# MXGP2 – THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME



**INFO**

Kiadó **Milestone**  
 Fejlesztő **Milestone Platform**  
 PC, PlayStation 4, Xbox One  
**Röviden** A tavalyi szezon feldolgozó motokrossz, botrányos fizikával és kispórolt hangokkal.  
 PEGI 3+

**VAN AZ EMBERBEN NÉMI ELŐRELÁTÓ ÓVATOSSÁG, HA EGY JÁTÉK CÍMÉBEN AZT OLVAS-SA, HOGY „HIVATALOS”.** Ez ugyanis nagyon sokszor azt jelenti, hogy a terméket legalább olyan nagy ívben illik kerülni, mint gépjárművel a húzós munkanapjából hazafelé kerékpározó, részeg baktert. A Milestone-ról leginkább az juthat eszünkbe, hogy a WRC részekkel ritkán látott magasságokba nem nagyon jutott el, de évről évre érezhető volt a fejlődés, és a végén már mi is kezdtük elhinni, hogy az olasz brigád előbb-utóbb majdcsak megtanul egészen vállalható autós játékok készíteni. Aztán jött az ötödik rész, amely egyrészt már nem hozzájuk köthető, másrészt a *Dirt Rally* olyan messzire pocintette, mint Bruce Willis azt a néhány tucat cigicsikket, amelyet egy tetszőleges *Die Hard* filmben gyártott, miközben piszkosfehér pólójában halomra ölte a rosszfiúkat.

ideig-óráig el lehetett vele szórakozni; illetve nem szabad meglepedkezni a két éve a játékboltok polcaira került elődről sem. Az már más kérdés, hogy míg a *Ride* hosszabb távon is egész szórakoztató volt, az *MXGP* előző része viszonylag hamar ment a sülylyesztőbe. Ám miért ne lehetne újra megpróbálni azt, ami egyszer már nem sikerült... A folytatás alapvetően egész kecsesgető, hiszen a motoros sárdagasztás igazi kemény férfimunka, másrészt pedig az egész 2015-ös szezon sikerült belezsúfolni versenyzőtől, csapatostól, reklámostól, toronyórástól és láncostól. Ez tehát azt jelenti, hogy a hivatalos bajnokság 18 pályáján, létező versenyzők közt, azok valódi kinézetével együtt (mármint színek, motor és bukó terén) nyomhatjuk a kilátástalanabbnál kilátástalanabb köröket, de erről majd később értekezünk. A lényeg, hogy a tartalommal egyáltalán nincs baj, hiszen saját csapatot is alkothattunk, amelynek egészen részletesen megadhatjuk a paramétereit, kiválaszthatjuk a számunkra leginkább megfelelő motort, és nekirugaszkodhatunk megmászni a karrier számléltráját. Ehhez első körben az kell, hogy ügyesen zsonglőrködjünk a beállításokkal, bár azt azért senki ne remélje, hogy mérnöki mélységekben lehet elmerülni a témában, inkább csak amolyan „ez is van benne” jellegű

gépészkedésre szabad gondolni. Másodszorban ügyesen el kell sajátítani a megfelelő manővereket, és akkor talán lesz némi esélyünk arra, hogy kifűjük a mezőny orrát, de ezt számos olyan körülmény nehezíti, amely még a hithű katolikusból is gyónásra okot adó szavakat csal elő.

## FALTÓL FALIG

Amint végeztünk a mindenféle beállításokkal, máris mehetünk a versenypályára, hiszen egy ilyen játéknak mégiscsak az a lényege, hogy a harsányan zümmögő motorokkal miként tudjuk lealázni a mezőnyt. Nos, a helyzet az, hogy amint lecsapódik a rajtrács, és nekilendülünk, rá fogunk jönni, hogy az irányítás billentyűzettel rosszabb, mint egyszerre megnézni Uwe Boll teljes életművét. Elindul a motor jobbra, nyomjuk a balra nyilat, majd hirtelen irányt változtat balra, mire kifeléredő ujjpercekkel tapasztjuk az ellenkező irányba mutató billentyűt, és miközben szorgosan járjuk a kétkerekű angolkeringőt, a mezőny úgy hagy ott minket, mint részeg szerenádozó a bokaficamos osztálytársukat. Éppen ezért körülbelül a második percnél jön el az, hogy jó, akkor most kell elővenni a kontrollert, amivel már sokkal könnyebb az irányítás; bár ekkor is kissé digitális az élmény, de messze nem annyira.



Soha ne térjünk le az útról, mert nagyon megjárjuk

## NYEREGBEI

A Milestone nem mozog idegenként a motorozás terén, hiszen többek között hozzá köthető a *Ride* című alkotás, amely szintén nem aratott nagy sikert a gyorsasági motorozás virtuális világában, de



## MIÉRT KELL MINDIG ÍGY ELRONTANI?

A Milestone nem egy ügyetlen cég, és ezt a cikkben is leírtuk, hiszen ha nehezen is, de valahogy csak összeszerekalapált egy fejlődő WRC-sorozatát. Azt azonban nem értjük, hogy míg tartalmat egész ügyesen tud gyártani, addig megfelelő fizikát és játékmenetet miért nem? Van egy külön rontórészleg, amelynek az a feladata, hogy kinyírja a bimbózdó pozitív élményeket?



Még a motorok testre szabhatóságánál sem gyanakszunk a rosszra

Motorosunk totál karót nyelt, nevetségesen mozog a nyeregben



Első ránézésre még jó is lehetne, de nagyon nem az



Miután nagyjából sikerül megtanulni az egyenes vonalú mozgást, fel lehet készülni a kanyarokra, de elég egy apró hiba, és máris a sárban heverünk, vagy derékig süpedve rángatózunk egy reklámtábla közepén (apró bug, nem is kell törődni vele). A pálya elhagyása legalább annyira kerülendő, mint hashajtóhoz fehér alsónadrágot felvenni, mert elég mindössze néhány centis letérés a nyomvonalról, és máris vissza kerülünk a pálya közepére, csak éppen addigi mozgási energiánkat magunk mögött hagyva, álló helyzetből folytathatjuk a kényszerűvést. Egészen addig, amíg nem jön valamelyik gép által irányított vadbarom, aki azt gondolja, hogy a kellő intenzitással húzza a gázt, akkor az útjában álló versenyző (jellemzően mi) egyszerűen elporlad a levegőben, és hirtelen szabad lesz az út. Vagy ha mégsem, akkor elesünk, ő áthajt a fejünkön, mi meg úgy vonagluck a talajon, mintha egymagunk akarnánk bemutatni a kilencvenes évek rave-őrületének minden egyes táncmozdulatát.

#### TOVÁBBI PANASZOK

Ugye feltűnt, hogy eddig nem beszéltünk sem a játékmotról, sem a hangokról vagy a grafikáról? Most gyorsan pótoljuk. Kezdjük mondjuk a hangokkal, mert az a legegyszerűbb, hiszen egyetlen szóban össze lehet foglalni: nincsenek. Oké, a motoroknak van zajuk, amit valószínűleg egy bábból alaposan belakmározott póniló

hátsó fertályán kiáramló levegőből nyert hangminta loopolásával hoztak létre a derék hangmérnökök. Ezenkívül azonban az égvilágon semmi sincs, holott a sárban vergődő, azt méternyi magasságba hajító hátsó kerekek által keltett frosch, a magasból aláhulló motorok jellegzetes hangja igazán belefért volna. Amikor valaki elfekszik, az is csak olyan, mintha néhány üres kartondoboz hullana a földre; az akusztikailag kiherélt játék közben nagyon gyorsan olyan hiányérzetünk támad, amit egy fél konyak sem enyhít. Említhetjük még a közönséget is, ami nem más, mint 2D-s emberek gyülekezete, akiket az sem nagyon érdekel, hogy éppen hol zajlik az esemény; előfordult, hogy elegánsan a lábuk elé hullottunk, miközben ők lelkesen tapsoltak egy egészen más irányba bámulva. De ezt nem lehet óriási hibának tekinteni, hiszen néha még a komolyabb címekben is inkább csak díszletként funkcionálnak a nézők, semmint a hangulati elem szerepét töltik be. A grafika meg szimplán átlagos, egyebet nem tudunk mondani, kérem, kapcsolja ki.

#### TUDJUK, HOGY MARADT BENNED EGY KIS JÓSÁG

Pozitívumként említhető – amellett, hogy mégiscsak motokrosszról van szó –, hogy a téma feldolgozása nagyon ritka, bár ha mellette ilyen minőség társul, akkor nem is kell ezt erőltetni. Ugyanakkor a szituációs gyakorla-



## SÚLYTALAN JÁTÉKOS

Minden játékban idegesítő, ha a gépi ellenfelek az ütközésekkor, test-test elleni csaták alkalmával nagyjából tízszer olyan nehéznek és stabilnak érződnek, mint mi vagyunk, és ez nincs másként ebben sem. Valódi ünnepnap, amikor egy-egy lökdősődés után nem mi maradunk fekvve, hanem az ellenfél, de általában csinálhatunk mi amit akarunk, a gránitmotorosok úgy belevernek a sárba, hogy csak fetregünk, mintha az ember az evolúció során soha nem jutott volna el a felegyenesedésig.

tok megléte dob valamit a hangulaton, mivel ilyenkor egy adott versenyhelyzetet kell megoldani, illetve az MXoN-mód is érdekes, ebben ugyanis egy nemzetet kell sikerre vinni. Mindent összevetve a Milestone ugyanazt csinálta, mint nem is olyan régen a Sébastien Loeb Rally Evo kapcsán, hogy egészen értelmes tartalmat rakott össze számos jópofa megoldással, aztán az egészet agyonverte a fizikával meg az idióta hibákkal.

RG

#### HARDVER

Windows Vista/7/8/8.1; Core i5 2500K 3,3 GHz/Phenom II X4850; 4 GB RAM; GT 640/HD 6670 1 GB VRAM; 20 GB HDD

- + motokrossz
- + egy-két érdekes játékmód
- + licenelt 2015-ös szezon
- pocskék fizika
- botrányos hangok
- le ne téj a pályáról!

#### RG

Talán majd legközelebb.

55

## A PÁLYA ELHAGYÁSA LEGALÁBB ANNYIRA KERÜLENDŐ, MINT HASHAJTÓHOZ FEHÉR ALSÓNADRÁGOT FELVENNI



#### HA TE MONDOD

Michele Caletti vezető programozó, Milestone: „Igyekszünk testközelbe hozni a játékosok számára a motokrossz élményét.”



Az irányítás billentyűzettel szinte lehetetlen, a vége sokszor ez lesz



A botrány a versennyel együtt startol

Hova a Kilenc Pokolba kerültem?



A történet egy pontján több fázisból álló csatára kerül sor, amelynek során szövetségesek segítségét is igénybe vehetjük

Jégeső a föld alatt? Varázslattal minden lehetséges



Cyclops: Me crusader. You not look like crusader. You go way, me stay here and guard.  
 1: Fortunately, I am indeed a servant of the Shining Lady.  
 2: I'll give you one chance, monster. Cast aside your false prophet and run, now, or die by my hand.  
 3: I'll be going, then.

Jobb későn, mint soha

# BALDUR'S GATE: SIEGE OF DRAGONSPEAR

## INFO

Kiadó **Beamdog**  
 Fejlesztő **Beamdog**  
 Platform **PC**  
**Röviden** A Baldur's Gate első és második része közé hidat verni hivatott, teljes értékű kiegészítő.  
**PEGI 12+**

**TIZENNYOLC ÉV, TIZENNYOLC! ENNYI IDŐ ALATT AZ EMBER FELNEVELHETNE EGY GYERMEKET, AKI MOST ÉRETSÉGIZNE.** Amennyiben fellapozzuk a játékok nagy almanachját, aligha találunk benne jelen írás tárgyához hasonlókat, hiszen nem jellemző, hogy ekkorra hasadék tángonjon egy alkotás és kiegészítőjének premierje között. Márpedig a *Siege of Dragonspear* ilyen sokáig váratott magára. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy a szóban forgó expanziót csupán tavaly júliusban jelentették be, ezzel együtt egy örökérvényűvé vált, mire végre tüzesebben is szemügyre vehettem, változott-e bármi is az évtizedes recepthez képest. Ami azt illeti, nem sok, továbbra is egy (optimális esetben) hatfős csapattal keressük a kalandot, hogy fő karakterünk világnézetével és személyiségével összhangban oldjunk meg változatos küldetéseket, majd valós idejű, de bármikor megállítható ütközetek keretében kínáljuk meg acéllal és mágiával mindazokat, akik nem hajlanak a kompromisszumra.

**A BARÁTIDAT MEGVÁLASZTHATOD**  
 A *Siege of Dragonspear* nem sokkal azon a ponton túl veszi fel a cselekmény fonalát, amikor fivérünk vérért vettük a *Baldur's Gate* fináléjában. Sarevok halálával elvonultak a háborús fellegek a Kardpart fölül, minket pedig hősnék kijáró tisztelettel kezelnek – bár a

származásunkat firtató pletykák nem halnak el – örömtüzeket gyűjtanak, és megszámlálhatatlan hordónyi sört vernek csapra, mivel úgy tűnik, végre fellélegezhetnek a népek. Ám ekkor észak felől egy kereszteshadjárat híre ér el bennünket, megelőzve földönfutóvá lett menekültek tízezreinek áradatát. Baldur kapuját tehát újfent veszély fenyegeti, és ezt a város hőseként, személyes érintettségünkkel kifolyólag kutyakötelességünk elhárítani. Kivéve persze, ha gonosz karaktert alakítunk, mert akkor kérehetjük magunkat, hátha megdobjuk egy nagyobb összeggel a nagyhercegek. Egy zsoldosereg élén vonulunk majd a legendás Sárkánylándzsa kastély alá, ahol csapatainknak Vízmélyvára és Törvölgy erejével egyesülve kellene megsemmisítő csapást mérniük a keresztiesekre. Utóbbiakat Caelar Argent, egy isteni felmenőkkel, felsőbb körökben is jól csengő családnéval,

valamint kimagasló szónoki képességekkel és a józan ész határait lábbal tipró küldetésűdattal rendelkező fiatal nő vezeti. Mielőtt azonban belekóstolnánk a tábori élet szépségeibe, még össze kell szednünk csapatunkat: a tagok között régi ismerősök, az *Enhanced Edition*ben debütált barátok és korábban nem látott szereplők is megfordulnak. Az én ízlésemhez képest meglehetősen rapszodikusan állította össze a Beamdog a potenciális partvendégek névsorát, gyakorlatilag teljesen figyelmen kívül hagyva, hogy kikkel kalandozott az alapjátékból importált paladinom. (Ha inkább új hőst hozunk létre, akkor hetes szintűként kezdünk.) Némelyiküket még a sereg elvonulása előtt megkörnyékezhajtuk a felkereshető (és fájóan szűkre szabott) városrészekben, mások az első táborverés alkalmával vagy még később bukkannak fel.



## HA TE MONDOD

**Phillip Daigle lead designer Beamdog: „Minden újdonság hozzáadását követően feltettük magunknak a kérdést, hogy az eredmény olyan érzést kelt-e, mint a Baldur's Gate, fokozza-e az élményt, vagy más, esetleg rossz irányba tértünk el.”**

## EGYESEKNEK SEMMI SEM DRÁGA

Gondolva a legfanatikusabb rajongókra, a Beamdog összeállított egy impozáns, ám meglehetősen borsos áron, átszámolva körülbelül 36 ezer forintért mért gyűjtői csomagot. A díszdobozban helyet kapott a Baldur's Gate: Siege of Dragonspear, valamint a futtatásához nélkülözhetetlen Baldur's Gate: Enhanced Edition DRM-mentes, lemezes változata. Az újonnan megjelent kiegészítő és az alapjáték teljes zenei anyaga az ez utóbbi felújított kiadásához komponált dallamokkal egyetemben. Szintén az összeállítás részét képezi a Kardpartot ábrázoló szövettérkép, a füzet, amelyben Bence Duncan jelentése áll Caelar Argentről, az egyik oldalán Bhaal szimbólumát, a másikon a Siege of Dragonspear logóját viselő érme, nem beszélve a hét dobókockát rejtő bársonysztyűről, a kalandozók hivatalos kézikönyvről és a sárkányfejet formázó amuletről.



Ámulatba ejtő faóriás, ember nagyságú gombák... Egy druida keze lehet a dologban

## ÚGY ILLESZKEDIK AZ ELSŐ ÉS A MÁSODIK RÉSZ ESEMÉNYEI KÖZÉ, MINTHA ANNAK IDEJÉN A BIOWARE IS ÍGY TERVEZTE VOLNA

Elismerem, hogy a „Connor! Connor! Én vagyok az! Emlékszel még rám? Te itt? Hogy milyen kicsi a világ!” jellegű találkozásoknál azért választhatnak volna elegánsabb megoldást is az írók, de annak örültem, hogy ismét az utamba sodorta a szél a távolról csodált Jaheirát (kinek szíve még mindig foglalt) és a nemkülönben izgalmas Viconiát. Hogy micsoda jelzökkel illetett a felsőbbrendűségét folyton kihangsúlyozó drow papnó! Azt hiszem, talán az iblíth volt a legkedvesebb mind közül, bár ennek jelentése sem tűr nyomdafestéket. Hiába, no, igazi szerelem volt a miénk. Természetesen másokkal is násztáncot járhattam volna, de Neerát gyerekesnek, Safanát túlzottan rámenősnek, a kislányát egyedülálló anyaként nevelő Corwint pedig unalmasnak találtam. Az utolsóként említett fjasz egyébként az új szereplők egyike, rajta kívül egy luskani bárd, egy enyvesztű gnóm pap, valamint egy goblin sámán csatlakozhat hozzánk. A társak és a fontosabb NPC-k jelentős hányada szinkront is kapott, noha nem teljes körűt, ám ezt is jelentős előrelépésnek tekinthetjük. Külön öröm, hogy több régi karakter az eredeti szinkronhangján szól meg. A miniatűr óriás-űrhöröcsögét tutujgató Minscet nem is tudnám elképzelni Jim Cummings orgánuma nélkül. A színészek szájába adott mondatok és úgy általában az írás minősége megközelíti a BioWare-ét, de akadnak kifogásolható és támadható részek, hiszen nem mindenki vevő arra, hogyha az alkotó hangot

ad politikai nézeteinek. Bár kétségtelenül joga van hozzá, ahogy a vásárlónak is a kritikához, míg egy bizonyos határt átlépve online zaklatásba és értelmetlen fenyegetőzésbe nem torkollik a dolog.

### FELVONULÁSI TERÜLET

Mint említettem, a *Siege of Dragonspear* fókuszában egy hadjárat áll, amely viszonylag szűk mederben tartja a cselekményt, és egyúttal gátat szab a világ felfedezésére irányuló törekvéseinknek is. Nem árt észben tartanunk, hogy mindig együtt mozgunk a sereggel, azaz ha már egyszer felszedelőködtünk és továbbálltunk, nem térhetünk vissza a magunk mögött hagyott helyszínekre. E tekintetben az *Icewind Dale*-re hasonlít inkább az egészséges mennyiségű – core rules nehézségi szinttől fölfele már kihívást is jelentő – összecsapást tartalmazó játékmenet. Hasonlóképpen az említett klasszikust idézi a területek kidolgozottsága is. Jóval részletgazdagabbak (különösen a kazamaták és a barlangjáratok mutatnak jól, valamint az éjszakai tábornüzek), mint az alapjátékban, továbbá az egy négyzetlábba jutó mellékküldetések száma is magasabb. Igazán emlékeztet sajnos nem tudnék kiemelni közülük, de tekintve, hogy ez a Beamdog első önálló játéka, ígéretesnek tartom a kezdést.

### NEM LEHET A VÉGTELENSÉGIG HŰZNI

Mivel nem kívántam új karaktert indítani, és emlékeimet is fel szerettem volna frissíte-

### HARDVER

Windows XP/Vista/7/8; 1 GHz CPU; 512 MB RAM; OpenGL 2.0-kompatibilis VGA; 2,17 GB HDD

- + ügyesen fűzi össze a két rész cselekményét
- + korrekt játékíró
- + eredeti szinkronhangok
- + továbbra sem elhanyagolható nosztalgiafaktor
- lineáris történetvezetés, kiszámítható cselekmény
- nyugdíj előtt álló játékmotor
- problémás multiplayer
- bugok

### CHAVALIER

Maradéktalanul ellátja a feladatát, és ez komoly eredmény.

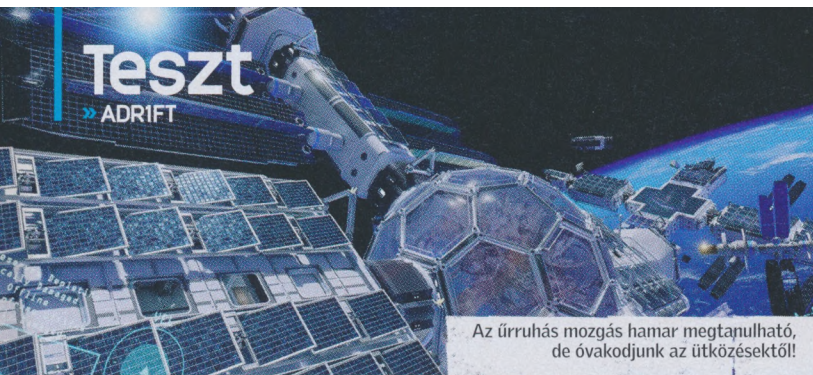
# 74

### SZELLEMEK-KEL TÁNCOLÓ

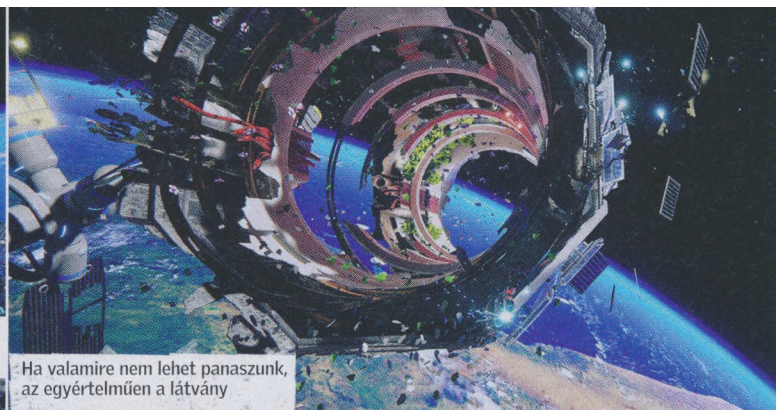
A vadonatúj számán karakterosztály képviselői a druidákéhoz némileg hasonló, ám velük ellentétben spirituális jellegű kapcsolatot ápolnak a természettel. Kasztspecifikus varázslataikon túlmenően rituális táncal segítő szándékú szellemeket idézhetnek meg. Amikor szintet lépnek, nem tanulják meg automatikusan az adott szinthez tartozó összes varázslatot, hanem minden alkalommal kiválasztanak néhányat, amelyeket anélkül elsűthetnek, hogy naponta memorizálniuk kellene a büvőigeket.

ni, újrajátszottam a *Baldur's Gate*-et, hogy az abból importált hőst vigyem tovább a kiegészítőbe, majd pedig a folytatásba is, amire ismét kedvet kaptam. Még mindig remek játéknak tartom, de nehezen rázódok vissza, egyre hosszabb ideig tart, míg elérem azt az állapotot, amikor már nem veszek tudomást arról, milyen reménytelenül elavult az Infinity motor. Hiába dobják fel eddig nem látott effektek, valamint emelték meg drasztikusan az egyszerre megjeleníthető NPC-k számát (az Infinity mércéjével mérve valóban grandiózus tömegjelenetek tanúi leszünk), ha a serpenyő másik felét lehúzzák a játék vége felé tapasztalható akadozások a rendszerkövetelményt többszörösen túlteljesítő konfigurációkon is, valamint a tény, hogy a közel harmincórás végigjátszás alatt több alkalommal kivágott a desktopra. És akkor még nem is említettem a megjelenéskor gyakorlatilag működésképtelen multiplayert, amelynek hibáit elvileg orvosolták ugyan, de azóta sem sikerült kipróbálnom játszópajtás híján. Kár a zavaró bugokért, mert a *Siege of Dragonspear* úgy illeszkedik az első és a második rész eseményei közé, mintha annak idején a BioWare is így tervezte volna.

Chavalier



Az űrruhás mozgás hamar megtanulható, de óvakodjunk az ütközésektől!



Ha valamire nem lehet panaszunk, az egyértelműen a látvány



Az oxigénflaskák vadászata végigkíséri a játékot, mert nélkülük nekünk annyi



## Űrből pottyant mesék

# ADRIFT

## NEM KELL A RINYAI!

A fejlesztőcsapat feje, Adam Orth 2013-ban (a Microsoft színeiben) a Twitteren cinikus tweetek formájában röhögte ki az összes olyan játékost, aki hisztizett az Xbox One folyamatos internetfüggősége miatt. A vége persze az lett, hogy zárolta Twitter-fiókját, mert nagyjából mindenki a vérét akarta.

**A MIKOR AZ EMBER ARRÁ ESZMÉL, HOGY EGY DARABJAIRA HULLOTT ŰRÁLLOMÁSON KELL MEGKÜZDENIE A TULÉLÉSÉRT ÚGY, HOGY IDE-ODA BÓKLÁSZIK, KÖZBEN IEGYEKSZIK NEM MEGFULDANI, ÉS MEGPRÓBÁLJA ÖSSZESZEDNI AZ EMLÉKEIT, AKKOR MÁR SEJTI, HOGY NEM EZ LESZ ÉLETE LEGEGYSZERŰBB NAPJA.** Sokan

vannak, akik gyerekkorukban űrhajósok szerettek volna lenni, de nekem akárhányszor eszembe jut az asztronauta élet, valahogy mindig benne van az is, hogy az embert a Föld légkörén túl csupán nagyon vékony határvonal választja el attól, hogy elpusztuljon. Pont ezért érdekes és vonzó lehetőség, hogy szobánk biztonságából próbálhatjuk meg túlélni azt, ami elsőre túlélhetetlennek tűnik. Más kérdés, hogy tesztünk alanya mennyire felel meg ennek a tapasztalásnak.

### GRAVITÁCIÓ (MÁRMINT A FILM) A SZÁMÍTÓGÉPEN

A játék első pillanataiban azonnal a 2013-as mozi jut eszünkbe, amelyben Sandra Bullock lelkesen azt hallucinálta, hogy az űrben darabosra fagyott George Clooney még mindig normál testhőmérséklettel osztja a jobbnál jobb tanácsokat arra vonatkozóan, miként lehet túlélni a honi bolygó feletti lebegést. Az *Adr1ft* is azt a feladatot tűzi a játékos elé, hogy ne fulladjon meg a saját szkfanderében, amit ebben az esetben EVA néven emlegetnek, és ő egy komplett egység, amely nemcsak az űrtől véd meg, hanem a mozgást is lehe-



## INFO

Kiadó **505 Games**  
Fejlesztő  
**Three One Zero**  
Platform  
**PC**

**Röviden** Egyszemélyes túlélőshow egy elpusztult űrállomás roncsai közt.  
**PEGI 12+**

tővé teszi. Ezzel pedig mindent el is mondtunk a *Three One Zero* játékról, hiszen feladatunk mindössze annyi, hogy próbáljunk nem eltévedni az űrállomáson, közben vadul csápoljunk az oxigénkulacsok irányába, gyűjtsünk be minél több adathordozót, melyek egykori (és azóta igencsak halott) kollegáink elmélkednek magvas dolgokról. Ja, és kínosan ügyeljünk arra, hogy a roncsoknak csapódva ne tegyük tönkre űrruhánkat, mert ez sem pozitív irányba mozdítja el túlélési esélyeinket.

### ŰRBÉLI BÁMÉSZKODÁS

Ei kell ismerni, a játék nagyon szép, és akadnak olyan pillanatok, amikor a véges oxigénnel mit sem törődve lebegünk az űrben, és gyönyörködünk a Földben, mert ilyenkor néhány másodpercig olyan, mintha valóban ott lennénk, több száz kilométerrel a felszín felett. Aztán persze folytatjuk tovább a dolgunkat, tehát bolyongunk a mindenütt egyforma űrállomás folyosóin, és azon elmélkedünk, hogy mi a francért lettünk asztronauták, mikor élhetnénk a közmunkások biztonságos hétköznapjait is odalent, a jól ismert felszínen. Mivel az EVA működtetése viszonylag gyorsan megtanulható, időnk jelentős részét az teszi ki, hogy megpróbálunk 3D-ben gondolkodni a 2D-s térkép alapján, ami elég nehezen megy, és nincs is sok értelme. Ugyanakkor ez az első olyan cím, amelyik „közforgalmú” játékként totális VR-élményt képes nyújtani, és mint ilyen, alighanem valóban szórakoztató lehetne, ha történetesen minden játékosnak lenne otthon egy Oculus Riftje (de nincs).

### MÉGIS INKÁBB PÉK LENNÉKI

Az *Adr1ft* vegyes érzelmeket kelt az emberben, mert egyrészt nagyon szép és hangulatos játék, másrészt hamar unalmassá válik a bolyongás a szinte teljesen egyforma területeken és a kapálózás az oxigénflaskák után. Az, hogy a térkép 2D-s, funkcióját olyan mértékben korlátozza, mintha valójában semmiféle útmutatást nem kapnánk, és így még azt a nagyjából négy-öt órás játékidőt sem akarja végigtolni az ember, amely elvileg rendelkezésére áll. Mivel jelenleg a háztartások döntő többségében nincs Oculus Rift, a játék nem tűnik többnek egy techdemónál, erre a célra azonban pont a megfelelő hardver hiánya miatt alkalmatlan.

RG

#### HARDVER

Windows (64 bit), Core 2 Quad Q9550  
2.83 GHz/AMD Phenom 9850 2.5 GHz,  
8 GB RAM, GTX 650/AMD HD 7770  
2 GB, 6 GB HDD

- ✓ csodás látvány
- ✓ hiteles élmény
- ✓ VR-lehetőség
- ✗ használhatatlan térkép
- ✗ unalmas
- ✗ egyforma helyszínek

#### RG

Nem buli az űrben túlélést jelentő palackokért kapkodni.

# 68

<HelloWorld>

# MINECRAFT TOIBOR

**2016. AUGUSZTUS 7-12.**

10-14 ÉVES KOROSZTÁLY

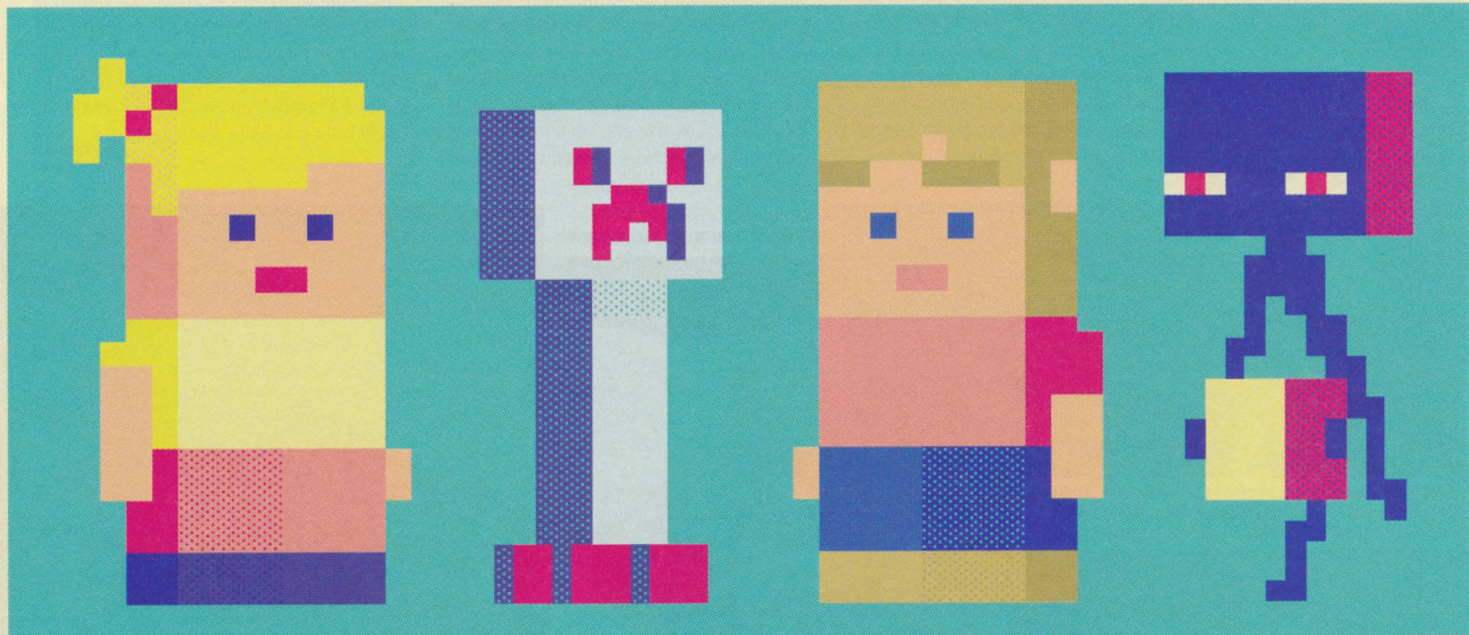
**BALATONLELLE, PART HOTEL**

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](mailto:helloworld@pcworld.hu) • 06-1-577-4373

**TOVÁBBI INFORMÁCIÓ:** [minecraft.pcworld.hu](http://minecraft.pcworld.hu)

**TÁMOGATÓ: MÉDIATÁMOGATÓ:**



PCWorld GameStar COMPUTERWORLD



Thor pörölyére, ezek soha sem állnak meg!

# THE BANNER SAGA 2



## INFO

Kiadó **Versus Evil**  
Fejlesztő **Stoic**  
Platform  
**PC**

**Röviden** Folytatódik ennek a történetorientált vikingalandnak a meséje, ami ismét fel fogja rázni a bennünk szunnyadó vezetőt.

PEGI 12+

**A VAD ÉSZAKI NÉPEK LESZÁRMAZOTTJA VAGYOK, EGY VIKING IVADÉK.** Most, hogy elmeséltem életem történetét, azért elárulom, miért következtek erre: robusztus az alkatom, vörösén ragyog a szakállam, ha hagyom elburjánzani az arcomon, és legszívesebben a sarki fűszereshoz is egy teljes harci díszben pompázó hajóhaddal mennék le. Ezek a tulajdonságok egyértelművé teszik számomra kilétemet, és a *The Banner Saga* nyelveze is úgy simogatja a fületem, mint anno gyermekkoromban édesanyám dúdoló hangja, miközben próbált elaltatni az esti büfiztetés után.

### ERIKA VIKING

Egy álló évtizede hajtogattam, hogy egy vérbeli vikinges játéktól visszafelé forogna a Föld. Aztán 2014 hajnalán végre megjelent a BioWare egykori fejlesztőinek sajátos stratégiai szerepjátéka, amely a skandináv mondákra támaszkodva párás lehetőleg harcosok szekercecsattogós meséjét sutogta a fülünkbe. Maga a világ nagyon, ellenben a körökre osztott harcrendszer sajnos soha sem érdekelt, ezért akkor ezt botor módon passzoltam, de beleszaladva a második részbe, már látom, hogy hiba volt. A rege közvetlenül az első felvonás megrendítő eseményei után folytatódik, szóval aki nem játszott az előzménnyel, az rö-

tön az induláskor szembesül egy komoly választással, amit – drámaiságát tekintve – jobb lett volna inkább a debütáló epizód végén meghozni. Ezt mindenképpen szem előtt tartva azt ajánlom, hogy ha még nem tetted, akkor kezd el elejéről, járd végig a horda útját, és utána kanyarodj rá erre a kalandra. Már csak azért is, mert a mentéseket lehet importálni, így nem egy instant kitaposott ösvényen mész tovább, hanem az eddigi döntéseid súlyát cipelve, melyre újabb terhek fognak rakódni.

### MORGÓ MARCONÁK MASÍROZÁSA

A három fejezetre feldarabolt história nem változtat az elején bemutatott stíluson, minden markánsabb elem jelen lesz a folytatásban is, de ahogy az interjúban olvashatjátok, a készítőik számos fronton gyurmáztak, csiszoltak, és élménydúsabbá tették a vikingek kálváriáját. Én ezt leginkább az ütközetek során tapasztaltam. Nem hagyhattam a megkezdett történet hátsóját csak úgy a szélben lengedezni, ezért az elődben is kénytelen voltam pár pofont kiosztani, így már biztosan állíthatom, hogy sokkal kiélezettebbek és változatosabbak lettek a csetepaték. Új ellenlábásaink karakterei rafinált képességekkel felvértezve bármikor meglephetnek minket egy váratlan húzással, és a fejben felépített tervünk máris megy a fazékba a karalábé mellé, mi

meg szedegethetjük össze a még talpon lévő bakáink szétzilált lelkesedését. De nemcsak a perpatvarok alatt kell figyelniük a morált, hanem ott kell lenniük fejben is, miközben szandáltkopásig menekülünk a vérszomjas, szoborszerű dredge-hordák elől. Ismét remekül belőtték a készítőik azt a lelki nyomást, ami néha egy vezetőre nehezedik: a csapaton belüli állandó ármánykodások és széthúzások az egyes döntéseink után. Ezért ügyesen kell beosztanunk erőnket és készleteinket, nehogy a fáradtság és a hosszú út viszontagságai demoralizálják csapatunkat. Mint felelős vezér, elengedhetetlennek éreztem azt, hogy ne csak felszínesen végigvándoroljak a térképen, mert hangulatát tekintve egyszerűen lehangoló a *TBS2*. A gyönyörűen megfestett tájak, a zenei betétek, a vicces megírt narratívák és dialógusok mind belehajszoltak abba, hogy még többet tudjak meg erről az északi világról. Szerencsénkre a történetírók nem fukarkodtak a betűkkel, hiszen annyi információval és háttértörténettel látták el ennek a fiktív skandináv történelemkönyvnek a lapjait, hogy szinte egy vastkosabb interaktív képregényben érezhetjük magunkat, melynek máris szeretnénk a harmadik, befejező részét lapozgatni. És ez az egyetlen dolog nagyon fáj: várni kell rá, ki tudja, hogy mennyit?

**Nightwolf**



Gyűjt szeretném idézni az első rész tesztjéből: „Sokszor sajnáltam a játék folyamán, hogy adott jelehetekből nem lehet poszttert csinálni és azokat kirakni a falra.”

Amerre csak megyünk, a föld megremeg, mindenfelé hulláhegyek





A komoly döntések súlya nemcsak minket visel meg, hanem a karakterek arcára is tagadhatatlanul kiül

## INGYEN PAJZSOT MINDENKINEK

Ha szeretnéd ingyenesen kipróbálni a játékot, keress rá a The Banner Saga: Factions kiadásra, amely inkább a körökre osztott taktikus harcokra koncentrál, a mélyenszántó történet csak felszínesen van benne jelen.

### HARDVER

Windows XP SP3, 1800 MHz processzor, 2 GB RAM, Direct X 9.0, 6 GB HDD

- + magával ragadó hangulat
- + átsziszolt, élvezetesebb harcok
- + összetett, tartalmas világ és karakterek
- + döntéseinknek igazán van súlya
- várni kell a folytatásra, és ez maga a kín

### NIGHTWOLF

Ezek a hődítők szinte már a családtagjaim. Az egyik harcos gyanús, az apám is lehetne.

# 90

Sztoikus kérdezz-felelek

## INTERJÚ ARNIE JORGENSEN ART DIRECTORRAL, A STOIC TÁRSTULAJDONOSÁVAL

**GameStar: Most, hogy PC-re és Macre már megjelent a The Banner Saga 2, beszélhetsz a konzolos változatokról?**

**Arnie Jorgensen:** Egy időben úgy gondoltuk, képesek leszünk a PS4-es és Xbox One-os kiadásokat egyszerre leszállítani a PC-s/maces játékkal. Nem így történt, de azt megígérhetem, hogy ezúttal nem kell két évet várniuk a konzolosoknak, hamarosan elkészülünk.

**GS: Meglepett az első rész sikere?**

**AJ:** Teljes mértékben. Az AAA-szcénát azért hagytuk el, hogy rétegjátékot készítsünk szűkös költségvetésből. Az első meglepetés akkor ért bennünket, amikor elindítottuk a Kickstarter-kampányt. Az általunk kért összeg hétszeresével támogattak bennünket a játékosok, ráadásul a kellemes családások sora nem ért véget a The Banner Saga megjelenésével. A piacról, amelyet aprónak gondoltunk, kiderült, hogy tele van történetorientált szerepjátékokra vágyó emberekkel. Arra lehetünk a legbüszkébbek, hogy túlteljesítettük ígéretünket, és megszolgáltuk a bizalmat.

**GS: Milyen szerepet játszott a fejlesztéshez szükséges tőke összeszedésében, valamint a kiadókeresésben, hogy korábban a BioWare-nél dolgoztatok?**

**AJ:** Még a Kickstarter-kampány előtt fellőttünk egy weboldalt, csak hogy tudassuk a hozzánk közelállókkal, hogy ténylegesen elkezdünk dolgozni egy játékon, erre másnap a legnagyobb sajtóorgániumok hozták le a hírt: „Egykori BioWare-fejlesztők új céget alapítottak!” Nem gondoltuk volna, hogy ilyen sokat nyom a latban

előző munkáltatónk neve; komoly lökést adott, amire egyáltalán nem számítottunk. Ugyanakkor nem hiszem, hogy sok köze lett volna ahhoz, hogy jó kiadót találtunk. Ami azt illeti, egészen addig, amíg nem találkoztunk a Versus Evillel, gyakorlatilag lemondtunk a kiadókról, mert egyetlen elfogadható ajánlatot sem kaptunk azt megelőzően; Steve Escalante a Versus Eviltől azonban támogatható és valóban tisztességes megállapodás tervezetével hozakodott elő.

**GS: Milyen tanulságot vontatok le a The Banner Saga fejlesztése során? Miként segítettek a közösség visszajelzései a folytatás formálásában?**

**AJ:** Még sosem álltak olyan kiváló eszközök a fejlesztők rendelkezésére, mint napjainkban. A Twitchnek és a YouTube-on található Let's Play videóknak hála láthatjuk, hogyan játszanak az emberek azzal, amit mi hoztunk létre, és megismerjük a kenderetlen véleményüket. Kiderül, hol akadnak el, mi tetszik nekik, és mi nem, egyértelművé válik, hogy egészében milyen élményt nyújt a játék. Jómagam több mint száz órán át néztem, ahogy mások játszanak. Összeállítottunk egy listát a fejlesztésre szoruló rendszerekről a látottak alapján, kellemes csalódást okozva a The Banner Saga 2-ről író kritikásoknak, mivel minden területen változtattunk az első rész játékosainak visszajelzése alapján. A karaván menedzselésétől kezdve a háborúkon és a hősök előléptetésén át egészen a cselekményig minden javítottunk, de oly módon, hogy továbbra is otthon érezzék magukat a játékban, akik szerették az első

részt. A legfontosabb tanulság, hogy az emberek egyszerűen több Banner Sagát szeretnének, csak épp jobb minőségben.

**GS: Milyen hatást vártok az egyes mechanizmusok átalakításától, legyen szó akár a klántagok kezeléséről vagy a gyakorlósátor szerepéről?**

**AJ:** A játék első szakaszában a legtöbb játékos még gondot viselt klántagjaira és a karavánra. Ám ahogy a rendszer nem jutalmazta különféle előnyökkel, ha életben tartották őket, fokozatosan elvesztették az érdeklődést irányukban, és inkább a hősök előléptetésére, valamint a tárgyak vásárlására fordították Renown-pontjaikat; magyarul mindent megtettek, hogy túléljék a játékot. Ezzel szemben a The Banner Saga 2-ben a klántagok már fontos és megkerülhetetlen szerepet játszanak a rendszerben. Minél népesebb a klán, annál több élelmet gyűjtenek, és annál nagyobb hírnévre teszünk szert a háborúkban. Akár harcossá is képezhetjük őket, hogy legyen, aki védelmet nyújtson háború idején. Ha ugyanis nincs elég harcosod, klánodat kegyetlenül lemészárolják. Van még néhány, a harcosokat és a klántagokat érintő rendszer a háttérben, de ezekről nem beszélnek részletesebben, hadd fókuszáljanak az emberek a történetre a játék rendszerei helyett. Észrevettük, hogy a játékosok közül számosan úgy gondolták végigbotorkáltak a The Banner Sagán anélkül, hogy ténylegesen megértették volna a harcrendszerét. A folytatásban a gyakorlósátor révén igyekszünk elérni, hogy ne csak megértsék a harc működését, de igazán jóvá is

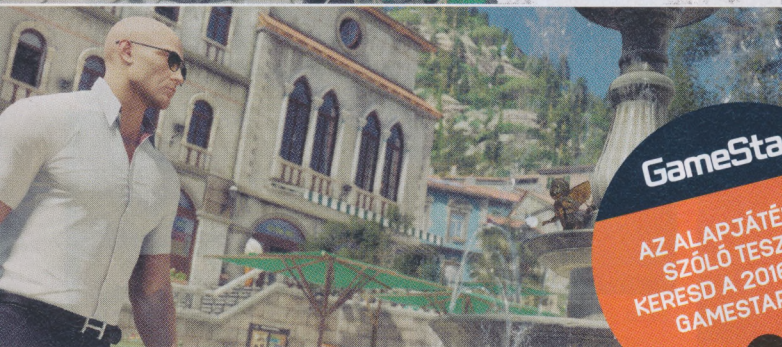
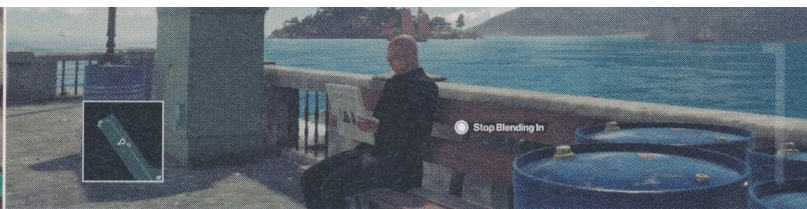
váljanak benne. Minél jobban értik ugyanis, annál jobban élvezik majd a játék világában eltöltött időt. A sátor gyakorlóküldetései Renown-pontokkal jutalmazták a játékosokat, hogy megérje nekik időt fordítani rájuk. Őszintén mondom, ezek közül kerülnek ki kedvenc összecsapásaim a játékban. Vajon mit tudunk még hozzátenni a The Banner Saga 3-ban?

**GS: Mi lesz a harmadik rész után? További folytatásokat csináltok, vagy inkább belevágtok valami újba?**

**AJ:** Rövid szusszanás után teljes erőnkkel a The Banner Saga 3-ra fogunk koncentrálni. Terveink szerint ez lesz a széria utolsó felvonása. Rendkívül szerencsésnek érezzük magunkat, amiért a játékosok eddig is támogatták a munkánkat, és szeretnénk a jövőben további történeteket elmesélni a Banner Saga világából. Ha a folytatások is hasonló fogadtatásban részesülnek, akkor a Stoic örömmel kiszolgálja igényüket újabb kalandokkal. Más egyébre nem is vágyunk.

**GS: Köszönöm, hogy a rendelkezésünkre álltál.**





A 47-es segít, ahol tud. Ha asztalt kell törölni, asztalt töröl

Sapienzának igazi olasz kisvárosi hangulata van

GameStar

AZ ALAPJÁTÉKRÓL SZÓLÓ TESZTET KERESD A 2016/04-ES GAMESTARBAN

## A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

A Hitman harmadik epizódjának helyszíne a marokkói nagyváros, Marrákes, ahol egy csalással vádolt bankárt kell likvidálnunk a svéd nagykövetségen (miközben az épület előtt tüntetők tombolnak), egy iskolában pedig egy tábornokot, aki puccsot tervez. Lehet, hogy kihasználhatjuk majd a tüntető tömeget is célunk teljesítéséhez? Az izgalmas volna.

### Kisváros nagy titkokkal

# HITMAN: EPISODE 2 – SAPIENZA

**KÉT HÓNAPJA MÁR, HOGY A 47-ES ÜGYNÖK ÚJRA MUNKÁBA ÁLLT, ÉS PÁRIZSBAN KAVARTA FEL AZ ALVILÁGOT EGY DIVATBEMUTATÓN.** A *Hitman* első epizódja jól sikerült (ha őszinték akarunk lenni, a vártnál jobban), és akadtak ugyan technikai problémák, de a modern kor csodája, hogy ezeket frissítésekkel sorban lehet javítani. Mikor április végén a második rész, a *Sapienza* is megjelent, a vele együtt érkező frissítés lehetőséget adott az azonnali újracsatlakozásra, amennyiben megszakadt a kapcsolat a szerverrel (ez volt az egyik legidegesítőbb hiányosság korábban). A csapat szinte minden héten kiadott egy javítócsomagot, illetve kitolta az Escalation küldetéseket, amelyek még mindig a játék fénypontját jelentik (ezek azok, amelyekben mindig eggyel több feltételt kellett teljesítenünk, hogy sikerrel vegyük a kihívást). Volt honnan, és még mindig van hova fejlődni, de nemcsak az alapjáték, maga a keret lett jobb, hanem az új helyszín, Sapienza is szinte minden tekintetben felülmúlja Párizst.



## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **IO Interactive**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** A második Hitman epizódban egy olasz tengerparti kisváros, Sapienza az úti cél.  
**PEGI 18+**

a maga sötét titkaival. Itt található ugyanis egy alapvetően visszahúzó biomérnök, Silvio Caruso villája (amit egyébként családjától örökölt), melyben ő és egy pályatársa, Francesca De Santis tartózkodnak. A két tudós az aktuális célpontunk, de a miszsiót némileg megnehezíti, hogy nemcsak őket, de a villa alatti titkos laboratóriumban őrzött halálos, tömegpusztító fegyvernek szánt vírus is meg kell semmisítenünk. Ez utóbbi a legnehezebb, feladatunkat tudósok és sörétessel felszerelt katonák is akadályozzák. Talán egy kicsit túl is szaladtak vele: sem öltözködni nem akartam annyit, amennyit kellett, sem minden lépés után azt figyelni, ki vehet észre.

Míg Párizsban a többszintes villa és közvetlen környezete volt a játszótérünk, itt egy valamivel kisebb házat kapunk, viszont a várossal együtt az egész bejárható terület nagyobb. Több épületbe bemehetünk (egy fodrászatba is, ahova azért a 47-es ritkán jár), meglátogathatunk egy templomot, egy temetőt vagy a főszereplőt is foglalkoztató ICA titkos rejtékhelyét, mely utóbbi igazából egy egyszerű lakás egy földre dobott matraccal. Ennek nincs sok szerepe a főküldetés során, viszont két Escalation is volt, ahol minden egyes szinten aktívan használtam.

### A MAMA FŐJTJE

A *Sapienzában* is visszaköszön néhány, korábban már látott gyilkolási módszer, mint mondjuk az étel megmérgezése, de teljesen újak is jöttek. Beöltözhetünk például pszichológusnak, hogy egy terápiás foglalkozás közben nyomjunk párnát Silvio arcába,

vagy magánnyomozónak, hogy egy privát találkozón kukába rejtjük Francesca hulláját. A párbeszédet még mindig izgalmas hallgatni, bár jobb lett volna, ha az amerikai angol akcentust lecserélik olaszosra. A korábbi hibák szinte teljesen eltűntek (bár a töltési idő még mindig hosszú), a helyszín hangulatosabb, a feladat és a szituációk hitmanesebbek, mint valaha, így bátran kijelenthetjük, hogy a *Sapienza* nemcsak a Párizsnál jobb, de a korábbi játékok küldetéseivel összevetve is az élményben szerepel. Az is látszik, hogy már kevésbé számít, milyen a főküldetés, csak a helyszín legyen jó, és akkor az Escalationokkal és egyéb megbízásokkal kihúzzuk a következő részig. Ezt várjuk Marrákestől is.

PACA

### 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

- ✦ gyönyörű helyszín
- ✦ az új gyilkolási módok
- ✦ az új Escalationok
- ✖ az átívelő sztori még mindig érdektelen
- ✖ a laboros résznél túl könnyű lebukni

**PACA**  
A munka elvégezve, de nyaralni még visszamennék.

# 85



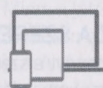


## OLVASSA A GAMESTAR DIGITÁLIS VÁLTOZATÁT!

Nem kell tárolni, virtuális könyvespolcán bármikor elérni



Ajándékba  
is vásárolható



Kiadványát  
több eszközön  
is elérheti



Pár kattintással  
azonnal olvasható,  
előfizethető



**GameStar**  
 TESZTJEINKET A KING'S QUEST CHAPTER I ÉS CHAPTER II RÉSZEKÉRŐL KERESD A 2015/08-AS, VALAMINT A 2016/02-ES GAMESTARBAN

A legkilátásalanabb helyzetben is van megoldás

Vajon mit forral Manny?

**VIGYÁZAT, CSAPDAI!**  
 Mint az a múltban már oly sok epizodikus kalandjátékkal megesett, a King's Quest első felvonására is 0 Ft-os árcédula került, tökéletes alkalom arra, hogy a kíváncsi, ám kockázatkerülő játékosok is próbát tegyenek vele. Öröm az örömben, hogy az ingyenes játéklehetőség csupán Xbox One és Xbox 360 konzolokon adott (még Gold-tagság sem kell hozzá).

## Ásó, kapa, nagy kaland

# KING'S QUEST CHAPTER III: ONCE UPON A CLIMB

**KITARTÓ VÁRAKOZÁSUNK MEGHOZTA GYÜMÖLCSÉT: ÚJFENT GRAHAM KIRÁLY AGRYSIBBASZTÓ SZÓVICCEITŐL, NO MEG SZÍVBŐL JÖVŐ NEVETÉSÜNK-TŐL HANGOS A NAPPALI.** Befutott végre a *Once Upon A Climb* című harmadik epizód, s ezzel elérkeztünk a széria közepéhez – ha nem számoljuk a kizárólag szezonbérleteseknek fenntartott játszható epilógust. Mivel a biztató kezdést azonnali mélyrepülés követte, félve közelítettem az új kalandhoz, amelyről tudni lehetett, hogy Daventry uralkodójának sokáig hanyagolt szerelmi életét helyezi előtérbe.



**INFO**  
 Kiadó **Sierra Entertainment**  
 Fejlesztő **The Odd Gentlemen**  
 Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**  
 Röviden **Ifjúkori kalandjának harmadik felvonásában a szerelmet keresi Graham király.**  
**PEGI 12+**

**VARÁZSLATOS TÁRSKERESŐ**  
 Több év is eltelt már a Rubble Without A Cause eseményei óta, s bizony az idő kíméletlen vasfoga rajta hagyta harapásai nyomát történetünk szereplőin. A Hobbepot házaspár jól megérdemelt nyugdíjas napjait tölti a trópusokon, Wende és Bramble haja már nem csupán a lisztől fehéredik, de Graham is észrevehetően megemberekedett. Daventry békés, prosperáló királysággá változott, ám az uralkodó mégsem lehet felhőtlenül boldog. Hiányzik valaki, akivel megoszthatná örömeit, bűját-baját vagy épp a vacsoráját. Végző elkeseredésében a varázstükrőhöz fordul, amely azt sugallja, hogy egy távoli toronyhoz elzárva meglegli jövődélbeljét, azt a bizonyosat, a nagy Ő-t.  
 A harmadik epizód alapját a Grimm testvérek 1812-ben megjelentetett meséje, a Rapunzel jelenti, a párhuzam viszont véget is ér a toronyba zárt hercegnőnél meg a gonosz boszorkánynál. Hercig hercegkisasszonyból például kettőt is megpillant a

szerelemre gyulladó, hős megmentész, miáltal továbbgyarapodik a széria végjátékszása során meghozandó és talán a végjátékot is meghatározó döntések száma. Mielőtt azonban kiderülne, hogy az okos és talpraesett Vee vagy a szeleburdi és kalandvágyó Neese lesz-e Daventry királynéja, nagyjából két-két és fél órányi kacagás vár ránk ügyességi részekkel és fejtörőkkel súlyosbítva.  
 Utóbbiakról elmondható, hogy csak alig-alig terhelik elménket, nagyobb kihívást jelent felkapaszkodni a toronyba, mint kiötlöni a megoldást. Ráadásul jellemzően többféle módszerrel is elérhetjük a kívánt végeredményt, lenyűgözve az eltérő személyiségű, s ezáltal más férfiúi eredményeket fontosnak tartó leányzókat. A fejlesztők változatossággal kívánták ellensúlyozni a feladványok egyszerűségét, s e küldetésüket sikerrel teljesítették. Társasjátéktól és klasszikus tárgykombinációtól kezdve, zenélésen és időutazáson át egy megfiatalító tükör használatáig terjed a paletta.

**EZ A SZERELEM NEM FÁJ**  
 Amennyire szerettem a nyitóepizódot, annyira nem voltam megelégedve a másodikkal. A tündérmeséhez egyáltalán nem illő hangulat, valamint a vitatható játékmekanikai újdonságok okán úgy láttam akkor – és ma is –, hogy a sorozat szekere oly ügyetlenül tért ki a megszokott kerékvágásból, hogy kis híján tengelyét törte. Ezzel szemben a *Once Upon A Climb* már ugyanolyan bűbajos, szerethető karakterekkel teli, a jól ismert mesebeli motívumokat feje tetejére állító paródia, mint az első felvonás volt. E minőségi hullámmásban az egyetlen biztos pontot továbbra is

az öreg Graham és unokái között zajló beszélgetések jelentik, amelyek keretbe foglalják a király visszaemlékezéseit, és végző soron segítenek egy keserű (nek tűnő) metatörténet kibontakozásában.  
 Újfent bizakodva tekintek hát a jövőbe, és türelmetlenül várom, hogy a nyár végén érkező negyedik epizódból megtudjam, min tőri a fejét Manny, a trónra áhítozó reformer, milyen kalandokba keveredik a középkorú Graham, ismét megkímélnek-e bennünket az aranyérmék fűrészt gyűjtögetéséről, valamint a zavaró és indokolatlan képtörésekről, mert a *King's Quest* harmadik fejezete példásan fut Xbox One-on. Végül, de nem utolsósorban hallani akarom, milyen szóvicceket írtak a szinkronszínészeként is nagyszerű Christopher Lloyd számára.

**Chavalier**

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

- + bűbajos tündérmese kis csavarral
- + szerethető új szereplők
- + változatos feladványok
- amelyek túl könnyűek
- rövid

**CHAVALIER**  
 Ismét a helyes úton.

**80**

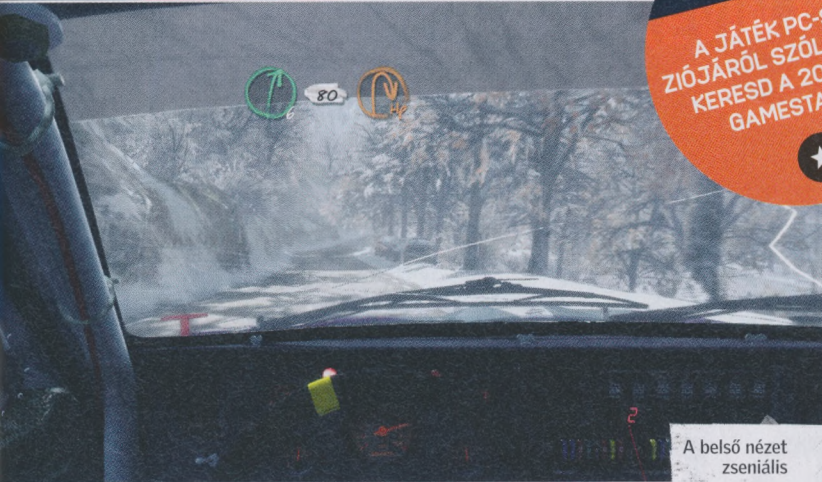


Jobb kocsit akarsz?  
Sokba fog kerülni



GameStar

A JÁTÉK PC-S VERZIÓJÁRÓL SZÓLÓ TESZTET KERESD A 2016/01-ES GAMESTARBAN



A belső nézet zseniális



Az irányítás controllerrel sem könnyebb

Konzolon is motort bőget, és port hint

# DIRT RALLY

## LEGENDÁS KIADÁS

A Dirt Rally Legendary Edition az alapjáték mellett tartalmaz egy minicsomagot (feloldja a Mini Cooper S-t, egy egyedi festést és egy egyedi mérnököket), valamint egy másfél órás, Colin McRae Rally Legend című dokumentumfilmet külön Blu-ray-lemezen.

### RG UTÁN NEHÉZ MEGSZÓLALNI.

Ezt személyisége erejének, kinyilatkoztatása szilárdságának, aurája ezüstös ragyogásának tulajdoníthatnánk, de ezek mellett arról van szó, hogy korábban nagyon jól leírta már a Codemasters feltámasztott ralilegendájának részleteit PC-s tesztjében. Ezért most nézzétek el nekem, ha nem papagájkodom össze ezt az oldalt, és megpróbálok arról beszélni, milyen a konzolos változat. Persze nyilván van pár dolog, amit másképp gondolok, így kerül egy kis szubjektív mellékíz is az egészbe, de alapvetően írjuk fel az egyenlet előtt, hogy X kisebb-egyenlő, mint RG, és nagy baj nem lehet. Vagyis jelentsük ki az elején, hogy a játék jó, és konzolon is nagyon érdemes beszerezni a benzingőz függőknek. Na, akkor mehetünk is tovább?

### COLIN MCRAE ÁRNYÉKÁBAN

Bár nem gondolom, hogy a konzolos feltétlenül casual játékosok takar, azért az igazam, hogy a Colin McRae DiRT a mai napig a kedvenc ralijátékom konzolon (azelőtt a PS1-es V-Rally 2 volt az, tehát elég sokáig leragadok egy címnél), ami azért egyértelműen elszakadt egy kicsit a szimulátor műfajtól, és hosszú időre az árkádosabb játékművelés hajszolása felé terelte a Codemasters csapatát. A DiRT annak idején mégis jól egyensúlyozott a rengeteg beállítási és játékmódnak köszönhetően a műfajok határain, és olyan látványval, valamint karrier móddal kényeztetett,



## INFO

Kiadó Codemasters  
Fejlesztő Codemasters  
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden A Dirt Rally végre visszahozza a klasszikus ralis játékok esszenciáját konzolon is.  
PEGI 3+

hogy egyszerre tudta megszólítani a rekreációs vasárnapi vezetőt és a hardcore kormányzórító gamert. Ehhez képest a mostani Dirt Rally sokkal erősebben hajaz a régi vonalas szimulátorokra. A végtelenségig leegyszerűsített kezelőfelület (szerintem egyébként rettenetes, de ez nyilván szubjektív), a rengeteg beállítási lehetőség, a remek fizika és a megfelelően sima futás oldalán feláldozott látvány mind azt mutatja, hogy itt most az a lényeg, hogy a vezetés élménye a lehető legjobb legyen, minden egyéb másodlagos. És ez működik. Bár a controller érzékenységgel nehéz igazán jó sofőrnek lenni, szerencsére a sok gyakorlás itt is elegendő arra, hogy az ember legalább az élvonalban autókázzon.

### EZ NEM SZEMKÁPRÁZTATÓ

Minden játékelem, autó és beállítási mód, ami PC-n elérhető, a konzolos verzióban is helyet kap, egyedül a grafikán érezni a hardver kompromisszumait. Nekem személy szerint jobban tetszett, hogy annak idején a Colin McRae DiRT a vizuális élményt és a változatosságot helyezte előtérbe, itt most nem ez volt a cél. Egy konzolos sofőr számára talán furcsa lehet, de nem megszokhatatlan. A játék viszont simán fut, még a Rallycross versenyek közben sem szaggat, amit ezekben az fps- és felbontásérzékeny időkben már értékéknél kell számantartani. De a kissé pixeles látvány és az apróbb hibák ellenére olyan szinten veri meg a teljes ralis mezőnyt ezen a

konzolgeneráción (és hát PC-n is), hogy egy rossz szavunk nem lehet. Az egyetlen gondom a nehézségi szintekkel van, nem igazán következetes a rendszer. Az autós játékok zöme ahhoz szoktatott hozza minket, hogy van lámának szóló könnyű mód, ami nem azért hasznos, mert a játék kormányoz és fékez helyett, és meg is vakarja a hátsó feled verseny közben – annak nincs értelme –, hanem mert mindenképpen jó érzés, hogy lehet nyerni is akár. Itt a rali izasztó, mintha csak a versenyjátékok Dark Soulsa köszönt volna be, és a nehézségi szintek sem következetesek. Lehet persze azt mondani, hogy ez a szimulátorvonal, és a sok casual, lebutított játék mellett kussoljak, de akkor is az a jó, ha egy játékkal mindenki jól tudja érezni magát, és nem felejt el időközben a sikerélmény szót.

HP

- ✦ klasszikus raliélmény
- ✦ simán fut
- ✦ kihívásokkal teli pályák és versenyek
- ✦ csúnyább grafika
- ✦ unalmas menürendszer

HP  
Végre valami a Colin McRae DiRT örökségéből.

88

# Teszt

» BLUES AND BULLETS – EPISODE 2: SHAKING THE HIVE

LIFE

DEATH

## FELHŐBE VELE!

Mivel könnyen elképzelhető, hogy a következő epizódra is ennyit kell majd várni, mentsetek a Steam Cloudba, nehogy elveszenek a fájlok!

GameStar

A JÁTÉK ELSŐ EPIZÓDJÁRÓL SZÓLÓ TESZTET KERESD A 2015/09-ES GAMESTARBAN



Vége a döntéseinknek is súlya, következménye van

Felkavaró jelenetekből nincs hiány

A lövöldözős részek sajnos kicsit esetlenek

Al Capone a barátom

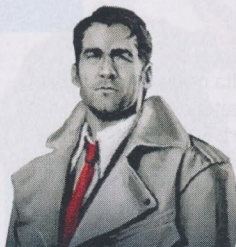
# BLUES AND BULLETS – EPISODE 2: SHAKING THE HIVE

## EMLEKEZTEK MÉG A BLUES AND BULLETS ELSŐ RÉSZÉRE? MEGMONDOM ŐSZINTÉN, ÉN SEM TÖKÉLETESEN.

Pedig egy fantasztikus játékról van szó, de amikor már azt sem tudja az ember megmondani egy epizodikus címmel, hogy mikor tolta végig az előző részt, akkor ott valami nincs rendben. A Crowd of Monsters csapata ráérősen fejlesztette a második fejezetet, és bár a Telltale sem siette el úgy az összes játékát, mint a *Minecraft: Story Mode*-ot, egyetlen epizódra nyolc teljes hónapot várni azért nem feltétlenül megszokott. Ennyi idő alatt egy gyerek is majdnem kifejlődik.

### KEZDJÜK AZ ELEJÉN

Mivel már nem nagyon emlékeztem a részletekre (és lássuk be, egy kis okkultizmussal megfűszerezett gengsztersztori esetén nem hátrány, ha az ember képben van, főleg ha ő a nyomozó), gyorsan újrapörgettem az első részt. Így ugrottam fejest a *Shaking the Hive* cselekményébe, amely pontosan ott, az események sűrűjében veszi fel a fonalat, ahol az első rész letette, és csak néhány percet hagy a játékosnak az akklimatizálódásra, mielőtt egy hatalmas pofonnal a tudtára adná: akárcsak a Hupikék Törpikékben, az élet itt sem csak játék és mese. Hamar kiderül, hogy hiába kereszteltük Untouchables névre osztásgunkat, egyáltalán nem vagyunk érinthetetlenek. De még csak erkölcsileg sem teljesen tiszták, ami új megvilágításba helyezi karakterünket.



## INFO

Kiadó **A Crowd of Monsters**  
Fejlesztő **A Crowd of Monsters**  
Platform **PC, Xbox One**  
Röviden Egy neo-noir kalandjáték, amely csavaros történetével és hátborzongató hangulatával elbűvöli a játékost. PEGI 16+

Most is megvan, amit az első részben imádtam. A hangulat továbbra is első osztályú, a monokrom képi világot megtörő vörös pedig emlékeztet minket arra, hogy semmi sem csak fekete vagy fehér, még ha elsőre annak tűnik is. Döntéseink ezúttal sokkal lényegesebbek, morális kérdéseket is felvetnek, ráadásul sok esetben azonnal, alig néhány másodperc alatt kell meghoznunk őket. A történetvezetés ezúttal is remek, a karakterek nem egyszemélyesek, és a szinkron is a helyén van.

### EGYET ELŐRE, EGYET HÁTRA

A játék zenéjét már az első részben is kiemeltém, és most ismét beleszerettem dalvilágába még azelőtt, hogy elindítottam volna. Ez sajnos annak köszönhető, hogy hosszú percekig próbáltam működésszerűre bírni a kontrollert, mindhiába. Technikai problémák egyébként ezenkívül is akadnak, az egyik fejezet végén például egyszerűen kidob a játék (szerencsére pont egy mentés után), de a fejlesztők már dolgoznak a hibák kijavításán. A karakterek mimikája és az animációk sajnos ezúttal sem olyan kidolgozottak, mint elvárná az ember, a nyomozós részek teljesítményingadozásait azonban sikerült kiküszöbölni, ami nagyon jót tett a játéknak, ez ugyanis az epizód egyik legerősebb pontja. Míg az első rész inkább blues, ez a bullets vonalra ment rá, így jóval több a lövöldözős rész. Jóval több, mint kellene. Sajnos ezeknek a játékoknak egyáltalán nem erőssége a tűzharc, itt viszont hosszú percek

át lövöldözünk majd. Elég érdekes volt továbbá, hogy bizonyos jeleneteknél nem a főhőst irányítottuk, hanem egy másik karaktert, aminek az égvilágon semmi jelentősége nem volt, cserébe a teljesen jelentéktelen döntéseknél is összezavart.

### JOBB KÉSŐN, MINT SOHA

A második epizód hozta azt a színvonalat, amit az első rész után elvártunk. A történet egyre izgalmasabb, döntéseinknek súlya van, és a hibák egy részét is sikerült kijavítani. Ez a fejezet a felvezetőnél jóval dinamikusabb, a kicsit esetlen lövöldözős részek miatt azonban helyenként vontatottnak tűnik. Remélhetőleg a fejlesztők is felpörögnek egy kicsit.

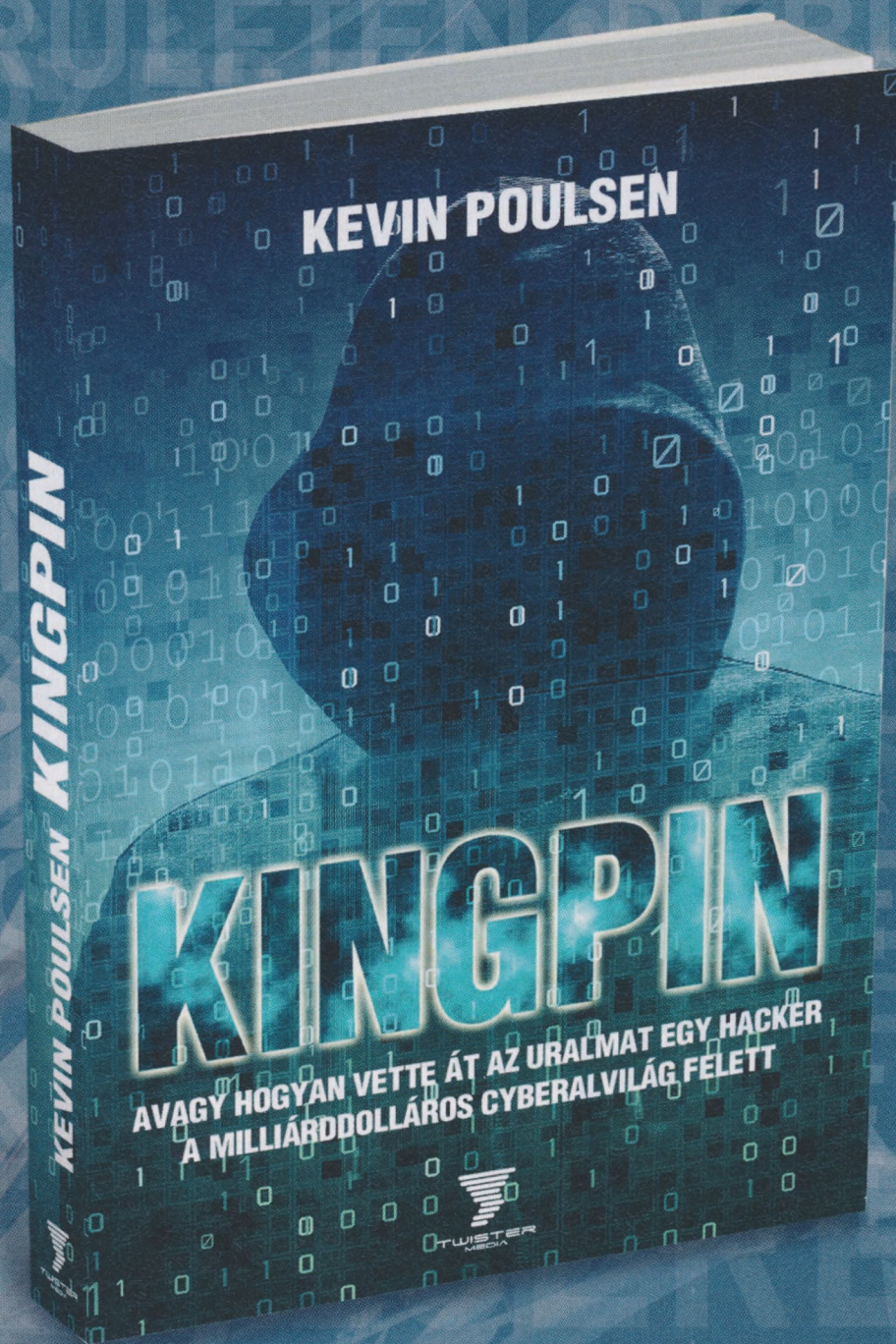
KACI

**HARDVER**  
Windows 7; 4 GB RAM; DirectX 9.0; 7 GB HDD

- + magával ragadó hangulat
- + remek zene
- + izgalmas történet
- technikai problémák
- lövöldözős részek
- miért kell ennyit várni?

**KACI**  
Nem vagyok hajlandó még egyszer ennyit várni.

# 80



**KEVIN POULSEN EXHACKER AZ ELMÚLT TÍZ ÉVBEN AZ EGYIK LEGJOBB OKNYOMOZÓ ÚJSÁGÍRÓVÁ VÁLT A CYBERBŰNÖZÉS TERÜLETÉN, DEBÜTÁLÓ REGÉNYE MOST MÁR MAGYARUL IS KAPHATÓ!**

**A KINGPIN EGY MEGDÖBBENTŐ EREJŰ ÉS SZÉLES LÁTÓKÖRŰ UTAZÁS AZ ALVILÁGBA, AHOL HÉTKÖZNAPI AMERIKAI TINÉDZSEREK GYILKOS OROSZ MAFFIÓZÓKKAL DOLGOZNAK EGYÜTT, ÉS AHOL EGY EGYSZERŰ WIFI-KAPCSOLAT TÖBB MILLIÓ DOLLÁR ÉRTÉKŰ ARANYAT EREDMÉNYEZHET.**

**KEDVEZMÉNYESEN MEGVÁSÁROLHATÓ A [TWISTER.HU](http://TWISTER.HU) OLDALON!**

### NEVEKBE ZÁRVA

Okkal választották ki a készítő a főhős és bájos segítője nevét. Adam Venture és Evelyn Appleby keresztneveiben szerepel az első emberpár, Ádám és Éva neve, ráadásul a hölgy vezetéknevében még az apple, vagyis alma szó is felfedezhető. Nem véletlen az sem, hogy útjuk pont az Édenkertbe vezet.

A rejtvények sokkal egyszerűbbek, mint amilyenek először tűnnek.

Egyszerűnek tűnik a kötélen lengedezés, de az irányítás könnyen megréflálhat.

Adam és Evelyn kedvelhető párost alkotnak

Ádám egy ormótlan kampóval az oldalán is zavartalanul halad célja felé

## Kis költségvetésű kalandor akcióban

# ADAM'S VENTURE: ORIGINS

**NEM VÉLETLENUL IMÁDJUK ANNYIRA INDIANA JONES, NATHAN DRAKE VAGY LARA CROFT KARAKTERÉT.** Ők mindhárman olyan hősök, akik egy szempillantás alatt megragadják a figyelmünket, és szinte könyörgünk azért, hogy egy újabb kalandor élhessünk át velük. Nos, Adam Venture egyáltalán nem ilyen figura, és azon sem lepődnék meg, ha jóval kevesebben ismernék, mint az imént említett kalandorokat. 2009-ben jelent meg a három epizódon át húzódó *Adam's Venture* első felvonása, majd 2015-ben egy összecsomagolt verziót is kaptunk PlayStation 3-ra, *Chronicles* alcímmel. Most azonban a Vertigo Games úgy érezte, ismét elő kell vennie ezt akkor is, ha eddig nem koronázta osztatlan siker a sorozatot. Nem árulok el nagy titkot azzal, ha kimondom: az *Adam's Venture: Origins* sem válik majd klasszikus címmé, amit nosztalgikus vigyorral az arcunkon veszünk elő pár év múlva.

### A UTOLSÓ UTÁNI KERESZTESLOVAG

Pedig nem a kliséhalomból összekalapált történettel van gond. Az Édenkert keresése és a gonosz nagyvállalat elleni harc bőven belefér egy 1920-as évekbeli kalandorsztoriba. Adam partnere, Evelyn Appleby is teljesen rendben van még úgy is, hogy néha túlzottan humorosra veszik a figurát, és hajlamosak elérni a viccelődésnek azt a szintjét, amitől még legjobb barátainkat is inkább aludni küldenénk. Kettejük párbeszédei még a néha kicsit esetlen szinkronhangok ellenére is (melyek olykor véletlenszerűen eltűnnek) hozzá tudtak adni valamit a nagy egészhez,



## INFO

Kiadó **Soedesco Publishing**  
Fejlesztő **Vertigo Games**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden A 2009-ben elindított *Adam's Venture* kalandjáték-sorozat újragondolt változata.  
PEGI 7+

de a játékmenet hiányosságai megbocsáthatatlannak bizonyultak. Az eredeti *Adam's Venture* epizódok és a *Chronicles* is fix kameránézetet használt, az új remake viszont átváltott a klasszikus TPS nézetre, amivel a bajok is megérkeztek. Adam kellemetlenül sokszor beleakad a tereptárgyakba, az irányítás pedig minden dinamikát nélkülöz. Ha például párkányokra kell felkapaszkodnunk, akkor azt más játékokban egy karakter egyetlen pillanat alatt, a megfelelő gomb lenyomása után véghezviszi. Venture úrfi ezzel szemben ha nagy nehezen meg is fogja a peremet, kínosan hosszú ideig elidőzik rajta, és csak utána nyílik meg a lehetőség arra, hogy fel is húzza magát. A kaland nagyobbik felét az ügyességi elemek töltik ki: Adam gyakran szembesül olyan szituációkkal, amelyekben bizony jól jönne Indiana Jones legendás ostroma. Szerencsére neki is van egy hasonló funkciót betöltő, különös eszköze. Ezzel az óriási habverőre hasonlító, kampós ketyerével tudunk majd átlendülni a halálos mélységek felett. Az ügyességi részeket logikai fejtörők szaktíjják meg, ezek főleg matematikai alapú feladványok (összeadásnál és kivonásnál komolyabb műveletekre nem kell számítani) vagy forgatható puzzle-feladatok képében jelennek meg. Picit meg is variálták a feladványokat az eredeti változathoz képest. Nem fogunk hosszú órákat eltölteni velük, de ezeknek a rejtvényeknek a megfejtése lesz a legszórakoztatóbb eleme Adam Venture kalandjának.

### AZ ELVESZETT TEXTÚRÁK FOSZTOGATÓI

A grafika ugyan PC-n még egészen elfogadható, de konzolon már csak közepesnek

mondható. Xbox One-on találok meg lehetőséget arcpírítóan festő textúrákkal is. Még ezt is meg lehetne bocsájtani, bár ha vetünk egy pillantást a játék árazására, akkor nem kerül az ember túlzottan engedékeny kedvébe. Az *Adam's Venture: Origins* végül a számos apró hiba miatt kifejezetten rossz szájízt hagy maga után. A bugok nagy része grafikai természetű, ezek leginkább nagyfokú hanyagságról árulkodnak. Viszont sikerült olyan hibába is belefutnom, hogy Adam szörnyethalt, miután körülbelül negyven centis magasságból lehuppant a földre. Ennél keményebb fából faragták ezt a srácot még akkor is, ha sosem lesz belőle az a hős, akinek ő elképzelte saját magát. Dicséretes ötlet remake játékokat készíteni, de most ismét beigazolódott, hogy csak az arra érdemes alapanyaghoz kell újból hozzányúlni. Az *Adam's Venture* sorozat pedig nem ilyen matéria.

Csirke

#### HARDVER

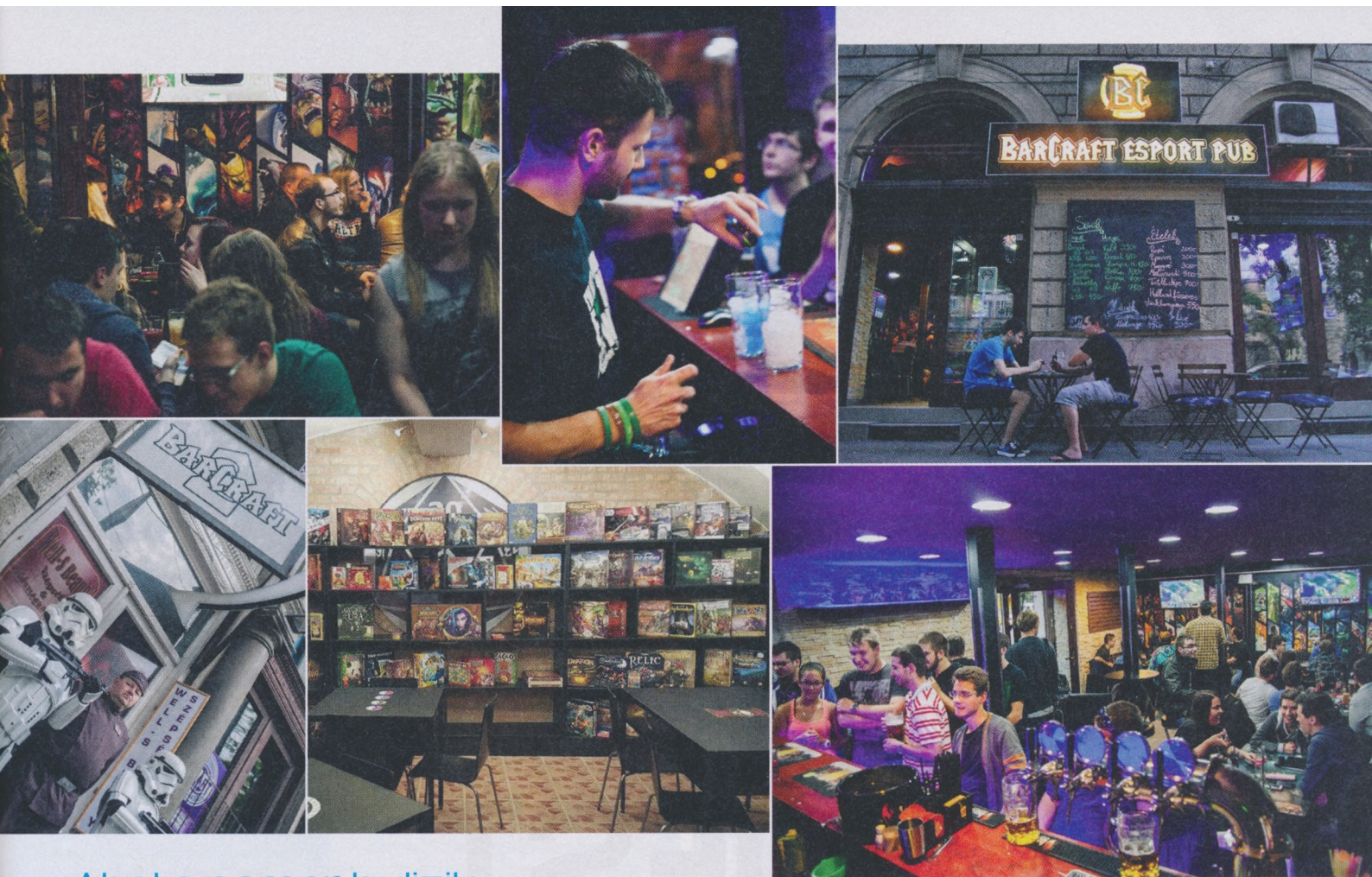
Windows 7 (64 bit), Intel Core i5, 2 GB RAM, GTX 745, DirectX 11, 5 GB HDD

- + kalandfilmeket idéző környezet
- + szórakoztató rejtvények
- rengeteg bug
- nehézkes irányítás
- unalomba fullad

#### CSIRKE

Nem kell a világon mindent felújítani.

# 62



Ahol a gamer bulizik

# NEM CSAK AKKOR JÖVÜNK A BARCRAFTBA, HA GAMENIGHT VAN

**S**ENKI SEM GONDOLTA VOLNA ÉVEKKEK ELŐTT, HOGY LÉTEZHET OLYAN SZÓRÁKOZÓHELY, AHOLO MINDEN A JÁTEKOSOKRÓL SZÓL, ÉS AHOLO A TÉVÉKEN FOCI HELYETT E-SPORT MEGY. És tessék, a Barcraftot ma már be sem kell mutatni senkinek, a GameNight is itt talált otthont magának, nem véletlenül. Tudjátok, hogy a GameNight sok helyen megfordult már (egyébként nemrég indult el a [gamenight.hu](http://gamenight.hu), ahol meg is nézhető az összes rendezvény, és persze mindent megtudhattok az éppen soron következőről), de nehezen találhattunk volna jobb helyet gamerbulijainkhoz, mint a Barcraft 2. Bizony, már két e-sport- és gamerkocsmája is van Budapesten – és abban bízunk, hogy a srácok nem állnak meg itt, talán a jövőben az ország többi városában is megnyitnak, nem titkoltan tervezgetnek ilyesmit.

## EGY KOCSMA MIND FELETT

A GameNight számára különösen jól jött, hogy a Barcraft elkezdte áldásos működését, és a második kocsmája méretben is megfelelő, hogy állandó

helye legyen a rendezvénynek. Az első e-sport-bár egyébként tavaly nyáron megnyitott a Ferenc körút 34. alatt (a Corvin negyedtől nem messze), a két-szintes pubban az falakat és az asztalokat *League of Legends*-karakterek díszítik, de további asztalokon például a *Counter-Strike: Global Offensive* és a *Warcraft* is megjelenik. A felső szinten konzolokat találhatunk, nyáron, jó időben pedig megnyílik a terasz is, és egyébként a legnagyobb siker a tematikus piákban, a rengeteg tematikus rendezvényben és persze a folyamatos e-sport-közvetítésben rejlik. Mi már ezt is imádtuk, de mivel viszonylag kevés benne a hely, a GameNight csak arra várt, hogy végre egy nagyobb testvér is megnyissa kapuit.

## AZ OTTHON AZ, AHOLO A KONTROLLER LAKOZIK

2016. január végéig kellett csak várunk, amikor is a második Barcraft a Nyugati pályaudvar közelében, a Bajcsy-Zsilinszky út 59.-ben ünnepélyesen (ünnepély alatt konkrétan egy GameNightot értünk) megnyitott a maga 300 négyzetméteres pompájá-

ban, ráadásul jól elkülönített helyiségekkel, hogy mindenki megtalálhassa a számára kedves kikapcsolódási formát. A tulajdonosok nagyon jól ráéreztek arra, hogy a klasszikus haveri piáglátást hogyan lehet valódi társas élménnyé emelni, hiszen alapvetően nemcsak dumálni jó egymással, hanem játszani is. Ha pedig egy bárban nemcsak nézhetjük a játékot, hanem üzhajtuk is, akkor az egész élményfaktor hatványozódik. És hogy is néz ki ez a gyakorlatban? Belépés után rögtön az ork kocsmába érkezünk, ahol hordóból csapolják a sört, és nagy, fából készült asztaloknál lehet helyet foglalni, mintha egy fantasytavernába toppannánk. Innen nyílik egy kávézórész, ide alapvetően főleg azoknak érdemes beülnie, akik társasozni vagy kártyajátékozni szeretnének, és egy konzolos szoba, ahol természetesen kinetes játékok is rendszeresen futnak, hogy mozogjon is néha a gamer. A hátsó teremben tíz high-end gamer-PC várja azokat a csapatokat vagy baráti társaságokat, akik gyakorolni szeretnének vagy egymást aprítani. A gépek egyenként

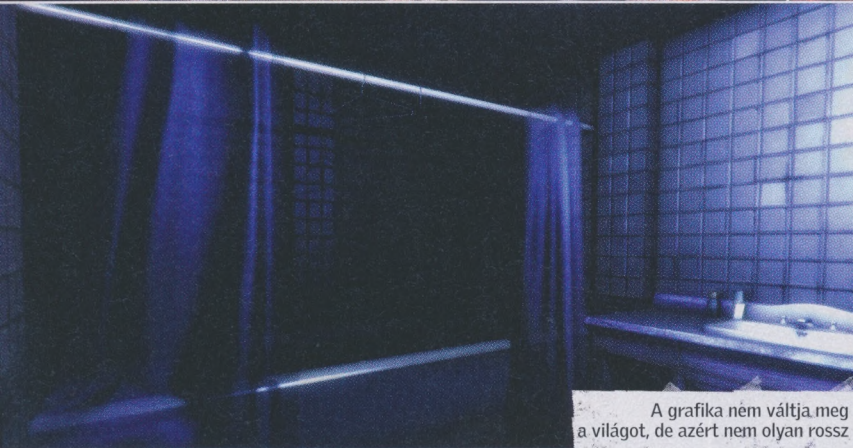
is bérelhető; ha összegyűlik tíz ember, akár egy laza LAN-party is összejöhet.

## MINDIG VAN ÚJ A FÖLD ALATT

Nemcsak GameNight, hanem rengeteg más program is várja a látogatókat, launchpartik, online és offline versenyek, bajnokságok. Legutóbb egy hatalmas Star Wars-napi bulit csaptunk május 4-én, szem nem maradt szárazon. A Barcraftot tulajdonosai egy perccel sem képesek nyugton maradni, folyamatosan azon törik a fejüket, hogy milyen kreatív ötlettel, itallal, ivós játékkal (mint a Végzet kockája, ahol a véletlen dönti el, milyen koktélt fogsz rendelni), versennyel, bulival dobja fel a klasszikus bárhangulatot, nem nagyon láttunk itt unatkozó embereket. Most pedig lapozzatok a GameStar magazin utolsó oldalára, ahol egy kis meglepetés vár benneteket, és mostantól minden hónapban találtok majd ilyen kupont az újságban. Van ugyebár a HP-féle ivós játék: ha elhangzik, hogy „Vegyetek GameStart!”, akkor lehet inni. Mostantól ezt is biztosítjuk nektek. Egészségetekre!



Mindent tüzetesen vizsgáljunk át, ha boldogulni akarunk



A grafika nem váltja meg a világot, de azért nem olyan rossz



Az összes feladványnak megvan a megfejtése valahol, csak meg kell találni

Kellemetlen vendégségben

# THE GUEST

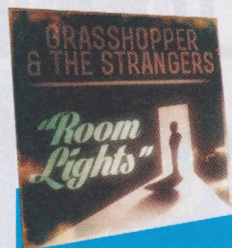
## TÖBBET ÉSSZEL, MINT ÉSZ NÉLKÜL

Soha ne feledjük, hogy minden egyes rejtvény megfejtése valahol ott van a közelben, csak meg kell találni. Könnyen lehet, hogy akkor leljük meg, ha leoltjuk az addig felkapcsolt villanyt, de az biztos, hogy nincs olyan feladvány, aminél tapogatózni vagy próbálkozni kellene, pusztán arról van szó, hogy nem voltunk elég ügyesek.

**E**GYKEDVŰEN DOBOL AZ ESŐ A TETŐN ÉS AZ ABLAKON, MIKÖZBEN VALAKI MINTHA AZ AJTÓN KOPOGTATNA KITARTÓAN, DE MINDIG MEGPIHENVE. Nehezen megy az ébredés az éjszaka közepén, és egy darabig csak pislogunk, szemhéjaink résein át újra és újra beengedve, majd kizárva a külvilágot. Ám végül csak talpra kecmergünk, és elindulunk, hogy kinyissuk az ajtót, de a nyitógomb nincs sehol. Így kezdődik az a kaland, amelyben számtalan fejtörővel szembesülünk majd, és nem tudunk csak úgy, céltalanul végigtrappolni a helyszíneken, mint oly sok mászkálós játékban, hanem bizony keményen törni kell a kobakunkat, ha szeretnénk önerőből előbbre jutni, és nem azonnal a YouTube-ot túrni a játékmenet-videók után.

### GONDOLKODJUNK, BÉLÁIMI!

A *The Guest* nem visz el távoli vidékekre, hiszen feladatunk annyi, hogy kijussunk a hotelszobánkból; kezdetben fogalmunk sincs, hogyan kerültünk oda, de ahogy haladunk előre, egyre-másra gyűjtjük majd be az információkat. A kijutás egyáltalán nem egyszerű, hiszen az ajtót kapásból nem fogjuk tudni kinyitni, és a legtöbb esetben még a villany felkapcsolása is rengeteg kutatást, illetve fejtörők megoldását feltételezi. A játékmenet pont ebben erős; hozzá a régi kalandjátékokból ismert logikai feladványok nehézségét, és nem csupán arról van szó, hogy addig tekergetjük a szimbólumokat, míg ki nem nyílik a láda,



## INFO

Kiadó **505 Games**  
Fejlesztő **Team Gotham**  
Platform **PC**  
**Röviden** Rejtvényekkel teleszűfolt szabadulás az éjszaka közepén, a régi idők mintájára.  
**PEGI 7+**

az ajtó vagy bármi más. Ehhez pedig szükséges, hogy valóban minden egyes sarkot, fiókot és szekrényt tüzetesen átvizsgáljunk, illetve amit csak lehet, magunkhoz vegyünk, különben bizonyos esetekben nagyon megszünni löve. A sok-sok fejtörő és puzzle miatt rengeteget kell gondolkodni, ugyanakkor minden egyes feladvány megoldásához néhány lépésnyi távolságban a segítség, a kérdés csak az, hogy a játékos van-e annyira ügyes, hogy megtalálja, illetve rájöjjön. Mivel a tárgyhasználat is nosztalgikus időket idéz, sűrűn kell az inventoryban turkálnunk, ahol megnézhetjük, kombinálhatjuk és használhatjuk az egyes tárgyakat, amelyekből nem is gondolnánk, miféle eszközök készíthetők.

### VEGYES BENYOMÁSOK

A *The Guest* abból a szempontból nagyon jó, hogy megmozgatja az agyat, és a modern játékok rohanós tempója után lassabb, gondolkodtató viselkedésre kényszerít, de talán pont emiatt egyesek elriadhatnak tőle. Nem biztos ugyanis, hogy mindenki rájön magától a (FIGYELEM, SPOILER!) vállfa és a kombinált fogó keresztelésére, amiből tolvajkulcsot készíthetünk, és ki tudjuk nyitni a pánccelt. Ugyanakkor aki szeret töprengeni és aprólékosan vizsgálni, remekül fog szórakozni. A grafika nem túl parádés, ettől függetlenül egyáltalán nem rossz, főleg abban az árkatóriában, amelyben a játék indul. Az a véleményem, hogy a végigjátszásnak csak egyetlen egyszerű van értel-

me, hiszen legközelebb már nem kihívás újra mindent megtalálni és megfejteni. A zene mellett viszont nem lehet elmenni negatív szavak nélkül, mert bár a hangulathoz elég jól illeszkedik, nagyjából félpercnyi dallam ismétlődik, ez pedig hosszabb távon legalább annyira idegesítő, mint amikor a moziban a hátunk mögött lévő folyton rugdossa a háttámlánkat. Verdikt-ként azt lehet mondani, hogy a *The Guest* nem rossz játék, és a rejtvények megszállottjai azonnal essenek neki, ám aki a kobakját inkább arra szereti használni, hogy másnak az ornyergét megfejele vele, az ne erőltesse.

RG

### HARDVER

Windows XP, Core 2 Duo E6750 2,66 GHz, 4 GB RAM, GF 9600GT/Radeon 4800

- ✓ megfelelő hangulat
- ✓ ügyes fejtörők
- ✓ klasszikus kalandjátékelemek
- ✗ egyeseket elriaszthatnak a rejtvények
- ✗ egyhangú zenék
- ✗ nulla újrajátszhatóság

### RG

Nem csak azért van fejed, hogy legyen mire feltenni a sapkát.

# 74



GameStar

AZ ALAPJÁTÉKRÓL SZÓLÓ TESZTET KERESD A 2015/12-ES GAMESTARBAN



## A galaxis peremén STAR WARS BATTLEFRONT – OUTER RIM

**INFO** Kiadó **Electronic Arts** Fejlesztő **DICE** Platformok **PC, PlayStation 4, Xbox One** Röviden A Battlefront első letölthető csomagja Jabba palotájába és a Sullust eddig ismeretlen helyszíneire visz el minket. PEGI 16+

**M**IKOR A STAR WARS BATTLEFRONT TAVALLY NOVEMBERBEN MEGJELENT, LEGTÖBBEN AZT KIFOGÁSOLTÁK, HOGY KEVÉS BENNE A TARTALOM. Azzal vádolták az EA-t, hogy az alapjátékból kivágták pályákat árulja DLC-ként, és csak az szórakozhat igazán jól a játékkal, aki megveszi a közel ugyanannyiba kerülő Season Pass-t is. Aztán teltek a hónapok, folytak az ingyenes tartalmak mind a többjátékos, mind a Survival módhoz. Most megjött a négy közül az első fizetős DLC, az *Outer Rim*. A DLC négy pályát tartalmaz, kettő Jabba palotájában, kettő pedig Sullusti üzemek környékén játszódik. Esméletlen, mennyire hangulatosra sikerült megalkotni az összezet – Jabbához ugyan nem kerülünk közel, de egy verem alján fekvő döglött rancorral azért találkozhatunk. Az egyik pályán bejárhatjuk Jabba hatalmas, több teremből és szűk terekből álló palotáját, a hangárban pedig egy hatalmas bárka áll, a másik Tattooine-i pályán e körül folyik a harc. A Sullust egyik új térképén egy üzem mellett, csövek között küzdhetünk, a másikon pedig egy gyárban. Mindet nagyon eltalálták. Csak a csomag vásárlói számára elérhető az Extraction-mód, amelyben egy automatikusan mozgó szállítmányt kell készműnk; a lázadóknak el kell indítania a lebegő szállítóplatform egyik oldalán lévő gombbal, a birodalomnak pedig meg kell állítania a másik oldalon található. Jópofa és izgalmas. A csomaggal érkező két új hősről túlzás azt mondani, hogy ikonikusak.

Greedóra talán nem is emlékeznénk, ha nem lett volna a „ki lőtt először” botrány, Nien Nunb pedig legfeljebb nagyon bizarr kinézete miatt lehetett emlékezetes. Kicsit fájlam, hogy a DICE ilyen olcsón akarta megszűzni: mindkét karakter – öltözéktől eltérően – pont úgy néz ki, mint bármelyik másik rodián vagy Sullustan. A három új fegyvert és három új Star Cardot Hutt megbízások teljesítésével oldhatjuk fel, az az megadott célokat kell elérnünk, hogy hozzájuk férjünk. Szerintem jó ötlet, hogy küzdeni kell értük, és nem az első pillanattól fogva állnak rendelkezésre. Az *Outer Rim* ár-érték arányával nehéz kibékülni, de azt nem vitathatjuk el a DICE-től, hogy mindent belead. Várjuk a *Bespirt*.

Paca

### HARDVER

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

- ★ az új pályák nagyon hangulatosak
- ★ Hutt contractok
- ★ Extraction-mód
- Greedo és Nien Numb azért messze nem ikonikus karakterek
- magas ár

### PACA

Most már biztosan tudjuk, ki lő először.

80

GameStar

AZ ALAPJÁTÉKRÓL ÉS AZ ELSŐ KIEGÉSZÍTŐRŐL SZÓLÓ TESZTEKET KERESD A 2015/11-ES ÉS A 2016/03-AS GAMESTARBAN



## Nem a Nap fogyatkozik CALL OF DUTY: BLACK OPS III – ECLIPSE

**INFO** Kiadó **Activision** Fejlesztő **Treyarch** Platformok **PC, PS 4, XOne** Röviden A Call of Duty: Black Ops III második letölthető csomagja többet ad abból, amit eddig kaptunk, de nem olyan friss, mint az *Awakening* volt. PEGI 18+

**N**EM GONDOLTAM VOLNA, HOGY ENNYIRE KÜLÖNBŐZŐ ÉLMÉNY LESZ A CALL OF DUTY: BLACK OPS III ELSŐ ÉS MÁSODIK DLC-INEK ÚJDONSÁGIVAL JÁTSZANI. Mikor az *Awakening* megjelent, napokig csak a csomagban foglalt négy pályán játszottam. A csúszdaparkos Splash és a feldolgozás Skyjacked behúztak, jobban, mint az alapjáték pályái. Viszont az *Eclipse*-ben foglalt mapek egyikénél sem éreztem ilyet.

A csomag újragondolt pályája a Verge, amely a *World at War* Banzai nevű területének felturbózott változata. Míg az eredeti dzsungel környezetben játszódott, ennél teljesen rámentek a posztapokaliptikus, Mad Max-es hangulatra. Közepes méretű, főleg barlangokból és szűk folyosókból áll, középen pedig egy hidat találunk, általában ide összpontosul az akció. A Knockout Kínába, egy templomba visz el minket. Ez egy aránylag kis pálya, melynek közepén egy szobor és egy kisebb tér, egyik szélén karókkal teli árok (falon futás javasolt), másik szélén jól belátható, hosszabb rész kapott helyet. Pörgős csatákra alkalmas, folyamatosan figyelni kell, mert a legtöbb zóna négy irányból megközelíthető. Az előző DLC-ben az ipari pálya, a Rise volt a leggyengébb, viszont a leginkább ahhoz hasonló Rift nem lett rossz. Hosszú folyosók futnak két oldalon, sok lehetőséget kapunk a falakon közlekedésre. A hangulathoz hozzátesz, hogy a létesítmény alatt lá-

va folyik (elvégre egy izlandi vulkán fölé építették). A negyedik a Spire, a leisztult, zömmel fehér, futurisztikus légi reptér, amely a legkevésbé izgalmas mind közül. A harc mindig ugyanazon a két ponton zajlik, a külső részt (mondhatni harmadik sávot) szinte senki sem használta. Az új zombis fejezet, a Zetsubou no Shima helyszíne egy trópusi sziget, ahol egy titkos létesítmény található, és a korábbiakhoz hasonlóan ez is nagyon sokféle ágazik. Viszont sem a sztorija nem elég magával ragadó, sem a hangulata. Az *Eclipse*-ben nincs szélsőségesen rossz pálya, csak egyszerűen egyik sem elég izgalmas ahhoz, hogy ezt a csomagot szívből tudjam ajánlani.

Paca

### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i3-530 @ 2,93 GHz / AMD Phenom II X3810 @ 2,60 GHz; 6 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 470 @ 1 GB / ATI Radeon HD 6970 @ 1 GB; 60 GB HDD

- ★ a Verge olyan, mintha teljesen új volna
- ★ hangulatos, egymástól látványban nagyon különböző pályák
- semmi különleges
- a zombis pálya sem túl jó

### PACA

Aki nem Season Pass-t vett, nyugodtan átugorhatja.

70

# Teszt

» STARCRRAFT II: NOVA COVERT OPS – MISSION PACK 1  
FALLOUT 4: AUTOMATRON



## Egy történet, egy élet

### STARCRRAFT II: NOVA COVERT OPS – MISSION PACK 1

**OLN** Kiadó **Blizzard Entertainment** Fejlesztő **Blizzard Entertainment** Platformok **PC** Röviden Minihadjárat a szexi különleges ügynökkel, Novával, aki nem tette szögére a mesterlövészpuskáját a StarCraft II eseményeinek végén. PEGI 16+

**A STARCRRAFT II TÖRTÉNETE LEZÁRUL A PROTOSS HADJÁRATTAL, DE EZ NEM JELENTI AZT, HOGY A BLIZZARD A JÖVŐBEN HANYAGOLJA A SCI-FI-VONALAT.**

Egy új, kilenc küldetésből álló hadjáratot készítenek, ahol a főszereplő a *Dominion* gyilkosa, Nova ügynök. Az új történetnek most jelent meg az első három küldetése, de a Blizzard mesteremberei megígérték, hogy még idén megtudjuk a politikai intrikáktól sem mentes sztori befejezését. Minden pakk három missziót tartalmaz, ezekért kétezer forintot kérnek el. Csomagban vásárolva olcsóbb, négy darab ezresért már a kilenc küldetésből álló teljes DLC a miénk lehet. Most nagyon nem szívesen mennénk bele egy olyan parttalan vitába, hogy megér-e ennyi pénzt egy ennyire leegyszerűsített akció-stratégia, maradjunk inkább abban, hogy jelent már meg olyan Blizzard játék, amely kedvezőbb ár-érték arányt képviselt. Feladatok terén sem erőltette meg magát túlságosan a cég, átlagosan húsz perc alatt végezhetünk az adott pályával. Vegyesen lesznek bázisépítő és lopakodós részek, sőt minimális mértékben még az egységeinket is módosíthatjuk a küldetések között. Nem bonyolították azonban túl ezt a részt, mindössze arról dönthetünk, hogy milyen felszerelést vigyünk magunkkal a földi csapatok a következő küldetésbe. Van, aki nem tudja elképzelni Novát láthatatlan hacukájá né-

kül, de mi dönthetünk úgy is, hogy háti rakétákra nagyobb szükségünk lesz a küldetés teljesítéséhez. Az animációk, a zene, a hangalámondás Blizzard színvonalú, mindössze annyi bajom volt a DLC-vel, hogy mire belemelegedtem a mőkába, megláttam a vége feliratot. Újrajátszhatnám persze nehezebb szinten, de annak nincs sok értelme. A történet a harmadik küldetés elejére kezd kibontakozni, ám mire tisztességesen ráizgulnánk az eseményekre, már véget is ért az első rész. A *Nova Covert Ops* tisztességes munka, de egészen biztos vagyok abban, hogy nem erre a játékra lesz a legbüszkébb a Blizzard ebben az esztendőben.

Mocsy

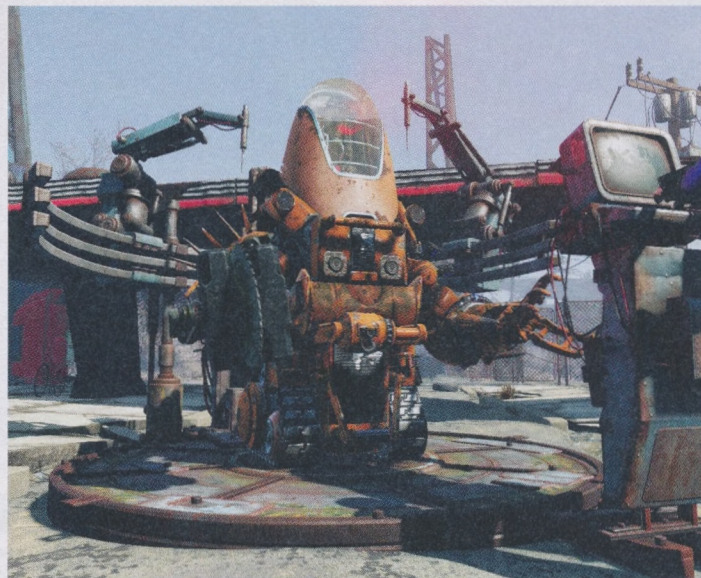
#### HARDVER

Windows XP/Vista/7; Pentium IV / AMD Athlon 2,6 GHz processzor; 1 GB RAM; Nvidia GeForce 6600 GT / ATI Radeon 9800 PRO 128 MB; DirectX 9.0c; 2GB HDD

- + Blizzard alaposság
- + mini tenarhadjárat
- + lopakodás
- nagyon rövid
- rossz ár-érték arány

**MOCSY**  
StarCraft Ghost Reloaded.

79



### Kell egy robot FALLOUT 4: AUTOMATRON

**OLN** Kiadó **Bethesda Game Studios** Fejlesztő **Bethesda Softworks** Platformok **PC, PlayStation 4, Xbox One** Röviden Néhány órás robotkaland a tengődő világban, robotlegózással egybekötve. PEGI 18+

**SZÁMTALAN TÁRSAT FOGADHATUNK MAGUNK MELLÉ A FALLOUT NEGYEDIK RÉSZÉBEN, SŐT EZEKET MÉG MINIMÁLIS SZINTEN FEL IS SZERELHETJÜK.** A hűséges kutyára sálat, sőt testpáncélt aggathatunk, de arra sajnos eddig még nem volt lehetőségünk, hogy tetszés szerint cseréljük a testrészeit. Az *Automatron* kiegészítőben sem tudunk élőlényeket összerakni különféle végtagokból, mint a jó öreg Frankenstein doktor, de ami lehetetlen a hús-vér lények esetében, az bizony elképzelhető mechanikus robotokkal. Rádiómonkon különös segélykérő üzenetet kapunk: egy karavánt fémemberek támadtak meg, és az utolsó túlélő egy robot, aki megmentésre vár. Az ő útmutatása alapján építhetjük meg robot-összeszerelő részlegünket, ahol kiélhetjük kreativitásunkat. Az egész kiegészítőnek egyértelműen ez a fénypontja; a sztori teljesen átlagos, legalábbis *Fallout* sztenderd szerint. A legyőzött robotok alkatrészeiből összezszeeskábálhatunk a mi ízlésünknek megfelelő géplényeket, sőt meglévő társainkat is tetszés szerint átalakíthatjuk. Kétféle befejezést kapunk, de még ezzel együtt is csak néhány órás szórakozás jár majdnem három ezer forintért. Ár-érték arányban ez meglehetősen gyenge, az alapjátékban ennél sokkal izgalmasabb feladatokat láttunk; túlszánok érzem ennyi pénzt elkérni ilyen kevés tartalomért. Az új fegyverek és a páncélok egészen

jópofák, a Tesla-ágyú kifejezetten ötletes, de azért nem ez a játéktervezés csúcsa. Új ellenfeleink főként robotok, különböző alkatrészekből összetakolva, sok meglepetés nem ér minket ezen a téren sem. A két új helyszín miatt sem fogjuk kidobni a kukába a *Witcher* harmadik részét; egyszerűen túl sok hasonló területet jártunk már be az alapjátékban, ezek ugyanazok pepitában, mint a robotokkal.

Az *Automatron* középkategóriás mellékküldetés; semmi olyan extrát nem tartalmaz, amiért hosszú távon elraktározoznánk a memóriánkba. Lesz ennél még sokkal jobb kiegészítője is a *Fallout 4*-nek.

Mocsy

#### HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit); Intel Core i5-2300 2,8 GHz/AMD Phenom II X4 945 3 GHz CPU; 8 GB RAM; Nvidia GTX 550 Ti 2 GB/AMD Radeon HD 7870 2 GB; 30 GB HDD

- + robotépítés
- + Tesla fegyver
- magas ár
- középszerű

**MOCSY**  
Francba a robotika törvényeivel!

68

# TOTAL WAR™ WARHAMMER®



ADDIKTÍV, KÖRÖKRE OSZTOTT KAMPÁNY



LENYÜCÖZŐ VALÓS IDEJŰ CSATÁK

2016. MÁJUS 24.

[WWW.TOTALWAR.COM](http://WWW.TOTALWAR.COM)

 /TOTALWAR

 @TOTALWAR

PC

TOTAL WAR 

CENEGA







**16**  
www.pegi.info

© Copyright Games Workshop Limited 2016. Warhammer, the Warhammer logo, GW, Games Workshop, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either © or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Developed by Creative Assembly and published by SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War and the Total War logo are either registered trademarks or trademarks of the Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

**576** KByte

# JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## STÍLUSOS ÉS HASZNOS KONZOLOS KIEGÉSZÍTŐK



**Xbox One Special Edition Shadow**  
Kontrollerek

**Platform** Xbox One  
**Ár** 19 999 Ft

A szokásos fekete kontrollert egyre gyakrabban cseréljük különböző színűekre, amikor Xbox One irányítót választunk, a Microsoft nemrég két újabb színnel bővítette a kínálatot. A Copper Shadow és a Dusk Shadow kiadások nem kapcsolódnak egy adott játékhoz, ettől függetlenül szemet gyönyörködtető, koptatott hatású dizájnnal rukkoltak elő a tervezők. Ahogy minden másik Xbox One controller, ez is kiváló minőséget képvisel, ráadásul az újabb szériákhoz hasonlóan ezen is találunk 3,5 mm-es jackcsatlakozót egy fejhallgatónak.



**Gold Wireless Headset**  
Uncharted 4 Edition

**Platform** PlayStation 4  
**Ár** N/A

Az Uncharted 4: A Thief's End kapcsán érkezik egy különleges díszítésű PlayStation 4 konzolsomag is, de ha már rendelkezünk a Sony jelenlegi generációs konzoljával, akkor sem maradunk ki teljesen a Nathan Drake zárókalandjaihoz kapcsolódó hardverekből. Készült ugyanis egy speciális kiadás a Sony virtuális 7.1-es hangzást biztosító vezeték nélküli fejhallgatójából. A kék festésen arany díszítéseket találunk, a PlayStation-logó mellé pedig még Sir Francis Drake egyik híressé vált mondása is felkerült a fejpántra.



**Seagate 2 TB Game Drive for Xbox**

**Platform** Xbox One  
**Ár** 39 990 Ft

Amíg az előző két kiegészítő alapvetően arról szól, hogy stílusosan játszassunk konzoljátékainkkal, a Seagate megoldása elsősorban inkább kényelmi szempontokat szolgál. A 2 TB-os külső merevlemez ugyanis rossz esetben is megháromszorozhatjuk Xbox One-unk tárolókapacitását, így értelemszerűen nem kell a játékok törlésével, majd újbóli letöltésével és telepítésével bajlódunk. Persze azért a gyártó adott a meghajtó kinézetére is, és stílusos Xbox-zöld borítással látta el az eszközt.

## AZ ALAPJÁTÉK MELLÉ IS JÁRNAK EXTRÁK



**Overwatch**

**Platform** PC/ PlayStation 4/Xbox One  
**Megjelenés** 2016. május 24.  
**Ár** 15 999 Ft (PC)/17 999 Ft (konzol)

Tizenhét év után újra bemutat a Blizzard egy új játékvilágot, amely érthető módon már az első bejelentés óta lázban tartja a rajongókat, akikre néhány kellemes meglepetés vár, ha a játék dobozos változatát választják. Ez ugyanis az Origins Edition, aminek hála nemcsak az Overwatchban kapnak több elképesztően jól kinéző skint, hanem a Blizz többi játékában is bezebehetnek egy-egy Overwatch témájú jutalmat. Így a Hearthstone-ban például egy hátlappal lehetünk gazdagabbak, a Diablo III-ban pedig Mercy szárnyai kerülnek karakterünk hátára.



**Total War: Warhammer**

**Platform** PC  
**Megjelenés** 2016. május 24.  
**Ár** 13 999 Ft

Bár a törp témájú High King Editionról itthon sajnos lemaradunk, a Total War: Warhammer alapváltozata sem okoz csalódást. Ehelyett ugyanis a Limited Edition kerül a boltok polcaira, ami egy dombornyomott fémdoboz mellett exkluzív útmutatót is tartalmaz a stratégiai játékon kívül. A kiadó ráadásul egy értékelendő gesztussal úgy döntött, hogy a Chaos Warriors játszható frakciót nemcsak az előrendelőknek adja ajándékba, hanem azok is megspórolhatják a DLC árát, akik a megjelenés utáni első hétben megszerzik a játékot.



**Valkyria Chronicles Remastered**

**Platform** PlayStation 4  
**Megjelenés** 2016. május 20.  
**Ár** 7499 Ft

A Valkyria Chronicles felújított változata egy átlagos konzoljátékhoz képest kedvező áron kapható, de aki szerint még így sem éri meg ennyit kiadni a PS3-as taktikai RPG-ért, annak néhány fizikai extrát is felhozhat érvként a kiadó tagjai. A játék helyszínéről elnevezett Europa Edition ugyanis szintén nemcsak a lemezt tartalmazza, hanem a dobozban egy kétoldalas, A3-as posztert is találunk a játék szereplőiről egy művészeti album kíséretében. Ami pedig a digitális tartalmakat illeti, az eredeti játékhoz kiadott összes DLC-küldetést is megkapjuk.

## PC / dobozos



### DOOM

GS N/A  
 ÁR: 13 999 FT

Tizenkét évig tartott, de végre kézhez kaptuk az új Doomot, amely továbbra is brutális, de nem csak ezzel idézi fel a klasszikus FPS-eket.



### BATTLEBORN

GS 2016. MÁJUS - 75%  
 ÁR: 14 999 FT

Bár a Borderlands-játékosok is otthon érzik magukat a Gearbox új lövöldéjében, a MOBA-szintű csapatjáték és a változatos karakterek újdonságként hatnak.



### SUPERHOT

GS 2016. MÁRCIUS - 90%  
 ÁR: 5999 FT

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

## XBOX ONE



### QUANTUM BREAK

GS 2016. ÁPRILIS - 81%  
 ÁR: 20 999 FT

A Bullet Time-mal játéktörténetet író csapat ismét időmanipulációs képességeket ad nekünk, ezúttal is kiváló sztorival kiegészítve.



### TALES FROM THE BORDERLANDS

GS 2015. NOVEMBER - 93%  
 ÁR: 18 999 FT

A Borderlands összetéveszthetetlen humora és izgalmai nem vesztek ki a Telltale-féle feldolgozásából sem, aminek most az egész évadát megtalálod egy dobozban.



### DARK SOULS III

GS 2016. ÁPRILIS - 90%  
 ÁR: 20 999 FT

A From szinte minden tekintetben felülmúlta magát, így a történet még rejtélyesebb, a világ még háborzongatóbb, a harcok pedig még halálosabbak.

## PLAYSTATION 4



### UNCHARTED 4: A THIEF'S END

GS 2016. MÁJUS - 98%  
 ÁR: 20 999 FT

A magával ragadó párbeszédék, a világ változatos tájait érintő helyszínek és az elképesztő látvány teszik teljessé Drake kalandjainak lezárását.



### VALKYRIA CHRONICLES REMASTERED

GS N/A  
 ÁR: 7499 FT

A világháborús Európát a fantasy stílussal keverő taktikai RPG PS4-re is megérkezett az összes DLC és néhány gyűjtői extra társaságában.



### 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.

## PC / digitális



### THIEF

GS 2014. FEBRUÁR - 89%  
 ÁR: 2999 FT

Garrett kalandjainak modern értelmezése nemcsak egy új történetet tár elénk, hanem izgalmas új eszközöket is ad a kezünkbe.



### SYSTEM SHOCK 2

GS N/A  
 ÁR: 999 FT

A klasszikus sci-fi horrort digitális formában könnyedén beszerezheted, és végre modern PC-ken is végigjátszhatod.



### MOUNT & BLADE: WITH FIRE AND SWORD

GS N/A  
 ÁR: 999 FT

A kőkemény hadseregmenedzsment, 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.



### STAR FOX ZERO

GS 2016. MÁJUS - 64%  
 ÁR: 13 999 FT

Bár a Nintendo 64-es epizódból rengeteget merített a Star Fox Zero, a Wii U radikálisan más irányítása mellett is rengeteg újdonságot hozott.



### YO-KAI WATCH

GS N/A  
 ÁR: 12 999 FT

Miután Japán meghódította, nyugatra is eljön a csintalan lények gyűjtögetésére, fejlesztésére épülő játék, akikkel aztán legyőzhetjük a gonosz Yo-Kai lényeket.

## VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Homefront: The Revolution  
 Overwatch  
 Total War: Warhammer

május 20.  
 május 24.  
 május 24.

Hearts of Iron IV  
 Mirror's Edge Catalyst  
 Fire Emblem Fates: Collector's Edition

június 6.  
 június 9.  
 június 9.



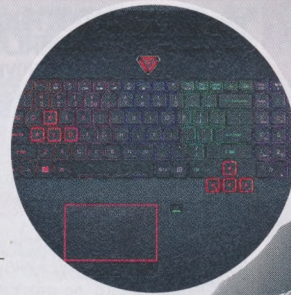
Hardveres okosságok, tippek, tesztek és vásárlási tanácsok a komponensektől kezdve egészen a perifériáig

# HARDVER

## Nem kell a víz Csúcsnotebook vízhűtés nélkül

Meghökkenette a piacot az Asus a világ első vízhűtéses gamernotebook-jával, de azért az Acernek is sikerült valami igazán egyedülállót alkotnia. A Predator széria legújabb, 17 X jelölésű tagja egy 17,3 colos notebook kifejezetten játékosoknak. Az új modell a külsőt, a makrógombokkal kiegészített, RGB háttérvilágítású billentyűzetet és jó néhány extrát örökölte meg elődjétől, azonban a hűtést és a belső felépítést teljesen újratervezte a gyártó. Ennek eredményeként a tuningolható Intel Core i7-6820HK processzor mellé egy teljes értékű, GeForce GTX 980-

as GPU-t is sikerült integrálni. Ez a páros már minden játékot tökéletes sebességgel futtat mobil méretben, sőt, a gép többi komponense is abszolút csúcskategóriás. Itt NVMe SSD RAID tárhelyet, Killer LAN-t és Wi-Fi-t, USB Type-C-t és Thunderbolt 3-at kapunk, valamint egy full HD vagy ultra HD felbontású, G-Synckel felvértezett IPS-kijelzőt is. Figyelemreméltó a speciális hűtés, amely ezúttal már három, teljesen egyedi fejlesztésű ventilátorból áll – ennek köszönhetően nincs szükségünk külső hűtésre a maximális sebességhez sem.



## Az AMD-től érkezett a legerősebb VGA AMD Radeon Pro Duo

Már tavaly nyáron megígérte az AMD, de csak most, májusban érkezett meg az új, dupla chippel szerelt Radeon, amely minden más videokártyát zsebre vág. Ez a nagy késés mégsem olyan fájdalmas, mert ahogy az sejtető volt, méregdrága, 1500 dolláros modellről van szó, amelyen két darab Fiji XT GPU teljesít szolgálatot. A saját vízhűtéses rendszerrel hidegen tartott kártya igazi bestia már papíron is: 8192 shaderprocesszor, 512 textúrázó egység, 128 RoP modul és 8 GB-nyi, 4096 bites buszon csatlakozó HBM fedélzeti memória. Ehhez képest 350 wattos fogyasztása nem is tűnik

olyan vészesnek, bár ehhez három darab, nyolcérintkezős kiegészítő tápcsatlakozóra is szüksége van a Radeon Pro Duo-nak. Az előzetes tesztek alátámasztják, hogy a nyers erő még mindig működik a VGA-k világában: az 1500 dolláros kártya 40-60 százalékkal gyorsabb, mint a GeForce GTX 980 Ti, így ez az a modell a piacon, amely minden játékot gond nélkül futtat 4K felbontásban, 60 fps körüli sebességgel. Mindazonáltal a hihetetlenül magas árhoz képest ez a sebességtöbblet nem meggyőző – a nagy ugráshoz meg kell várunk az új generációs GPU-kat.

## Nagyot szól az új GeForce Teljes frontos támadás

Véget ért a várakozás, lehuillott a lepel a legújabb Nvidia GeForce GPU-családról. A ráncfelvarrást el lehet felejteni, a Pascal kódnevű GPU-k (GP104 jelöléssel) már nem az évekig nyüzögött, 28 nm-es gyártástechnológiával, hanem hatalmas előrelépésként immáron 16 nm-en készülnek. A legerősebb modell a GeForce GTX 1080 nevet kapta, és 2560 CUDA-mag dübörög benne akár 1733 MHz-en, amely 9 TFLOPS teljesítményre képes. Ehhez a GPU-hoz 256 biten kapcsolódik 8 GB-nyi GDDR5X memória, effektív 10 GHz-en üzemelve, így 320 GB/s sávszélességet kínál. A megcélzott technológiák az ultra HD, a VR és a DirectX 12, sőt, a Vulkan API is kiemelt figyelmet kap, ráadásul a sebesség egészen elképesztő – az eddigi legerősebb GeForce-nál is legalább 25 százalékkal magasabb. A csatlakozószabványok is fejlődtek, így DisplayPort 1.4-et és HDMI 2.0b-t kapunk, azonban az analóg kimenet telje-



sen eltűnt. A bemutató során bámulatos sebességgel futottak a játékok, a legújabb *Doom* sokszor a 200 fps-t is elérte Vulkan API alatt. Mindezért a szokásos prémium árat, 600 dollárt kéri el a gyártó. Ennél talán még izgalmasabb az egygyel kisebb modell, a GeForce GTX 1070, amely mindössze 380 dollárért lesz kapható. Ez ugyanis nem csupán elérhető árú, de rendkívül gyors is: az Nvidia mérési szerint a Titan X-nél is sebesebb, így elérhető közelségbe került a VR és a 4K@60 fps játék is maximális részletesség mellett. A gyártástechnológia áldásos hatása már csak hab a tortán: a legerősebb kártyához is elegendő egyetlen nyolctűs kiegészítő tápcsatlakozó.

## Viszlát, Intel Skylake!

# Új Intel processzorok a futószalagon

Úgy néz ki, idén nem húzza be a kézféket az Intel. Noha már hivatalos, hogy a tik-tak modell halálával a 10 nm-es gyártástechnológia 2017 előtt nem érkezik meg, az új processzorgenerációt azért megkapjuk. Épphogy csak megbarátkoztunk a Skylake CPU-kkal és a hozzájuk tartozó platformmal, máris készülhetünk a folytatásra. Szerencsére ezúttal a platform nem változik, vagyis a 100-as szériájú alaplapok és a DDR4 memória megmarad, csak processzorgenerációból kapjuk meg a sorban következő hetediket. A továbbra is 14 nm-es gyártástechnológiára épülő, Kaby Lake kódnevű központi magok megjelenési dátuma még nem hivatalos, de már felbukkant

egy Intel Core i7-7700K asztali modell a Sisoft Sandra tesztprogram adatbázisában. Az új, négymagos processzor az aktív Hyper-Threading technológiának köszönhetően nyolc programszálra képes párhuzamosan feldolgozni. Nem változott a gyorsítótárak mérete (8 MB LLC), viszont az alapórajel ezúttal 3,6 GHz, a turbó ezt 4,2 GHz-re képes felpörgetni. Az integrált GPU-ról nem sokat árultak el, csupán annyi derült ki, hogy elődjéhez hasonlóan 24 végrehajtóegység kerül bele. A híresztelések szerint az energiahatékonyságban tapasztalhatunk majd ismét előrelépést, illetve új, 200-as szériás chipkészlet érkezik az LGA1151-es Kaby Lake-kel.



## Trükkök okosórával

# Windows 95 fut az Apple Watchon

Igazi sportággá nőtte ki magát az okosórák hackelése. Az egyik kísérletezőnek sikerült az Android Wear OS-alapú, 1,65 colos kijelzővel szerelt LG G Watch órán futtatnia a Counter Strike játékot. Nick Lee, egy másik kísérletező ennél is továbbment. Egy egyedi applikáció és a Bochs x86 emulátor segítségével sikerült fut-

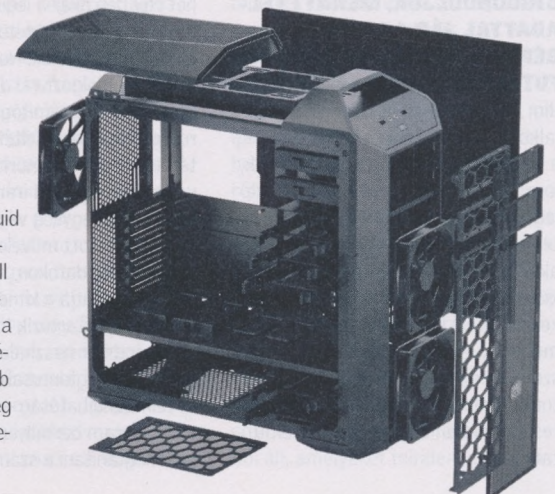
tatnia a Windows 95 operációs rendszert egy Apple Watch okosórára. A rossz emuláció miatt a rendszer egy óra alatt indul el, és irányíthatatlanul kicsi az asztal, de jól működik. Ahhoz, hogy az óra ne kapcsoljon automatikusan alvómódba, egy apró motorral folyamatosan mozgatni kell közben a tekerőgombot.

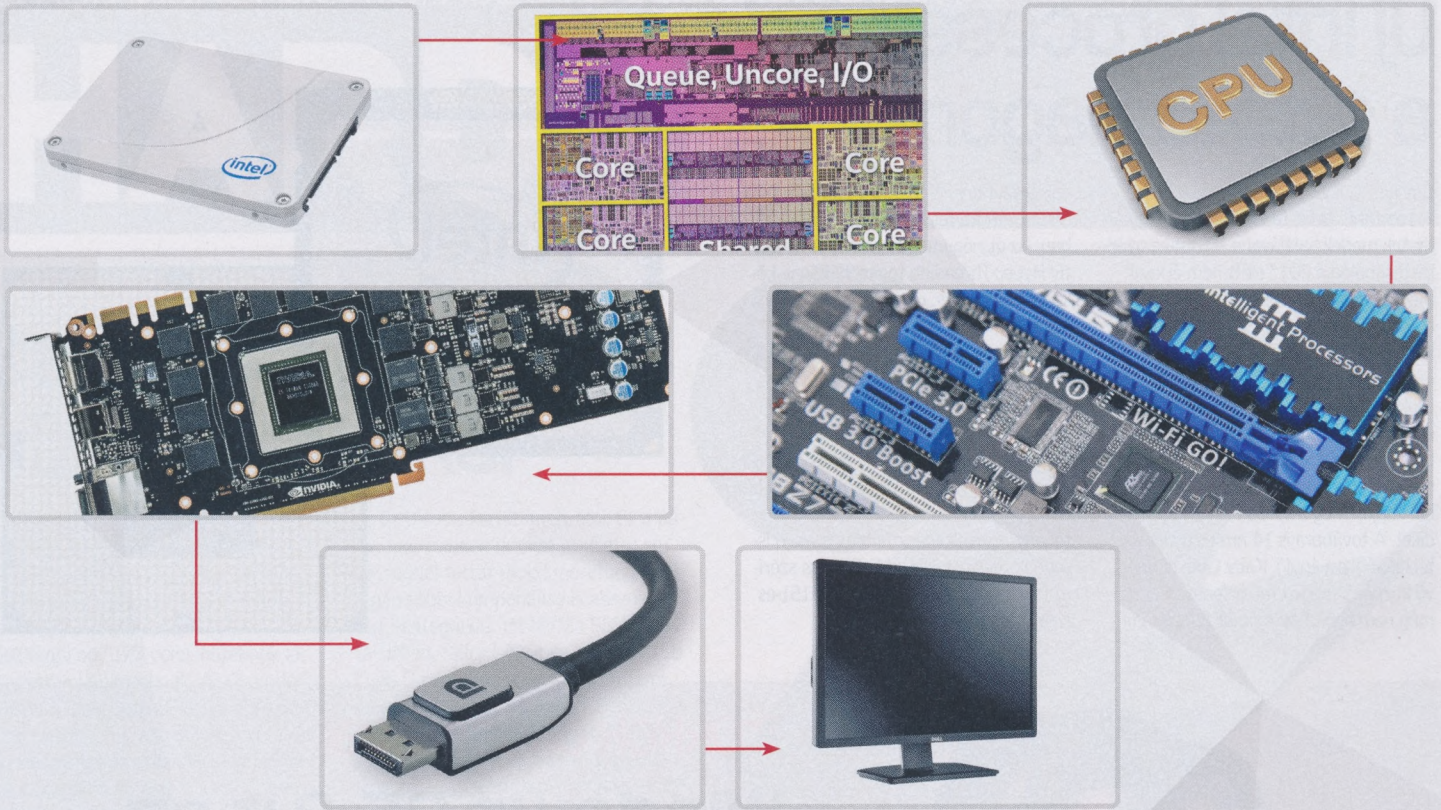
## Teljes megújulás az unalmas évek után

# Mesterszéria a Cooler Mastertől

Fontos mérföldkő volt tavaly a MasterCase széria bemutatása a formatervezésbe az utóbbi években kicsit belefásult Cooler Master életében. A széria sikerét aratott, ezért a gyártó idén az egész termékcsalárra kiterjeszti a Master jelölést és a merész, moduláris dizájnt. A MasterCase család alatti árszegmensbe érkezik a MasterBox 5 mint kisebb, olcsóbb moduláris házcsalád, és a mini-ITX-s modell is hamarosan várható. A hűtések közé a MasterAir szériát vezeti be a gyártó, amelynek tagjai közt lesz drágább,

Pro család és olcsóbb, Lite család is. A MasterLiquid a nevéből adódóan vízhűtéses rendszer lesz, és készül belőle egy Maker elnevezésű, bővíthető modell is. A gamerperifériák terén sem új szereplő a Cooler Master, de ezúttal teljes termékcserezt kapunk: a billentyűzetek világában a MasterKeys, az egerekében a MasterMouse név alatt mutat be komolyabb újdonságokat a gyártó. A termékek várhatóan még nyáron a hazai boltokba kerülnek, hogy megküzdjenek a roppant erős konkurenciával.





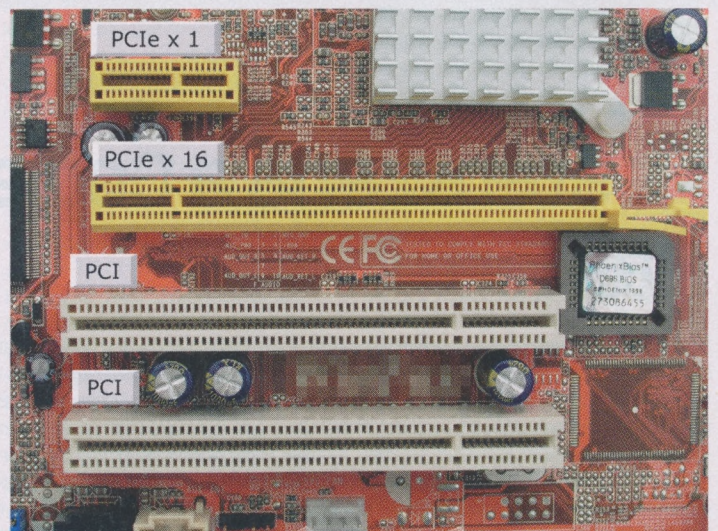
Bitektől az élethű csatamezőig

# ÍGY MŰKÖDIK A PC

**V**IGYÁZAT! GARANTÁLT A SZÉDÜLÉS, HA RÉSZLETEIBE MÉLYEDVE VÉGGIGGONDOLJUK, MENNYI FELADATTAL JÁR A SZÁMÍTÓGÉP SZÁMÁRA EGY PROGRAM FUTTATÁSA. Pedig egészen addig, amíg csak a végkifejlettel foglalkozunk, csupán azt látjuk, hogy a ventilátorok szorgosan pörögnek, a processzor és a grafikus chip melegszenek, és a HDD/SSD-LED örülden villog – és még így is meg-megakad a legújabb játék. Ahhoz, hogy kiderítsük, gépünk mely része a szűk keresztmetszet, előbb meg kell ismernünk, mekkora utat tesz meg a szoftver a merevlemezről a monitorig. Ezen vezetünk végig részletesen, minden fontos lépést bemutatva.

## MAGYAR GYÖKEREK

A fejlődés örületes tempóban halad PC-s és mobilfronton egyaránt, de lehet egy gép akár a legújabb, az is csak a réges-régen lefektetett Neumann-elv szerint működik. Neumann János 1945-ben dolgozta ki a tárolt programvezérlésű számítógép tervét. A tárolt program elve feltételez egy adattárolót, vagyis memóriát, amelyből egy vezérlőegység által irányított aritmetikai-logikai egység végrehajtja a tárolóról beolvasott műveletet a beadott vagy tárolt adatokon, majd az eredményt eljuttatja a kimenetre. A Neumann-elvhez tartozik továbbá a kettes számrendszer használata, a belső memória és a legfontosabb, az univerzális felhasználhatóság – vagyis az, hogy egy program bármilyen működésre képes megtanítani a számítógépet.



Kártyahelyek a PC-ben: a PCI, AGP és az ISA már a múlté, helyüket átvette a jól skálázható, nagy sávszélességű, soros adatkapcsolat, a PCI Express



## AZ ELSŐ LÉPÉS

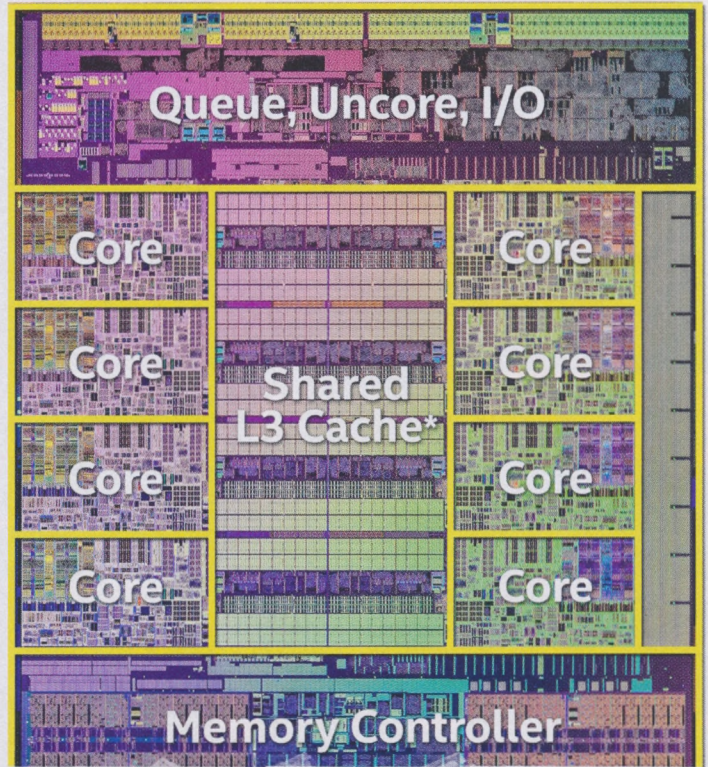
A mai számítógépekben ugyan-ezek a fő egységek találhatóak meg, de persze rengeteget fejlődtek. Ma már nem kell lyukkártya, nincsenek parancssorok (csak elrejtve), nem kell memóriaallokációval babrálnunk programfuttatás előtt; csak kattintunk vagy pöccintünk, és a szolgáltatás vagy program máris betöltődik, és várja parancsainkat.

**Tárhierarchia:** Az adat kiindulópontja a háttértároló, amely a tárhierarchia egyik távoli pontján foglal helyet. Ez lassú, nagy kapacitású, és áram nélkül is megőrzi tartalmát. Ilyen a Solid State Drive és a merevlemez is, vagy a még hátrébb található optikai meghajtó (CD, DVD, Blu-ray).

**Rendszermemória:** Amikor rákattintunk egy program ikonjára, vagy elindítjuk az appot, a fő fájl futtatja az operációs rendszer. Ezt először be kell másolnia a rendszermemóriába, valamint az általa meghí-

vott adatokat is meg kell keresnie és szintén feltölteni ide. A RAM jelentősen gyorsabb bármelyik SSD-nél, de kapacitása nagyságrendekkel kisebb, és áramkimaradás esetén a tárolt adatokat nem őrzi meg, ezért átmeneti tárolóként használható. A modern operációs rendszerek a kompatibilitás érdekében képesek automatikusan kiegészíteni a fizikai rendszermemóriát virtuális tárral, a háttértárolóból lecsipetve helyet, de ezzel együtt elveszítjük a sebességelőnyt.

**Processzor:** A rendszermemóriát nagy sebességen éri el a központi egység, amelynek vezérlése a legfontosabb adatokat belső gyorsítótáira is feltölti. Ezek több szinten helyezkednek el, így kívülről befelé haladva találjuk a néhány MB-os Last Level Cache-t (LLC, vagy L3), a maximum 1-2 MB-os, még gyorsabb Level 2 cache-t (L2), majd a végrehajtóegység közvetlen közelében a kis ka-



A modern CPU felépítése: a fontos vezérlők egy lapkára kerültek a processzormagokkal, melyek között osztott gyorsítótár segítségével cserélődnek az adatok

## GYORSÍTÁSI TIPPEK

Működés közben bármelyik alkatrész képes jelentősen lelassítani a folyamatot. Ha már megtaláltuk a gyenge láncszemet, könnyedén javíthatunk rajta bővítéssel, cserével, vagy ha nem akarunk költeni, hát tuninggal. Mutatunk néhány tippet, miként gyorsíthatod fel géped egyes komponenseit.

**Lassú tároló:** Ha ragaszkodsz merevlemezhez, töredezettségmentesíts, de ha teheted, építs be gépedbe SSD-t, amelyről sokkal gyorsabban futnak a programok. Ha már SSD-ről fut minden, a RAID-tömbbe kapcsolt vagy az NVMe SSD-k hozhatnak érezhető előrelépést.

**Keves memória:** 2-4 GB ma már kevés rendszermemóriának – ezt kipótolandó a rendszer túl sokszor kénytelen a virtuális memóriába menteni munka közben. Bővítsd géped memóriáját 8 vagy akár 16 GB-ra, és ügyelj arra, hogy azonos kapacitású RAM-modulokat használj párosával.

**Gyenge processzor:** Az egymagos CPU elavult; legalább kétmagos, de inkább négmagos processzort válassz. Platformtól függően egy ilyen modell már 30 ezer forint körül beszerezhető. Fontos még a minél magasabb órajel és a gyorsítótárak kapacitása is.

**Szűk adatbuszok:** A PCI Express 3.0 nyújtja jelenleg a legnagyobb sávszélességet. Régebbi kiadást leváltani csakis alaplapcserével

lehető. Arra figyelj, hogy videokártyád mindenképpen x16-os sebességen kapcsolódjon (16 vonalon).

**Keves VRAM:** Amennyiben nincs elég hely a grafikai adatoknak, sok felesleges másoló- és törlőrutint kell beiktatni, amitől élvezhetetlenségig lassul a játék. Egy játékgépben ma már minimum 2 GB fedélzeti grafikus memória az alap, amely lehetőleg legalább 256 biten kapcsolódik a GPU-hoz, és GDDR5 szabványú. Az ennél gyengébb kiépítéseknel a full HD felbontás és a maximális részletesség nem garantálható. Cserélni, bővíteni csak komplett videokártyacserével lehet.

**Gyenge GPU:** A GPU-k bizonyos értelemben erősebbek a CPU-knál is, de sokszor még ez sem elegendő az elvárt sebességhez. Számít a shaderszám, a textúráló és a RoP-egységek száma, valamint az órajel és a gyorsítótárak mérete is. GPU-t csak teljes videokártya-cserével válthatunk, illetve egy másik, azonos videokártyával párba kapcsolva (Nvidia SLI és AMD CrossFireX) jelentősen javíthatjuk gépünk grafikai teljesítményét.

**Homályos kép:** A képminőség alapvetően függ a panel fajtájától és a monitorvezérléstől, de a PC-s adatkapcsolattól is. Amennyiben még D-Subot használunk, váltsunk digitális kapcsolatra a sokkal élesebb, jobb minőségű képért. Ez lehet DVI, HDMI vagy DisplayPort egeráránt.



## A PC KOMPONENSEINEK ÖSSZEHANGOLT CSAPATMUNKÁJA SZÉDÍTŐEN BONYOLULT, AZ EREDMÉNY PEDIG LÉLEGZETELÁLLÍTÓ LÁTVÁNYVILÁG AKÁR VIRTUÁLIS VALÓSÁGBAN

pacitású, de hihetetlenül gyors L1 gyorsítótárakat. Ez minden processzormagon külön-külön rendelkezésre áll.

A programkódot a processzor apró, egyszerű parancsokra, mikrokódotokra bontja fel, majd amit lehet, párhuzamosít, és gondoskodik arról is, hogy az egymással egy időben futtatható utasítások eljussanak a megfelelő végrehajtókhoz. Eközben a szükséges adatok is megérkeznek a parancsok által meghatározott regisztertárakba, így a végrehajtóegység elvégezheti a műveletet, a végeredményt pedig visszairhatja a gyorsítótárba, majd innen a rendszermemóriába.

**Rendszerbuszok:** A processzor minden beérkező információt megkap. Éppen ezért nagyon fontos, hogy a bemeneti és a kimeneti oldalon egeráránt a lehető legnagyobb sávszélességet bocsássuk rendelkezésére. Jelenleg a PCI Express 3.0 a legfejlettebb adatkapcsolat a gépen belül, az alaplap platformvezérlő chip (PCH) és többek között a video-

kártya is használja. Utóbbi egyenesen a processzorba integrált PCIe-vezérlőbe kapcsolódik, hogy a CPU minél hamarabb elküldhesse az adatokat a grafikus chipnek.

### VGA-KÁRTYA: PC A PC-BEN

A VGA-kártya egy miniszámítógép a számítógépben. Saját nyáklapján saját memóriája és processzora is van, amelyek teljesítménye sok esetben a gazdagévével vetekszik. Egy modern, középkategóriás videokártyán már 4 GB VRAM kapcsolódik az 1-2 milliárd tranzisztorból felépített, magas órajelen dolgozó grafikus chiphez. Azonban a GPU felépítése merőben más, mint a hagyományos processzoré. Erre az eltérő feladat miatt van szükség: míg egy processzornak általában mindenben jó teljesítményt, de nem kiemelkedőt kell nyújtania, a feladatok között pedig azonnal váltania, addig a grafikus chipnek csak egy dologban fontos jónak lennie, de abban a legjobbnak. Miután egy 3D-s kép hihetetlenül sok adatból áll, amelyeket minden képkocká-

nál ki kell számolni, a megoldás kulcsa a párhuzamosítás. A GPU-ra manapság olyan nagy szükség van, hogy megfelelő teljesítményű és tudású grafikus vezérlő nélkül már az operációs rendszerek (legyen az Windows, Linux, OS X vagy Android) kezelőfelülete sem jelenne meg. Amikor azonban játékra kerül a sor, a legfontosabb részegység – és sok esetben a szűk keresztmetszet is – éppen a grafikus chip. Amennyiben a játékokat is a CPU-nak kellene futtatnia, még mindig a 90-es években járnánk, és az alapvető 3D-s effektet sem élvezhetnénk, ráadásul a felbontás és a sebesség is töredéke lenne a mai értékeknek.

## IGY KÉSZÜL A 3D-S LÁTVÁNY

A játék elindulásakor először a processzor kapja a főszerepet. A központi egység az operációs rendszer és a videokártya driverének segítségével feldolgozza a beolvasott adatot, majd végrehajtás nélkül egyből továbbküldi azt. Az adat a videokártya fedélzeti memóriájában tárolódik, ahonnan a GPU megkezdi a végrehajtást. Fontos, hogy minél több adat elférjen itt, hogy ne kelljen a rendszermemóriára várni a hiányzó információk betöltése miatt. A legnagyobb tárhelyet a nagy felbontá-

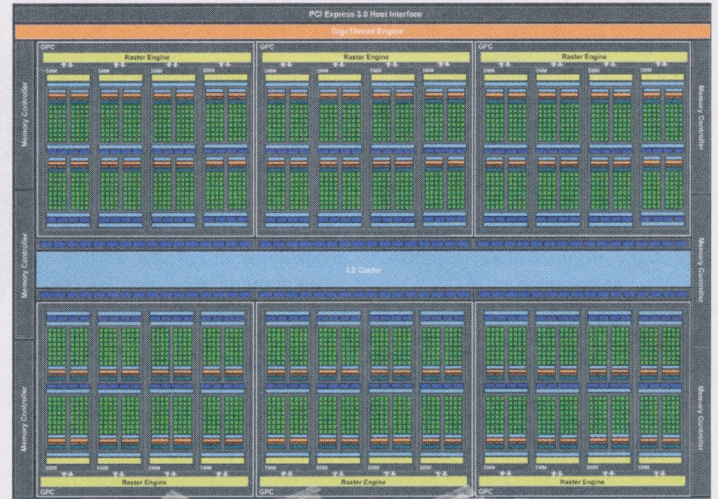
sú textúrák foglalják el, így ezeket általában hardveresen tömörítik. A grafikus chip működése részben megegyezik a CPU-éval, mindössze annyi a különbség, hogy masszívan párhuzamosított felépítésű, így egyszerre rengeteg számítás és adatmásolás történik, hogy időben elkészüljön a képkocka.

**Transzformálás:** A futószalag első lépcsőfokán a GPU a vertexpontokat határozza meg, amelyek segítségével megalkotja a térbeli objektumokat. Ez egy bonyolult, 3D-s vázzerkezetet a képen majdan megjelenő 2D-s képnek megfelelő elrendezésben. A számításokhoz dedikált modul is tartozik, ez a vertex shader (manapság már egységesített funkcionalitásúak a shaderprocesszorok).

**Fények:** A játéktervezők által megálmodott fényforrások alapján már ebben a korai stádiumban kiszámolják a pontok, poligonok fényinformációit, amelyeket majd a végső kép kialakításánál használnak fel.

**Látószög:** A térben felépített, vázzerkezeti állapotban lévő képet egy adott nézőpontból fogjuk látni a monitoron, így ennek megfelelően kell torzítani a képet, nagyítani, kicsinyíteni a tárgyakat.

**Kivágás:** A 3D-s jelenetből nem lát mindent a játékos, csupán egy bi-



Párhuzamosításra született: a grafikus chip a masszív párhuzamosítást támogatják, ezért több ezer shaderprocesszort tartalmaznak (zöld négyzetek)

zonyos látószögben (FOV – Field of View). Ez általánosan 90 fokos, így ami ezen kívül esik, azt mind törölni lehet – nincs rá szükség, nem kell vele feleslegesen terhelni a grafikus chipet.

**Háromszögesítés:** A vertexpontok által meghatározott háromszögek a poligonok. Minél kisebb egy poligon, annál simább felületeket, részletgazdagabb látványt kapunk. Újabb egyre több játékban tűnik fel a tesszelláció, amelynek során a nagyobb poligonokat interpolálással kisebb háromszögekre bontja a GPU, így a végeredmény szögletesedés nélkül, még simább felület lesz anélkül, hogy több vertexadatot kellene tárolni a videomemóriában.

**Raszterizálás:** Az egyik legfontosabb lépés, amikor a térbeli képből a monitoron megjeleníthető, kétdimenziós kép készül. Ehhez a poligonok által meghatározott 3D-s objektumokból 2D-s pixeleket állít elő a grafikus chip. Egy pixel megfeleltethető egy primitívnek a frame bufferben, vagy a kijelző egy pontjának.

**Eldobás:** A látószögnél már kivágtuk a nem látható részeket, ám a mélység és a látószög függvényében a képen megjelenő több objektum is részleges vagy teljes takarásban lehet. Ezekre semmi szükség, csak feleslegesen terhelnék a pixelshaderet, ezért törölhetők a további feldolgozásból.

**Textúrázás, effektezés:** Ebben a lépésben a shaderek a 2D-s képre felhúzzák a megfelelő textúrákat, fényeket, effektet, illetve gondoskodnak a speciális látványelemekről, a tükröződésről és az átlátszóságról is.

## ÚT A MONITORIG

A 2D-s megjelenítőhöz szabott képpünk elkészült, de még a videokártya fedélzeti memóriájában található. A monitorra nem lehet tetszőle-

gesen, bármikor kiküldeni az adatot: számolni kell a frissítéssel, az időzítéssel, a késleltetéssel, és az sem mindegy, hogy a soron következő képkocka kiszámítása milyen fázisban tart.

Jelenleg a dupla pufferelést használják, de létezik a háromszoros pufferelés is, amely aktivált V-Sync mellett hatásos. Lényege, hogy a videomemória Frame puffer részében két vagy három darab, teljes képkocka tárolására elegendő memóriahelyet különítenek el. A monitor automatikusan az első számú képkockapufferből olvassa ki az adatot, és jeleníti meg a kijelzőn. Amikor ezzel elkészült, ahelyett, hogy a GPU gyorsan átmásolná a következő képkockát erre a memóriára, a mutatót egyszerűen áthelyezi a másodlagos (vagy harmadlagos) Frame pufferre, így ez lesz az egyes számú, az eddigi első pedig a kettes (vagy hármassal), amelyben elkészülhet a soronkövetkező képkocka. A Page Flipping technika bevált, ráadásul itt még mindig elvégződik a Render OutPut (RoP) olyan képjavító eljárásai, mint az élsimítás (anti-aliasing-AA) és az anizotróp szűrés (anisotropic filtering-AF).

**Mindössze egyetlen lépés maradt:** megjeleníteni a képet a kijelzőn. Ehhez sokáig egy RAMDAC-ot használtak, amely a memóriából kiolvasott nullákat és egyeseket analóg jelekké alakította át, hogy a CRT-monitorokon, illetve a D-Sub-csatlakozós LCD-kijelzőkön megjeleníthető legyen a kép. Utóbbi esetben az átvitt analóg jelet ismét digitálissá kell alakítani, ami még tovább rontja a képminőséget. A modern kijelzők már nem igénylik a RAMDAC-ot, helyette DVI-, HDMI- vagy DisplayPort-csatlakozáson keresztül érzékel a digitális jel a monitor vezérléséhez.

Simánmartin

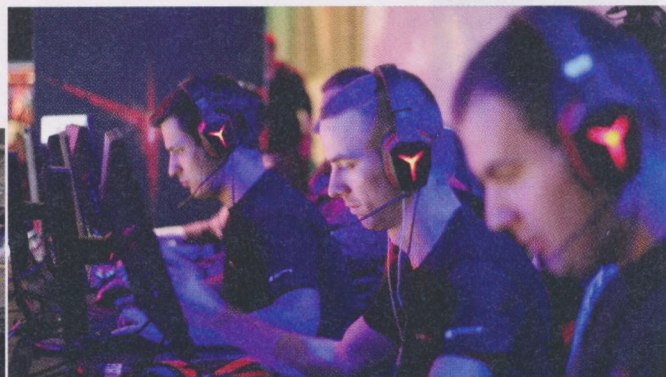
## A GPU FELÉPÍTÉSE MERŐBEN MÁS, MINT A HAGYOMÁNYOS PROCESSZORÉ. ERRE AZ ELTÉRŐ FELADAT MIATT VAN SZÜKSÉG

# ENNYIVEL GYORSABB A GPU A CPU-NÁL

A modern grafikus chipok egységesített shaderprocesszorai sokkal többre képesek, köszönhetően programozhatóságuknak. A GPGPU (General Purpose Graphics Processing Unit) kezdeményezés egyik nagy vívmánya a bitcoinbányászat, de emellett más területeken is bevált a GPU felhasználása. Mígkorban a hagyományos processzor úgy dolgozik, mint egy maroknyi, nagyon okos professzor, addig a GPU úgy, mint egy hadseregnyi, nem túlságosan okos, de nagyon szorgos kétkezi munkás, akiket be lehet tanítani egyszerűbb repetitív feladatok elvégzésére. Másképp fogalmazva a masszívan párhuzamosítható feladatokban kiválóan

tud teljesíteni a GPU. Ekkor érvényes a matematika is, amely szerint a négymagos, egyszerre négy utasítást végrehajtani képes CPU helyett a GPU akár ötezret vagy még többet is végrehajt. Tipikusan az egymással nem összekapcsolódó, tehát a párhuzamosítható, egyszerű számításokat tudja elvégezni a GPU hatalmas adattömegeken nagyon rövid idő alatt.





# Elindult az első Lenovo Y Kupa

**ÓRIÁSI ÉRDEKLŐDÉS MELLETT INDULT EL A LENOVO MAGYARORSZÁG ÁLTAL SZERVEZETT LENOVO Y KUPA, AMELY A MAGYAR GAMEREKNEK NYÚJT LEHETŐSÉGET A NAGYKÖZÖNSÉG ELŐTTI MEGMÉRTEZÉSRE, ILLETVE FŐDÍJ MEGNYERÉSÉRE.** A négy online selejtezőből, négy helyszíni elődöntőből és egy végső budapesti döntőből álló gamer versenysorozat első helyszíni elődöntőjét a PlayIT budapesti eseményén, 2016. április 30-án, vasárnap tartották meg, ahol az online selejtező során továbbjutott két legjobb CS:GO- és LOL-csapat mérkőzött meg egymással.

A piacvezető PC-gyártó Lenovo idén először szervezi meg a játékosoknak szóló versenysorozatot, amely csapatjáték lévén közösségépítő szerepe mellett nagyszerű lehetőséget nyújt a játékosoknak a nagyközönség előtti megmérettetésre és a hazai játékosközösség összehozására.

## A LENOVO Y KUPA HELYSZÍNI ELŐDÖNTŐI

A helyszíni elődöntők során a bejutott két CS:GO- és a legjobb két LOL-csapat közül egy-egy nyertes csapat, azaz a nyertes CS:GO- és a LOL-csapat jut be a döntőbe.

## HELYSZÍNI ELŐDÖNTŐK IDŐPONTJAI ÉS HELYSZÍNEI

- 1. forduló:** 2016. 04. 30., helyszín: PlayIT – Budapest, Hungexpo
  - 2. forduló:** 2016. 05. 14., helyszín: PlayIT – Debrecen, Főnix Csarnok
  - 3. forduló:** 2016. 06. 04., helyszín: PlayIT – Szeged, volt Baumax épülete
  - 4. forduló:** 2016. 09. 10., helyszín: PlayIT – Pécs, Expo Center
- Az első online selejtezőből továbbjutott legjobb két CS:GO-csapat, a Team HoP e-Sport Crew és az Empathy esports, valamint a legjobb két LOL-csapat, a

Team Horizon Reapers és a myRevenge e.V mérkőzött meg egymással a Lenovo Y Kupa első helyszíni elődöntő állomásán, a PlayIT-en. Az Empathy esports csapata nyerte meg a CS:GO budapesti elődöntőjét, a Team Horizon Reapers pedig a LOL kategóriát, továbbjutva a novemberi budapesti döntőre. Az április 23-án tartott első CS:GO online selejtezőt a The War Room twitch.tv account alatt összesen 3416 ember nézte végig. Az izgalmas, csapatok közötti verseny mellett különböző gamernyeremények is várják a kilátogatókat, illetve több hazai ismert játékos is részt vesz a verseny és a játékok lebonyolításában.

„A Lenovo számára nagyon fontos a játékosközösség, a feljűk érzett elköteleződésünket szeretnénk megmutatni a Lenovo Y Kupával, amelyet idén először szervezünk meg, és bízunk benne, hogy egy sikeres versenysorozat után akár hosszú távú versenysorozat is kialakíthatunk, amellyel Lenovo

Y gamereszközeink és a hazai játékosok között szeretnénk hidat építeni. A gamerverseny négy online selejtezőből és négy élő elődöntőből, illetve egy budapesti elődöntő eseményből fog állni, és külön érdekessége, hogy az online és helyszíni eseményeket majd élőben is követheti a magyar gamerközösség” – mondta Lukács Anita, a Lenovo Magyarország ügyvezető igazgatója. A Lenovo Y Kupa döntő eseményére, amely a novemberi PlayIT eseményen kerül megrendezésre, a következő három online selejtezőre nevezve juthatnak be a játékosok, ahol az online selejtezők során a legjobb négy CS:GO- vagy LOL-csapat közé kerülve a helyszíni elődöntők megnyerése után juthatnak be, és küzdhetnek meg az összesen kétfélmillió forint összdíjért. A Lenovo Y Kupára a Lenovo weboldalán keresztül nevezhetnek a játékosok, ahol a rövid regisztráció után egy online selejtezőn keresztül juthatnak be a helyszíni elődöntőbe, majd a döntőbe. (X)

Visszanyert bizalom

# Samsung Galaxy J3 (2016) Duos

**R**ENGETEG TÁMADÁS ÉRTE MÁR A DÉL-KOREAI GYÁRTÓT ALACSONYABB KATEGÓRIÁS KÉSZÜLÉKEINEK MEGLEHETŐSEN GYENGE MINŐSÉGE MIATT, azonban úgy tűnik, a J3 (2016) lehet az a vízválasztó modell, mellyel a gyártó végre prezentálni kívánja, hogy az alsó szegmensben is érdemes telefonjai közül kiválasztani társunkat. Anyagminőségét tekintve persze ne várjunk csodát a készüléktől, azonban a modellen érződik, hogy a minimalizált gyártási költségekből megpróbálták a lehető legjobb burkolatot előásni a J3-nak. A matt plastikborítás egészen kellemes fogást kínál a tulajoknak, és az eszköz összeszerelési minőségére sem panaszkodhatunk. Szintén kellemes meglepetést okozott a bekapcsolást követően a modell megjelenítője, a készülék ugyanis egy 5 hüvelykes, HD

felbontású Super AMOLED-panelt kapott a gyártósoron, a topkategóriában is alkalmazott kijelzőtechnológia pedig nem igazán jellemző a belépőszinten, sőt még a középső szegmensben is ritkán találkozhatunk AMOLED képernyőkkel. Ennek megfelelően az eszköz a külső fényviszonyok között remekül teljesít, élénk színvilága pedig egyértelműen a Samsung csúcstelefonjait juttatja eszünkbe.

## KÖTELEZŐ KOMPROMISSZUMOK

Sajnos a felszín alatt már érezhető a spórolás, a modellben ugyanis a gyártó által több alkalommal is előszeretettel alkalmazott Spreadtrum SoC pihen egy Mali-400MP2-es grafikus gyorsító, valamint 1,5 GB RAM társaságában. Szintetikus tesztek során egészen alacsony pontokat kaptunk, azonban az 5.1.1-es Android optimalizáltságának kö-

## INFO

**Forgalmazó:**  
Samsung Electronics  
Magyar Zrt.  
**Ár:** 45 900 Ft  
**Web:** samsung.hu

**Specifikáció:**  
5 hüvelykes  
Super-AMOLED-kijelző;  
HD felbontás;  
Spreadtrum SC8830  
processzor, Mali-400MP2  
GPU; 1,5 GB RAM;  
8 GB belső memória  
(microSD-bővíthetőség);  
5 MP előlapi/8 MP  
hátlapi kamera;  
LED-villanó;  
Wi-Fi 802.11 b/g/n;  
Bluetooth 4.0; LTE;  
2600 mAh-s  
akkumulátor;  
dual SIM;  
Android 5.1.1;  
138 gramm

**Pro:**  
Super-AMOLED kijelző,  
LTE, alacsony ár

**Kontra:**  
gyenge processzor,  
kevés belső memória

82

szönhetően a mindennapi használat során csupán az applikációk indítását követően kényszerül egy kis gondolkodásra a készülék, a menüben lépkedve és a fájlrendszer felfedezése során meglepően gyorsan reagál érintéseinkre. Izzasztó játékokkal a grafikus chip és a processzor gyenge teljesítménye miatt nem érdemes próbálkoznunk, bár az alacsonyabb igényekkel rendelkező appok minden gond nélkül futnak majd. Ritkaságszámba megy, hogy egy alsó polcos modellben viszonylag jó teljesítményű kamerát találunk, azonban a J3 (2016) tervezésekor erre odafigyelt a Samsung, a modell hátoldalán pihenő, 8 megapixeles szenzor ugyanis normál körülmények között az elvárások felett teljesít; a fényviszonyok romlásával azonban a képek minősége is visszaesik, az éjszakai felvételeket pedig a kamera mellett pihenő LED-villanó sem menti meg. Természetesen az előlapon találunk egy szelfikamerát, amely 5 megapixeles maximális felbontást kapott a gyártótól, itt azonban már kevésbé ügyelt a minőségre a kreatív csapat, a vele lőtt képek ugyanis szinte kivétel nélkül szemcsésre sikerültek.

## KATEGÓRIAUGRÁS

A papírvékony hátlapot lefejtve hozzáférést nyerünk a modell kártyafoglalataihoz, valamint a cserélhető, 2600 mAh-s akkumulátorhoz is. A telefon 8 GB-os memóriáját – amelyből a rendszerfájlok és az előre installált alkalmazások mindössze 4,7 GB-ot hagynak szabadon – szerencsére bővíthetjük, méghozzá akár egy 128 GB-os lapkával is, ami már bőséges helyet kínál fájljaink és alkalmazásaink számára egyaránt. A modellben pihenő telepek alapvetően nem lenne nehézdolga, hiszen jelentős mérete és az AMOLED-megjelenítő fogyasztása remek kombinációt jelentene egy tetemes üzemidővel bíró telefon megalkotásához, azonban a J3 meghajtásáért felelős processzor-GPU páros terhelés közben csak úgy falja a töltöttségjelző százalékait. Adatkapcsolatok terén ismételten csak pisloghatunk a J3 (2016) repertoárjára tekintve, ugyanis az eszköz a Wi-Fi- és Bluetooth- mellett dualSIM-támogatást, valamint egy Cat4-es LTE modemet is kapott, ezt a kínálatot pedig még egy kategóriával feljebb sem találjuk meg a legtöbb modellben.

Úgy tűnik tehát, hogy a Samsung elkezdte végre komolyabban venni az alsó szegmens iránt érdeklődő felhasználókat is, a J3 (2016) 50 ezer alatti árcímkejével könnyen néptelefonná válhat. Az LTE, a két SIM-kártya kezelésének lehetősége, az AMOLED-megjelenítő, valamint a használható kamera olyan extrák ebben az árszámban, melyeket meglehetősen kevés telefon kínál a vásárlóknak.



# INFO

Gyártó: Shuttle  
Ár: 99 990 Ft  
(barebone)  
Web: shuttle.com

## Specifikáció:

Intel Z170 chipkészlet;  
LGA1151 CPU-foglat;  
alumíniumház; 4×DIMM  
DDR4-2133 foglat;  
1×M.2 SSD-hely;  
1×mPCIe; Intel gigabites  
LAN, ALC892 hangchip;  
HDMI, 2×DP, 8×USB 3.0;  
3741 pont PCMark8;  
877 cbs CineBench R15;  
6400 MB/s TrueCrypt  
AES titkosítás; 16/134 W  
rendszerfogyasztás (min/  
max.); 500 W, 80Plus  
Silver tápegység;  
332×216×198 mm

## Pro:

alumíniumház, könnyen  
szerelhető, jó szellőzés,  
M.2, mPCIe

## Kontra:

nincs USB Type-C  
és WLAN, elavult  
hangkódok, induláskor  
hangos ventilátor

# 84

## Szerény külsejű szörnyeteg

# Shuttle XPC SZ170R8

**VESSEN EGY PILLANTÁST A SHUTTLE LEGÚJABB XPC CUBE BAREBONE GÉPÉRE, AKI KÉTELKEDIK ABBAN, HOGY LEHET KIS MÉRETBEN NAGYON ERŐS SZÁMÍTÓGÉPET ÉPÍTENI.** A

szolid, visszafogott külső a legújabb Intel alapokat rejt sok-sok kellemes meglepetéssel. Az alumínium, teljesen fekete színű házba már gyárilag beszerelték az Intel Z170-es alaplapt, a megfelelő, I.C.E. 2 névre keresztelt, hőcsövekkel a hátsó lapra kivezetett processzorhűtést, a házhűtő ventilátorokat, egy tápegységet és a méretre igazított kábelezést. Az előkészített terepen a komplett gép összeszerelése 5-10 percnél több időt nem vesz igénybe, és nagyon egyszerű feladat. A végeredmény a választott CPU és videokártya függvényében akár bivalyerős gép is lehet, amely a legújabb játékokat is maximális sebességen futtatja. A ház előlapja teljesen zárt (ODDless); alul, egy fedél mögött találjuk az oblitgát előlapi csatlakozókat. A zárt előlapnak hála belül akár négy darab, 3,5"-os

HDD-t is el tudunk helyezni, sőt, az alaplapra egy további M.2 SSD-t is szerelhetünk. Örvedetes, hogy a gyárilag nem mellékelte Wi-Fi-BT-modulnak kialakítottak egy mPCIe-foglatot, de mi hiányoltuk az USB 3.1-et és az USB Type-C csatlakozót, továbbá az alaplapi hangchip is lehetne jobb minőségű. A hűtés hatékony, és már bizonyított, sőt, tesztünkben a Core i7-6700K-val is jól teljesített, de videokártyával szerelt gépben azért jól hallható hangereővel dolgozott. Ki kell emelnünk még a tápegységet mint kritikus fontos részegységet: ez 500 wattos, és 80Plus Silver minősítésű, vagyis első osztályú hatékonysággal dolgozik. Az XPC SZ170R8 kiválóan előkészített, minőségi külsejű, többféle felhasználási módban is jól használható és stabil gép reális árázással, sőt, később az alaplapt le is cserélhetjük bármilyen mini-ITX-lapra egy esetleges fejlesztés során.



## Extrém az alapoktól

# Gigabyte X170 Extreme ECC



# INFO

Gyártó: Gigabyte  
Ár: 70 990 Ft  
Web: gigabyte.com

## Specifikáció:

Intel C236 chipkészlet;  
ATX méret; Killer  
E2400+Intel GbE LAN;  
2×Ultra M.2 és 3× SATA  
Express csatlakozók;  
9×USB 3.0, 4×USB 2.0,  
Thunderbolt 3; 1×USB  
3.1G2 Type-C, 1×USB 3.1G2;  
3766 pont PCMark 8;  
879 cbs CineBench R15;  
23,1 s rendszerindulás  
(Bootracer); 31/120 W  
min/max. rendszerfogyasztás

## Pro:

C236 chipkészlet,  
jó dizájn, TB3, ECC  
és Xeon-támogatás,  
prémium vezérlők

## Kontra:

nincs LAN-teaming és  
RAM-tuning, hiányzik az  
U.2 csatlakozás

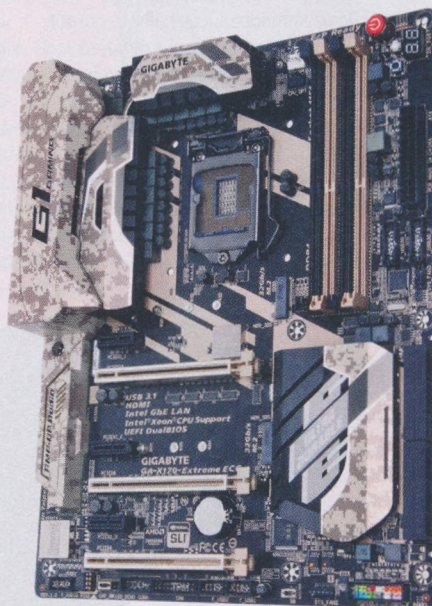
# 91

**TORONYMAGASAN EMELKEDIK KI AZ LGA1151 FOGLATOS ALAPLAPOK TENGERÉBŐL A GIGABYTE ÚJ MODELLJE, AMI A SZERVEREK VILÁGÁBÓL CSENT EL HASZNOS EXTRA SZOLGÁLTATÁSOKAT.** Megtévesztő az új lap neve: nem létezik ugyanis X170-es chipkészlet, de a gyártó ezzel jelzi, hogy itt bizony a Z170-nél többről, a legújabb Intel C236 lapkáról van szó. Az Extreme alaplapnak már a neve is mutatja, hogy ECC-s DDR4 modulokat is használhatunk, illetve akár Xeon processzorok is kerülhetnek a lapba, ami szintén a profi felhasználásra utal. A lap dizájnya azonban nem funkcionális (értsd: unalmas), sőt, éppen ellenkezőleg: barnaszürke terepmintás a nyáklap és a hátsó kivezetéseket védő borítás, az extrém hűtőbordák pedig jól mutatnak egy plexi oldallapos házban.

Az LGA1150-es processzorokat fogadó lap bővelkedik a szolgáltatásokban. A rengeteg SATA Express csatlakozás mellett akár NVMe SSD RAID-et is támogat, az alaplapi kijelzőnek és kapcsolók-

nak hála pedig a tuning is kényelmes. A két darab hátlapi LAN-csatlakozó mögött a ma elérhető két legjobb LAN-vezérlő található: egy Killer E2400 és egy Intel i219, ami igazán jó hír; az már kevésbé, hogy a két vezérlő nem párosítható (Teaming). A prémium Creative SoundCore 3D hangrész és a háromutas SLI/CFX mellett fontos extra, hogy a hátlapi HDMI immáron 2.0-s, a PCI Express foglatokat megerősítette a Gigabyte, a hátlapi audio- és videocsatlakozók pedig kivétel nélkül aranyozottak. A hosszú szolgáltatáslista és az extrém felépítés ellenére az alaplap nem vérszesen drága, a 71 ezer forintos ár nagyon jó egy ilyen

prémium lapért, amelyben akár a kiváló ár-érték arányú Xeon E3-1230v5 processzor és megbízható ECC memóriamodulok is használhatók.



Rejtőzködni jó

## Trust GXT 322C

**E**LŐFORDUL, HOGY A SZERKESZTŐSÉGBEN CSAK ÚGY AZ ASZTALOMRA KEVEREDNEK TESZTTERMÉKEK, ÉS MÍG TÖBBSÉGÜKET FÉLRETOLOM, A TRUST GXT 322C-T NEM TUDDAM. Nem vagyok különösebb rajongója a terepmintának, de a fejhallgató dizájnját annyira eltalálták, hogy nem tudtam nem kipróbálni. A sötét és világoszöld alkotta terepmintához kiválóan illik a bézs szövet, ami a párnázatot borítja, a fém alkotórészek pedig még inkább feldobják az egészet. Még a két méter hosszú, harisnyázott kábel is zöld-bézs, sőt, a csatlakozók sem rondítanak bele a koncepcióba (viszont mivel a mikrofon csatlakozója nem rózsaszín, a hangszóróé pedig nem a szokványos zöld, keresgélnem kellett az ikont, ami jelzi, melyik melyikhez tartozik). Bár az aránylag nagy fülrész miatt robusztusnak tűnik, meglepően könnyű és kényelmes, több óra játék után sem húzta

a fejem, és a fülem is kényelmesen elfért benne. A párnák lehetnének nagyobbak, alig tartanak el, de még így sem éreztem, hogy nagyon nyomnának. A pánt több fokozatban állítható. A mikrofon a legegyszerűbb; nem leszedhető vagy elrejthető, viszont rugalmasan állítható, és ez is kapott egy kis párnát (amit a képeken valamiért nem mutatnak). A bal fülrészen találjuk a tekerős hangerőszabályzót, valamint a mikrofonnémitő kapcsolót. Én személy szerint ezt preferálom, mindig kéznél van, nem kell a kábelen keresni, hogy hol a távirányító, és ha asztalnál ülve játszunk, nem zavaró. Mivel alapvetően PC-hez szánták, a kábel el

ágazik, külön jackkel csatlakozik a mikrofon és a hangszóró. A csomagban viszont található egy átalakító, amely összevonja a kettőt, így konzolokkal is működik, ha a controllerhez csatlakoztatjuk. Hangzásában nincs semmi különleges, átlagos a sztereókép, és nem emeli ki igazán a basszust sem. A mikrofon nem zajsűrűs, a billentyűzet kattogása (különösen a mechanikus billentyűzeteké) beszűrődik, viszont a beszédhang tisztán hallatszik akkor is, ha távolabb helyezzük a szánkától. A GXT 322C egy árának megfelelően átlagos gamerfüles, ami jól néz ki, de nem kínál csúcsmínőséget.



## INFO

Gyártó: Trust  
Ár: 14 900 Ft  
Web: trust.com

**Specifikáció:**  
2 m-es szőtt kábel;  
hajlítható mikrofon;  
2x3,5-es jackcsatlakozó

**Pro:**  
tisztá hangzású mikrofon, könnyű, kényelmesen párnázott

**Kontra:**  
a hangzás nem kiemelkedő

80

Az egerek Ferrarija

## Logitech G900 Chaos Spectrum

**B**ÁR NEVÉBEN KÁOSZT ÍGÉR, RENDEZETT, JÓL ÁTGNONDOLT ÉS CSÚCSKATEGÓRIÁS EGÉR A G900, AMELY MAXIMUM A KONKURENCIA SORAIBAN OKOZ FEJTELENSÉGET. A két évvel ezelőtt bemutatott Logitech G502-nek ugyan nem sikerült megismételnie az MX518/G5 sikereit, de abban mindenki egyetértett, hogy az egyik legjobb gameregeret készítette el a Logitech. 2016-ban azonban itt volt az ideje az új modellnek, amelybe hihetetlen, de mégis sikerült hasznos újításokat behozni. A legtöbbben a zsinór elhagyását kérték a mérnököktől, miközben a gyorsaság, a használhatóság nem csorbul. Ezt a G900-nál sikerült tökéletesen megoldani, így az egér a Nano vevő segítségével akár 36 órán át használható zsinór nélküli üzemmódban, de bármikor csatlakoztathatjuk a mUSB-végű kábelt, így töltés közben zsinóros egéreként használható a G900. Ez azonban még csak a kezdet: a hajszálpontos és villámgyors pozicionálást a piacon elérhető legjobb, PMW3366-os érzékelő

végzi akár 12 ezer dpi-vel, a vezérlésért pedig egy órajeltuningolt, 32 bites ARM processzor felel. A kiváló minőségű és gyors nyomógombok között egy kétféle üzemmódban használható görgőt találunk, alatta pedig a dpi-szabályzó gombokat. Az RGB-világítás tetszőlegesen beállítható a szoftverben, a gombok makrózhatók, az érzékelő pedig az adott felülethez kalibrálható. A G900 fontos újítása a szimmetrikus, mégis minden szempontból kényelmes kialakítás. Ehhez igazi telitalálat, hogy az oldalgombok cserélhetők, így akár le is

szerehetjük őket bármelyik oldalról. A teszt során sokat játszottunk, de képet is szerkesztettünk az egérrel, használtuk FHD és 4K monitorral is, felprogramoztuk a Logitech Gaming szoftverrel, de soha nem hagyott cserben a G900. Legszívesebben azt javasolnánk, hogy mindenki vándoroljon el a legközelebbi szaküzletbe, és cserélje le az egérét a G900-ra, de ezt mégsem tesszük, mert már az eredeti, 150 dolláros ár is magas, ami azonban itthon közelít a 60 ezer forinthez, ez pedig erős túlzás, legyen szó bármilyen szuper egérről is.



## INFO

Gyártó: Logitech  
Ár: 56 999 Ft  
Web: logitech.hu

**Specifikáció:**  
200–12000 dpi érzékelő (PMW3366); 6-11 gomb; makrózható, RGB háttérvilágítás, fedélzeti memória; 1,8 méteres kábel + zsinór nélküli kapcsolat; dpi-állítás tetszőleges lépésekben; szimmetrikus kialakítás, cserélhető gombok; 130x67x40 mm; 107 g

**Pro:**  
profi belső, hasznos szolgáltatások, szimmetrikus, kiváló szoftver

**Kontra:**  
a súly nem állítható, méregdrága

92

Mindenből közepes

# Acer Aspire V5-591G

**ABSZOLÚT KÖZÉPRE CÉLZOTT AZ ACER LEGÚJABB, V 15-ÖS ASPIRE NOTEBOOKJÁVAL, AMELY SEM DIZÁJNBAN, SEM HARDVERBEN NEM TÚNIK KI EGYEDI MEGOLDÁSSAL, DE TALÁN ÉPPEM EZ AZ, AMIT SOK FELHASZNÁLÓ KERES.**

Ez persze nem jelenti azt, hogy gyenge lenne a gép bármelyik pontja is: a ház keltően masszív, a fedlap mintázott alumínium, a közel 180 fokban nyíló zsanér stabilan tartja a kijelzőt. Felnyitva egy 15,6 colos, matt bevonatú, full HD felbontású kijelző fogad, amely sajnos TN-paneles, így betekintési szögei nem tökéletesek.

A tesztre érkezett, 240 ezer forintos konfiguráció teljesítményében senki nem fog csalódni. Az Intel Core i5-6300HQ központi egység teljes értékű, és négymagos, így komolyabb számítási feladatokra is bevethető, amiben segít a 8 GB rendszermemória, a 128 GB-os SSD és az extra 1 TB-os HDD is. A grafika sem csupán az Integrált Intel HD Graphicsra hagyatkozik, játék közben egy GeForce GTX 950M aktiválódik 4 GB fedélzeti memóriával,

így natív felbontásban, közepes részletesség mellett minden játék játszható. A „HQ”-s, négymagos CPU-hoz és GeForce GPU-hoz alaposan túlméretezett hűtés tartozik, ami el is fér egy ekkora házban, így örömmel vettük tudomásul, hogy még terhelés alatt sem vált bántóan zajossá a hűtés. Legnagyobb örömmünkre a billentyűzet immáron háttér-világításos, ám sajnos ismét viszákoszön két szerencsétlen tervezési döntés. Az egyik, hogy az [ ] és a [ ] osztoztak a [Shift]-tel és az [Enter]-rel, illetve a ki-be

kapcsoló normál gombként a tasztatúra jobb felső sarkába került. A mindössze három darab USB-csatlakozót is kevesellünk, viszont a Wi-Fi ac-vezérlő az átlagnál jobb vételt jelent.



## INFO

**Forgalmazó:**

Acer Magyarország

Ár: 239 900 Ft

Web: acer.hu

**Specifikáció:**

Intel Core i5-6300HQ CPU; Nvidia GeForce GTX 950M 4 GB; 2x4 GB RAM/128 GB SSD+1 TB HDD; 15,6", 1920x1080, TN, matt; 2xUSB 3.0, 1xUSB 2.0, HDMI, SD; GbE LAN/Wi-Fi ac; 473 CineBench R15; 518,1/182 MB/s CMark SSD folyamatos olvasás/írás; 18,1 fps Dirt Rally; 3490 pont PCMark8; 196 perc üzemidő; 2860 pont 3DMark13 FireStrike; 381x259x24 mm; 2,4 kg

**Pro:**

erős CPU, extra GPU, SSD, FHD kijelző, világító billentyűzet

**Kontra:**

szerencsétlen billentyűzet-kiosztás, FHD játékra nem elég erős, TN-panel

83

Meglepetés a szervervilágból

# Intel Xeon E3-1230 v5

**MÉG HOGY NEM ÉRDEMES SZERVERPROCESSZORT VÁLASZTANI OTTHONI GÉPÜNKBE! AZ ÚJ INTEL XEON NEM CSUPÁN ERŐS, DE ÁRBAN IS IZGALMAS ALTERNATÍVA LEHET.**

A játékok alatt sem marad már sokáig kihasználatlanul a négymagos felépítés és a nyolc programszálas végrehajtás – a DirectX 12 hatalmas előrelépést hoz párhuzamosításban, így akinek Core i7-es CPU dübörög a gépében, jelentős gyorsulásnak lesz szemtanúja. Ehhez azonban sok-sok pénzre van szükség: a hatodik generációs Intel Core i7-6700 és a tuningra kihegyezett 6700K ugyanis nagyon drága modellek.

Intel-fronton a megoldás a szerverek világából érkezik, és a neve Xeon E3-1230 v5. Noha ezt nem egyszerű megjegyezni, mégis érdemes, mert ha az elnevezés mögé nézünk, egy komplett, Core i7-es processzort találunk. Az E3-1230 v5 a legújabb, Skylake-S alapokra épül, így 14 nm-es LGA1151-es foglalatokba illeszkedik. A gond csupán az, hogy hiá-

ba az LGA1151 foglalat, az Intel 100-as szériás chipkészletei nem támogatják a CPU-t, így C232/C236 alaplapra lesz hozzá szükségünk (erre jó példa a Gigabyte X170 Extreme ECC gamer xeonos lap).

Az E3-1230 v5 egy négymagos, Hyper-Threading technológiával felszerelt processzor 80 wattos TDP-vel. A CPU alapórajele 3,4 GHz, amely turbómódban akár 3,8 GHz-re is felszökhet, így mindössze 200 MHz-cel marad el a Core i7-6700-tól. A processzor a teljes értékű DDR3L/DDR4 memóriavezérlőt kapta meg, sőt, ECC-modulokat is támogat, bekerült a PCIe 3.0-vezérlő és a 8 MB utolsó szintű gyorsítótár is. Kikerült viszont a grafikus modul, de ezt nem rónánk fel negatívként, tekintve, hogy játék-PC-kben ezt tiltják le elsőként. Ezzel a felépítéssel a Xeon E3-1230 v5 hozza az elvárt teljesítményt, tesztjeinken sorra jól teljesített, bár mindig egy lépéssel lemaradt a 6700K mögött. Már csak a legfontosabb összehasonlítás maradt hátra, ez pedig az ár: a 6700K



kb. 110 ezer forint, a 6700-ért 90-95 ezer forintot kérnek, míg az E3-1230 v5 épp 100 ezer forint alatt jelent meg a hazai boltokban. Ez azonban jócskán felpompált ár, az Intel hivatalos listája szerint ugyanis a 6700-as modellnél kb. 15 ezer forinttal olcsóbb CPU-ról van szó, így várható, hogy hamarosan 75-78 ezer forint körülre esik az E3-1230 v5 ára; jó vétel lehet annak, aki erős CPU-t szeretne, és még nem vásárolt meg egy 100-as szériás alaplapot.

## INFO

**Gyártó:** Intel

Ár: 98 800 Ft

Web: intel.hu

**Specifikáció:**

LGA1151 foglalat; 4 mag, 8 programszál; 3,4-3,8 GHz órajel; Skylake-S; 14 nm gyártástechnológia; DDR3L/DDR4 memóriavezérlő; 80 W TDP; 4624 pont PCMark8; 791 cbs CineBench R15; 10021 KB/s WinRAR 5; 5800/296 MB/s; VeraCrypt AES/AES-128

**Pro:**

4 mag, 8 programszál, ECC-kezelés, jó árazás (hamarosan)

**Kontra:**

100-as chipkészletet nem kezeli, nincs RAM-tuning, még drága

84

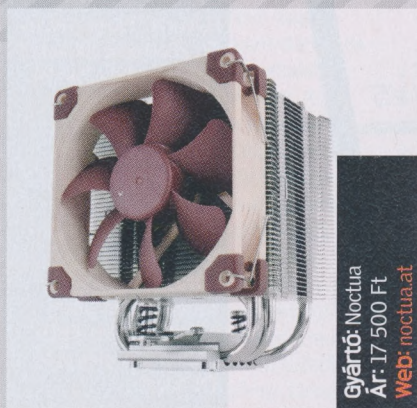
88

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## CPU-HŰTŐ

### Noctua NH-U9S



Gyártó: Noctua  
Ár: 17 500 Ft  
Web: noctua.at

Ne ítéljük első látásra – kis mérete ellenére az óriási processzorhűtőkkel is felveszi a versenyt a Noctua miniatűr tornya. A profi kivitelezés már a szerelés során visszaköszön, könnyen és gyorsan végezhetünk a csavarozással és a ventilátor helyreállításával. A kiváló hűtési teljesítmény tuningra is lehetőséget nyújt, miközben a zajszint sem emelkedik elviselhetetlenül hangosra. Normál használat mellett csendben dolgozik az U9S, ráadásul a kis méretnek köszönhetően attól sem kell tartanunk, hogy a magas memóriamodulokba beakad a radiátor. Tökéletes CPU-hűtő, talán csak a színe lehetne más.

## MONITOR

### Acer H277HU

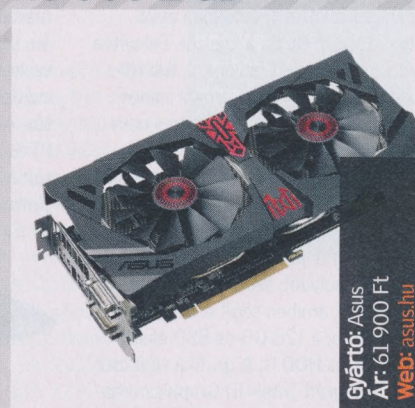


Gyártó: Acer  
Ár: 149 990 Ft  
Web: acer.hu

Asztali monitorhoz ideális a 27 col átmérő, ekkora mérethez azonban már illik a full HD-nál nagyobb felbontást választani, még hozzá a WQHD-t. A 2560x1440 határozottan jobb minőségű képet állít elő, mégsem terheli le annyira a VGA-t, mint az ultra HD. Az Acer kávémentes monitorra amellet, hogy elegáns, fejlett technológiát rejt. A WQHD IPS-panel képminősége kifogástalan, a 4 ms-os válaszidő játékhoz is elegendő, a 350 cd/m<sup>2</sup> pedig tökéletes fényerő. Extraként még hangszórókat is tartalmaz a monitor, csupán a 60 Hz-es frissítés lehetne kicsit magasabb, és akkor nem igazán lehetne belekötni a H277HU-ba.

## VIDEOKÁRTYA

### Asus Strix Radeon R9 380 2 GB



Gyártó: ASUS  
Ár: 61 900 Ft  
Web: asus.hu

Sokáig a GeForce GTX 960 számított a legjobb vételnek 60 ezer forint magasságában, de ahogy az várható volt, az AMD ehhez a színhez igazította R9 380-as kártyájának árát is. Márpedig ez a Radeon erősebb, mint a GeForce, a memória-arendszer is gyorsabb, így jobb minőségben, magasabb fps-szám mellett játszhatunk játékaikkal. Egyedül a megemelkedett fogyasztást kell figyelembe vennünk: 500 wattos tápegység ajánlott egy Radeon R9 380-as VGA-val szerelt géphez. Az Asus kártyáján ezenfelül kiváló, csendes hűtéssel és gyári tuninggal is találkozhatunk.

## PRÉMIUM INTEL LGA1151 ALAPLAPOK



- 1 **Asus Maximus VIII Extreme Assembly**  
199 500 Ft  
asus.hu
- 2 **Gigabyte Z170X Gaming G1**  
188 900 Ft  
gigabyte.com
- 3 **Asus Z170-Deluxe**  
94 100 Ft  
asus.hu
- 4 **Gigabyte X170 Extreme ECC**  
70 990 Ft  
gigabyte.com
- 5 **ASRock Z170 Extreme7+**  
75 000 Ft  
asrock.com

## MINI-ITX SZÁMÍTÓGÉPHÁZAK



- 1 **Corsair Graphite 380T**  
43 500 Ft  
corsair.com
- 2 **Cooler Master Elite 130**  
13 800 Ft  
TIPP  
cooler-master.com
- 3 **Fractal Design Core 500**  
19 100 Ft  
fractal-design.com
- 4 **Rajjintek Metis**  
15 100 Ft  
rajjintek.com
- 5 **Xigmatek Nebula C**  
17 800 Ft  
xigmatek.com

## MONITOROK 160 EZER FT ALATT



- 1 **Asus MG24UQ**  
154 700 Ft  
asus.hu
- 2 **Acer H277HU**  
149 990 Ft  
acer.hu
- 3 **BenQ BL2710PT**  
147 900 Ft  
benq.hu
- 4 **LG 34UM68**  
157 300 Ft  
lg.hu
- 5 **Samsung S27E591C**  
108 900 Ft  
samsung.hu

## TÁPEGYSÉGEK 20 EZER FORINTIG



- 1 **FSP Raider 550W**  
19 600 Ft  
TIPP  
fsplifestyle.com
- 2 **Enermax MaxPro 500W EMP500AGT**  
16 900 Ft  
enermax.co.uk
- 3 **Corsair Builder CX500**  
18 900 Ft  
corsair.com
- 4 **AeroCool GT-500**  
17 900 Ft  
aerocool.com.tw
- 5 **Chieftec Force CPS-500S**  
15 600 Ft  
chieftec.eu





# EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



Régen is nézték egymást a játékosok



A szurkoló is átéli, amit a csapat érez



Van, amikor a történet kedvéért nézünk játékosvideókat

## Játépszichológia

# JÁTSZANI VAGY NÉZNI: EZ ITT A KÉRDÉS

**TI SZERETITEK A JÁTÉKOS-VIDEÓKAT? A SPORTKÖZVETÍTÉSEKHEZ HASONLÓAN EZ A KÉRDÉS IS MEGOSZTJA AZ EMBEREKET.** Vannak, akik imádják őket, ahogy vannak, akik a focimeccsek élő közvetítéseiről rajonganak, mások viszont kínzásként élik meg, ha ilyesmit kell nézniük. Elsőre valóban érdekes (és némileg érthetetlen), hogy miért vagyunk úgy oda a sportközvetítésekért, ahogy az is, hogy miért nézünk másokat, ahogy videójátékokkal játszanak ahelyett, hogy mi magunk játszanánk. Rajongásunk viszont megkérdőjelezhetetlen. A 2010-es foci-vb döntőjét például 700 millióan követték világszerte, a 2008-as pekingi olimpia megnyitójá pedig egymilliárd nézőt vonzott. PewDiePie-nak jelenleg 43 millió YouTube-követője van (de mire megjelenik a cikk, az adatok már ismét elavulttá válnak), a Twitch-tévé pedig havonta átlagosan 1,7 millió streamert számlált 2015-ben.

### KI VAGYOK?

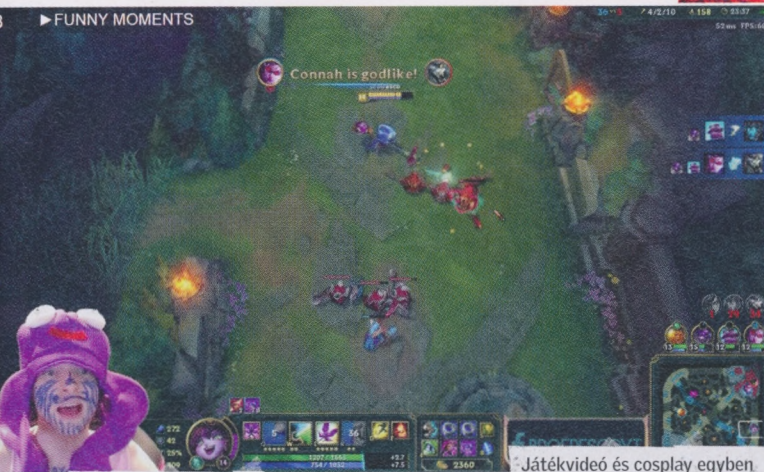
A nevem Király Orsolya. Az ELTE Pszichológiai Intézetének munkatársaként, Prof. Demetrovics Zsolttal együttműködésben vizsgálom a videójátékok pszichológiai vonatkozásait, ezen belül is elsősorban a játékosok motivációját és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).

A koreai e-sport-közvetítéseket százezrek nézik élőben, és milliók követik online. Egy szó, mint száz, mindannyian meg tudunk nevezni olyan tevékenységeket, amelyeket mi magunk nem végzünk, de szívesen nézzük, ahogy mások végzik. És olyanokat is, amelyeket végzünk is, és szívesen nézünk is. Itt most hírtelen a főzőműsorok jutnak eszembe, amelyek – minden észér ellenére – szintén élvezetesek, függetlenül attól, hogy el szeretnénk-e készíteni az ott látott recepteket, vagy csak a nyálunkat nyelve üldögélünk a képernyők előtt. A horgász-műsorokról nem is beszélve, amelyek végképp rejtélyt jelentenek sokak számára. A kérdés tehát az, hogyan lehet pont PewDiePie a YouTube-király. Nem, csak viccelek, ezt a kérdést egy korábbi cikkünkben (2014/10) már hosszan elemeztük. Amiről most szó lesz, az az, hogy miért szeretünk másokat nézni, ahogy játszanak, ahelyett, hogy mi magunk játszanánk. (Vagyis mégis: miért pont a videójátékokat játszó PewDiePie-é a legnépszerűbb YouTube-csatorna, és mondjuk miért nem a Vevőé vagy bárki/bármilyen másé?) A magyarázatok egy része a hagyomá-

nyos sportok iránti rajongásunk vizsgálatából származik, de remekül illik a videojátékok iránti rajongásukra is.

### TESTOSZTERON ÉS DOPAMIN

A sportért (és azon belül is főleg a fociórt) való rajongásunk kapcsán több érdekes kutatási eredmény is született. Megfigyelték például, hogy azoknak a férfi szurkolóknak, akiknek a csapata győz, a tesztoszteronszintje (a legfontosabb férfi nemi hormon) az egekbe emelkedik azokéhoz a szurkolókéhoz képest, akiknek a csapata veszít. Vagyis ezek a férfiak dominánsabbnak, férfiasabbnak, agresszívabbnak érzik magukat vesztes társaiknál, ami kétségkívül jó érzés lehet (és többek között arra is magyarázatot nyújt, hogy miért olyan gyakoriak a balhék és a rendbontások a focimeccsek követőin). Kedvenc csapatunk győzelménél a tesztoszteronszint mellett agyunk jutalmazóközpontja is működésbe lép. Ez alapvetően a természetes jutalmak, mint például az evés vagy a szeretkezés esetén aktívódik, de a győzelem érzése is képes kiváltani. Ilyenkor dopamin szabadul fel az agyban, aminek



Játékvideó és cosplay egyben

Kisgyerekori utánzás



hatására érzelmi síkon elégedettséget és örömet élünk át. A boldogságérzet pedig pozitív megerősítésként hat ránk, ezért újra és újra át szeretnénk

## RÉGI JELENSÉG ÚJ KÖNTÖSBEN

Annak ellenére, hogy a YouTube még csak tizenegy éves, a Twitch.tv pedig jelen formájában alig öt éve létezik, a jelenség, amely szerint szívesen nézzük, ahogy mások videojátékokkal játszanak, sokkal régebbre tekint vissza, már az árkádorszakban is megfigyelhető volt, jóval megelőzi tehát az internet széles körű elterjedését. A nyolcvanas és kilencvenes években ugyanis a játszani vágyók idejük jelentős részét azzal töltötték, hogy a maguknál sokkal jobb játékosokat nézték a játékbarlangokban, akik ugyanannyi zsetonért sokkal hosszabb ideig tudtak játékban maradni. A játékosvideók őseit már szintén ebben a korszakban felfedezhetjük, csak akkor még hagyományos VHS-kazettákon adták őket kézről kézre. Ekkoriban még a videók oktató jellege dominált, mivel általában speciális ütős- és rúgáskombinációkat vetettek fel, amelyekről a mezei Street Fighter- és Tekken-játékosok nem is gondolták, hogy léteznek. Ezek legtöbbször Japánból származtak, és ismerőstől ismerősig kézről kézre járva jutottak el a tengerentúrra.

élni azt, ami kiváltotta (jelen esetben csapatunk győzelmét).

### A TE ÖRÖMÖD AZ ÉN ÖRÖMÖM

Van azonban ennek a kirakósnak még egy érdekes darabja. Mégpedig az, hogy csapatunk győzelmé nemcsak a csapattagok agyának jutalmazó központját aktiválja (ahogy várható volna), hanem a szurkolókat is. Ezért pedig az úgynevezett tükroneuronok felelősek. A tükroneuronok létezését a kilencvenes években fedezték fel, mondhatni véletlenül. Egy majmokkal folytatott kísérletsorozatban a kutatók azokat az idegeket és agyi területeket vizsgálták, amelyek a kéz- és szájkordinációért voltak felelősek. Ételarabkákat adtak a majmoknak, és azt figyelték, hogy milyen agyi területeik aktiválódnak, amikor megfogják és elveszik az ételt. Aztán egyszer csak arra lettek figyelmesek, hogy a majmok idegei nemcsak akkor aktiválódnak, ha ők maguk vesznek el az ételt, hanem akkor is, amikor látják, hogy a kísérletvezetők teszik ugyanezt. Vagyis nagyon hasonló volt a cselekvők és a szemlélők agyi aktivitása.

További kutatások alapján úgy tűnik, hogy nekünk is vannak tükroneuronjaink, és ezek sokkal fontosabb szerepet töltenek be az életünkben, mint azt korábban gondoltuk. A tükroneuronok játszhatnak ugyanis szerepet abban, hogy csecsemőkorban utánozni tudunk másokat, és így észrevétlenül sajátítjuk el a nyelv



Profí játékosok népszerűsége Koreában



## HA TE MONDOD

**Jason Munkel, a FatherSonGaming Twitch-csatorna megálmódója: „Azt láttam, hogy [a Twitch] azonnali, élő interakciót tesz lehetővé: beszélgethetsz az emberekkel, miközben nézik, ahogyan játszol. Ugy éreztem, hogy ez egy fantasztikus lehetőség.”**

vet és egyéb képességeket. Abban is a tükroneuronoknak lehet szerepe, hogy mások helyébe tudjuk képzelni magunkat, képesek vagyunk megérteni és átérzeni viselkedésüket, szándékaikat és érzéseiket, ez pedig rendkívüli jelentőségű a másokkal történő együttélés szempontjából. A kedvenc csapatunkhoz visszatérve tehát: ösztönösen képesek vagyunk velük együtt átérzeni a győzelem örömeit és persze a vereség kapcsán érzett fájdalmat is.

### KINEK A PAP, KINEK A PAPNÉ

A fenti tudományos magyarázatok mellett azonban számos egyéb oka is van annak, hogy szeretjük mások játékát nézni. Engem személy szerint például nagyon érdekelnek a videojátékok történetei, de legtöbbször nincs időm, türelmem és képességem arra, hogy magam vigyem végig a őket. Arról nem is beszélve, hogy sok jó játék csak konzolokon érhető el, amivel szintén nem rendelkezem. Ilyenkor igazán kapóra jönnek a gameplay videók, és itt be is vallhatom, hogy a *Heavy Rain*, a *The Last of Us* és a *Journey* is így néztem végig. Hasonló ehhez az is, amikor azért nézünk játékosvideókat, mert el szeretnénk dönteni, hogy megvásároljunk-e egy adott játékot, vagy sem.

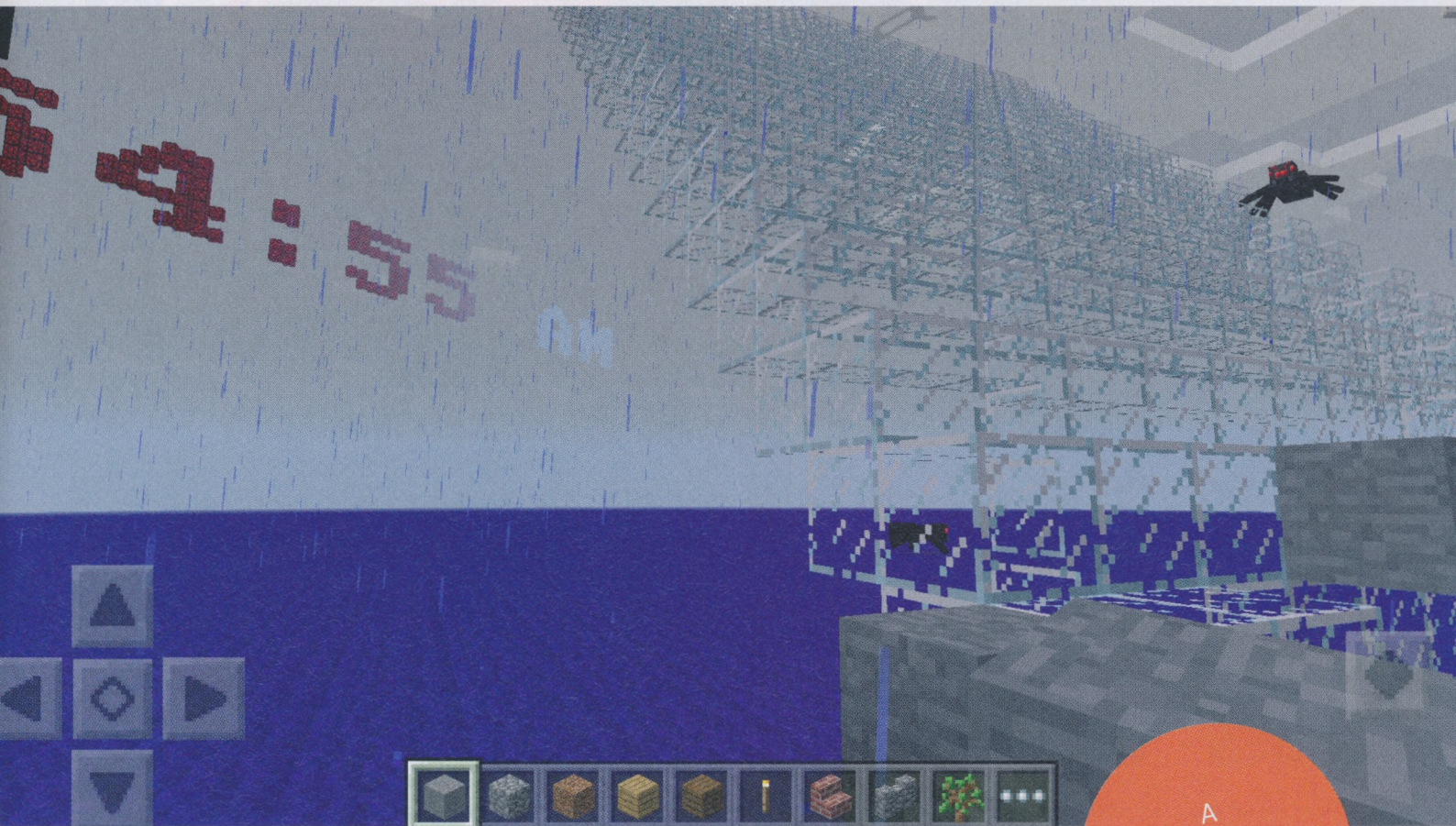
A videóok személyisége és humora is sokat nyom a latban. Lévnél hogy ma már milliók foglalkoznak hobbi- vagy megélhetésszerűen játékosvideók készítésével és/vagy streamelésével, mindenki találhat a maga számára szim-

patikus egyéniséget. Ez ugyanis szintén nagyon megosztja a közönséget. Van, aki például rajong PewDiePie-ért vagy Jacksepticeye-ért, van viszont, akinek feláll a szőr a hátán sajátos stílusuktól. A *Life is Strange*-et játszva találtam rá Marira és Stacyre, avagy a Geek remix csatorna két gamelányára, akik teljesen lenyűgöztek műveltségükkel és megérzéseikkel. Azóta is folyton azért szurkolok, hogy az engem érdeklő játékokat is végigjátsszák, mert nagyon élvezem hallgatni őket.

És talán a számtalan lehetséges ok közül a leggyakoribb, hogy a legjobbaktól akarunk tanulni. Szeretjük nézni a profi játékosokat, élvezzük, hogy olyan dolgokra is képesek, amelyekre mi nem. Aztán itt vannak az immár videoformátumú walkthrough-k is, amelyek komoly segítséget nyújtanak, akárhányszor elakadunk egy játékban. Szintén nagyon népszerűek az easter eggeket és a különböző gyűjthető bónuszokat, rejtekhelyeket összefoglaló videók, amelyeken a készítőik napokat vagy akár heteket dolgoznak, hogy kivívják csodálatunkat és elismerésünket (és persze minél nagyobb nézettségre tegyenek szert).

Ti magatokra ismertetek valamelyik magyarázatot kapcsán? Vagy egészen eltérő okokból szeretitek mások játékát nézni? Vagy a számos magyarázat ellenére is kételkedtek, és úgy gondoltátok, hogy jobb, ha nem bízzátok a játékok másra?

Orsi



Minecraft-tipp

## MODOK A ZSEBEDBEN

**R**ENGETEG LEHETŐSÉGET REJT MAGÁBAN A MINECRAFT ASZTALI VÁLTOZATA, ÉS AZ ÉLMÉNYHEZ JELENTŐSEN HOZZÁJÁRUL AZ A HATALMAS SZABADSÁG, AMIT A KÜLÖNFÉLE SZKRIPTKÓDOK BEEMELÉSÉVEL KAPNAK A HOZZÁÉRTŐ FELHASZNÁLÓK. A közösség által elkészített modok pedig egy rövidebb keresést követően beszerezhetők a számtalan, *Minecraft*-tematikájú honlap és fórum valamelyikének felületéről, egy kis programozói háttérrel pedig akár saját kezűleg is összeállíthatjuk a játékot sok esetben jelentősen módosító utasítássorozatokkal. Ezeket a funkciókat nem csupán a PC-s felületen keresztül érhetjük el, a zsebünkben hordozható Pocket Edition változaton néhány kiegészítőapplikáció telepítését követően mindenféle probléma nélkül futtathatóvá válnak különböző szkriptjeink. Sajnos egyelőre kizárólag az androidos készülékekre érhető el legális módon a programkódok életre keltésének lehetősége; iOS-tulajdonosok számára a magas biztonsági kockázatot jelentő szkriptek futtatása csak jailbreak után lehetséges,

vagyis az Apple készülékeit felhasználóknak be kell érniük az alapverzió nyújtotta eszköztárral. Szerencsére az Android-tulajdonosok a Play áruházban találhatnak biztosan működő, a Google által jóváhagyott bővítményeket *Minecraft*-eszköztáruk kiterjesztéséhez. Hogy megkíméljük olvasóinkat a hosszas kutatás fáradságától, összeszedtük azokat az appokat, amelyekre szükségünk lehet, ha kódjaink futtatását szeretnénk megvalósítani.

### ÚJ INDÍTÓFELÜLET

Akár egyetlen plusz applikáció telepítésével is célt érhetünk: amint a BlockLauncher nevű alkalmazás készülékünkön pihen, belevághatunk a különböző szkriptkódok futtatásába. Az app ingyenes és fizetős verzióját is megtalálhatjuk a Google áruházának kínálatában, ezek között csupán a reklámok jelenlétében találhatunk különbséget, vagyis a szoftvert kipróbálásához és akár hosszabb távú használatához is ideális lehet az ingyenesen elérhető változat. Letöltés után érdemes ellenőrizni a készülékünkre telepített *Minecraft*-ot, és frissíteni, ha nem a legújabb mobilos kliens áll a rendelkezésünkre.

A BlockLauncher használatához ugyanis egy legalább 0.14-es *Minecraft* PE változatra lesz szükségünk. Amennyiben alternatív indítónk szerint hiányzik a játék, vagy update-re lenne szükség, az indítás után azonnal jelzést kapunk hiányosságainkról. Miután a megfelelő verziók készülékünkre kerültek, a Launcher ikonjának segítségével elindíthatjuk a játékot, amely első ránézésre jelentős változás nélkül startol. A főképernyő egyetlen újdonságaként megjelenik a kijelző felső szegmensében felbukkanó beállítások piktogramjának halvány körvonala, amelyre kattintva elérhetjük a modulási opciókat és a szkriptjeink futtatásához szükséges felületet. Ezt követően pedig már minden adott, hogy az eszközünkre mentett kódokat a játékon belül futtassuk. Persze ahhoz, hogy bármilyen módosítást végrehajtsunk, először a készülék memóriájában el kell helyeznünk a futtatható állományokat, amelyeket kódolási ismeretek nélkül is könnyen beszerezhetünk a világháló megfelelő honlapjainak felkeresésével. Például a BlockLauncher készítőinek hivatalos honlapján ([github.com/zhuowei/](http://github.com/zhuowei/)

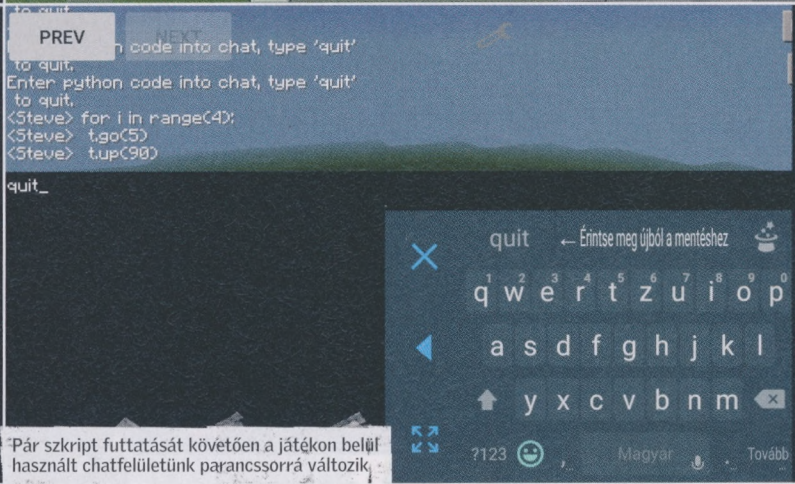
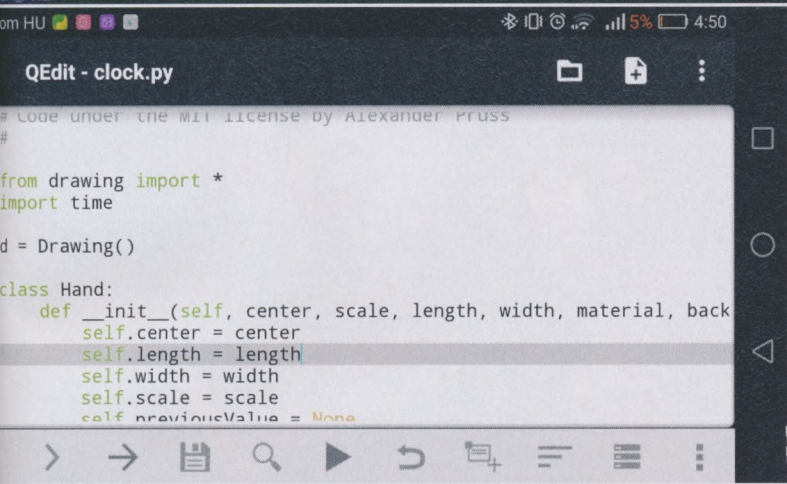
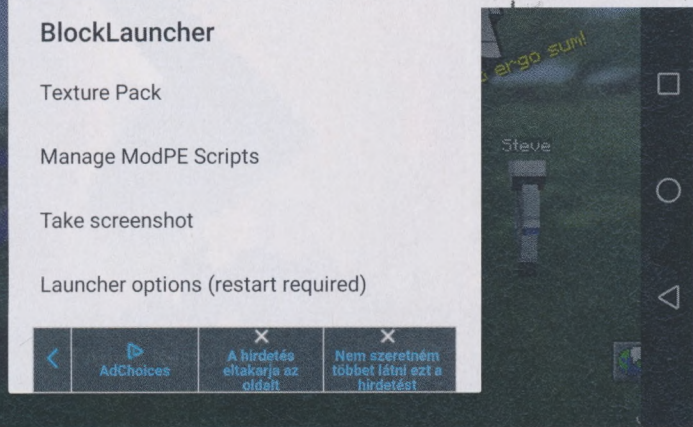


MCPELauncher), ahol a folyamatosan bővülő, kifejezetten mobilokra optimalizált kódok fogadják az érdeklődőket, de a futtatható állományokról és használatukról is részletes leírásokat találhatunk.

### MÉLYEBBRE MERÜLVE

Persze ha nem csupán a felszínt kívánjuk kapargatni és előre elkészített szkriptek segítségével módosítani világot, egy kicsit szélesebb eszközkészletre és jelentős kódolási tudásra is szükségünk lesz, azonban a kockavilág személyre szabására fordított idő alatt elsajátított kódolási technikákat a későbbiekben is hasznosíthatjuk majd. Feladatunk pedig nem más, mint az androidos környezetben előállítani egy Python-kódok futtatására alkalmas fordítót. Először töltsük le a QPython nevű szoftvert, amely tökéletesen alkalmas az említett feladat elvégzésére. Ezt követően már csupán egyetlen komponensre lesz szükségünk szoftvercsomagunk működéséhez, és ez nem más, mint a Raspberry Jam Mode. A programmal erőforrás nélkül modulhatjuk Raspberry Pi-s verzióra az okostelefonos változatot, ami

Launcher-beállítások – az alapvető funkciókat már a főmenü frissen megjelenő, beállítások gombjára kattintva is módosíthatjuk



## ” A KOCKAVILÁG SZEMÉLYRE SZABÁSÁRA FORDÍTOTT IDŐ ALATT ELSAJÁTÍTOTT KÓDOLÁSI TECHNIKÁKAT A KÉSŐBBIEKBEN IS HASZNOSÍTHATJUK MAJD

sok extra lehetőséggel kecsegteti a felhasználókat (többek között a Python-szkriptek futtatásával). A telepítések után indítsuk el a Raspberry Jam Mode-ot, amely ha az összes szükséges modul eszközünkön pihen, egy nagy Install felirattal jutalmazza eddigi munkánkat. Erre kattintva betöltődik egy felület, ahol nincs más teendőnk, mint az [Import] opciót választva elindítani a szoftver megfelelő elemeit a BlockLauncherbe át-

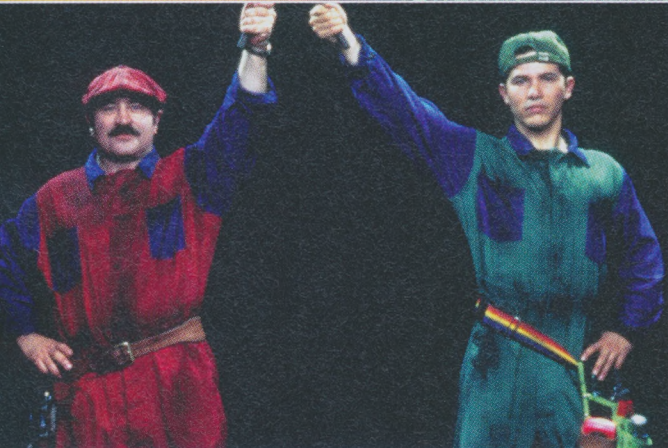
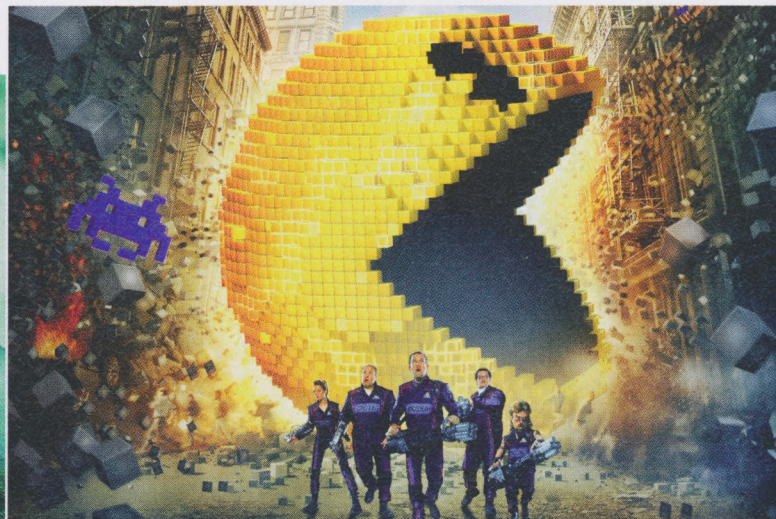
emelő függvények társítását. Amikor végeztünk, lépünk át a BlockLauncherrel a játék felületére, és a beállításokon belül válasszuk a Manage ModPE Scripts lehetőséget, majd az egyetlen megjelenő sorban engedélyezzük a raspberryjampe.js kód futtatását az Enable funkció kiválasztásával. Ezzel sikeresen élesítettük a raspberrys Minecraft-felületet, aminek köszönhetően már futtathatjuk a Python-kódot a szoftveren belül.

**ÉLETRE KELTETT KÓDOK**  
A játék újonnan beszerzett szkriptmotorjának teszteléséhez meg kell alkotnunk egy frissen létrehozott Flatvilágot, majd a QPythonon belül a [Programs] menüpont beszédes névvel ellátott alkotásai közül kiválasztanunk a számunkra legszimpatikusabb szkriptet, és a Run parancs segítségével elindítani a benne rejtett kódokat. Amennyiben ezt megtettük, a felugró terminálban megjelenik egy rövidke, parancssoros tájékoztatás műveletünk sikeréről, így nyugodt szívvel térhetünk vissza a Minecraft felületére, és konstatálhatjuk, hogy az apró parancsfájl utasításai alapján máris életre kelttünk világunk, illetve a megfelelő parancsok alapján fejlődésnek indult felületünk. Egy kis ügyeskedéssel emellett azt is megoldhatjuk, hogy a QPython program termináljának futtatásához ne kelljen elhagynunk a játékot, hanem a chatablakba belépve közvetlenül vezérelhessük utasításainkkal a játék felületét, ehhez pedig csupán a QPython

szkriptkínálatából a console.py vagy a turtleconsole.py szkriptek futtatására lesz szükségünk. Mivel az alkalmazás ilyen formában rengeteg erőforrást emészthet fel – a mobilszköznek párhuzamosan több folyamatot is futtatnia kell –, hardveres erőforrásainktól függően érezhetővé válhat bizonyos pillanatokban telefonunk enyhe erőlködése (a csúcskategóriás okoseszközök izzadás nélkül elbánnak egy Minecraft-szintű alkalmazással, de a középkategóriától lefelé megjelennek a problémák). Láthatunk tehát, hogy a zsebkonzolos változat is számos lenyűgöző funkciót képes áttemelni az asztali verzióból, sőt az útközben is megvalósítható szkriptelés lehetőségével a programozási képességeinket akár egy délutáni pihenés alatt is fejleszthetjük. A játékos környezet remek motivációt jelenthet a szoftver felhasználóinak, a különféle kódos automatizálások pedig jelentősen lerövidíthetik az alkotás folyamatát.

**CSAK ÓVATOSANI!**  
Hatalmas szabadságot kínálnak ugyan a szkriptek, azonban a Minecraft ilyen jellegű, komolyabb módosítása nem várt következményekkel járhat. Fontos, hogy kizárólag ellenőrzött kódokat engedjünk játékunk felületére, mert a nem megfelelően megírt kódsorok hazavághatják mentéseinket, és készülékünket is sebezhetővé teszik teljesen új fenyegetésekkel szemben. Nem árt, ha a futtatás előtt egy szövegszerkesztő segítségével ellenőrizzük a kódot, és csak azután eresztjük szabadjára képességeit, hogy meggyőződünk róla: a futtatási állomány összes sora mentes a gyanús elemektől.

Luke



Előre félünk a Warcrafttól

# MIÉRT ROSSZAK A VIDEOJÁTÉKOS FILMEK?

**M**EGJELENT A RATCHET & CLANK FILM, ÉS ELÉG-GÉ LEHÚZTÁK A KRITIKÁK, A WARCRAFT MOZI FIKÁZÁSÁNAK PEDIG MÁR MOST, EGY HÓNAPPAL A PREMIERJE ELŐTT SZÉP KULTÚRÁJA ALAKULT KI.

De miért van ilyen rossz híruk a videojátékokból készült filmeknek? Tényleg csak rosszak készültek? Nos, elég nagy százalékban igen, nagyon sok borzalmas adaptáció született, és igazán jól talán még nem is forgatott Hollywood. De ha belegondolunk abba, hogy ennek mi lehet az oka, szinte törvényszerűnek tűnik, hogy ez így alakult.

## A TÖRTÉNETET NÉZNI VAGY CSINÁLNI

A legfőbb gond az, hogy óriási ellentmondás feszül a film és a videojáték történetmesélése között pusztán az-

által, hogy a filmnézés passzív cselekvés, a videojáték pedig ugye interaktív szórakozás. Egy videojátéknak soha nem lehet olyan jól megkomponált cselekménye, mint egy szépen megírt filmnek, cserébe viszont egy film soha nem lesz képes olyan döntési lehetőségeket, elágazásokat adni a nézőnek, mint a játékok. Ebből az is következik, hogy ami működik videojátékban, az nem feltétlenül működik filmvászonon és viszont.

Például egy *Tomb Raider*nek elnézzük, ha Lara Crofttal öt percen keresztül ládákat kell tologatni, hogy megszerezzen egy varázstárgyat – sőt, ez aránylag gyakorinak tekinthető a sorozat részeiben. Filmvászonon viszont nemhogy egy ötperces ládatologatós jelenet nem működne, de még egy képerces sem – mert egy film „játékorája” másfél-két óra körül van, nem férnek bele

ilyen üresjáratok, sokkal feszesebb történetvezetést kíván. És persze fordítva is igaz a dolog. A *Tom Yum Goong* című 2005-ös verekedős filmben van egy csodás jelenet: Tony Jaa beront egy toronyházba, és négy percen keresztül, vágás nélkül osztja a pofonokat és rúgásokat, a néző meg csak hűledezik, hogy ezt meg hogy forgatták le. Egy ilyen átvezető cutszene nem működne videojátékban, mert már fél perc bunyó után igen erősen viszkethetne a játékos keze, ő akarná kiosztani a pofonokat ahelyett, hogy végignézne egy hosszú verekedést.

Ezt az ellentmondást nehéz feloldani, még nehezebb, mint a könyvből készült filmadaptációk esetében. Hiszen a könyv sem interaktív szórakozás, az olvasó nem tud belenyúlni a cselekménybe (jó, a lapozgatás szerepjátékkönyvek kivételével, de

ezekből meg nem csinálnak filmeket). A filmek és a játékok igénye viszont nagyon eltérő. Az előbbinek jellemzően egy koherens, érdekes, konfliktussal teli, másfél-két órában elmesélt történet kell, utóbbinak pedig inkább történettöredékek, amelyek oldják az interaktív részek feszültségét, és jó esetben valami sztori is összeáll belőlük. És tegyük szívünkre a kezünket: elég sok játék története kimondottan B filmes, ami játékban elmegy, de ilyen alapanyagoktól miért várnánk jó mozit?

## A FILMGYÁRTÁS NB III LIGÁJA

A másik gond az, hogy Hollywood nagyon sokáig nem igazán vette komolyan a videojátékos adaptációkat és az ezekben rejlő kihívásokat (illetve a videojátékos cégek is tapasztalatlanok voltak ezen a téren). Ezért

## GAMERFILMEK

### Filmek, amelyeket érdemes megnézni:

Silent Hill (2006)  
DoA: Dead or Alive (2006)  
Rontó Ralph (2012)

### Filmek, amelyeknek adhat sz egy esélyt:

Mortal Kombat (1995)  
Final Fantasy: The Spirits Within (2001)  
Lara Croft: Tomb Raider (2001)  
Resident Evil (2002)

### Filmek, amelyeket messzire kerülj:

Super Mario Bros. (1993)  
Double Dragon (1994)  
Street Fighter (1994)  
Mortal Kombat: Annihilation (1997)  
Wing Commander (1999)  
Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life (2003)  
House of the Dead (2003)  
Resident Evil: Apocalypse (2004)  
Alone in the Dark (2005)  
Doom (2005)  
BloodRayne (2006)  
Resident Evil: Extinction (2007)  
Postal (2007)  
Hitman (2007)  
In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale (2008)  
Max Payne (2008)  
Gamer (2009)  
Resident Evil: Afterlife (2010)  
Prince of Persia: The Sands of Time (2010)  
Resident Evil: Retribution (2012)  
Silent Hill: Revelation 3D (2012)  
Need for Speed (2014)  
Hitman: Agent 47 (2015)  
Pixel (2015)  
Ratchet & Clank (2016)



### HA TE MONDOD

**Uwe Boll filmrendező: „Egy hétmillió dolláros költségvetésű House of the Dead filmmel vagy egy 16 milliós Alone in the Darkkal sokkal könnyebb profitot termelni, mint egy 50 millió dolláros nagy produkcióval.**

az első filmátiratok kísérleti nyulak voltak, rengeteg hiba derült ki ezekből, sok olyan hülyeség, amelyeket a legmegveszekedettebb játékraindítók sem néztek el. Az sem segített, hogy nagyon sokáig nem kaptak ezek a projektek neves forgatókönyvírókat, rendezőket, sokszor operatőrökből lett rendezők gyakorlóterepei voltak. Rögtön az indítás borzalmas volt: az első nyugati videojátékos filmadaptáció, az 1993-as Super Mario Bros. köszönőviszonyban sem állt a Mario játékok hangulatával, és egy teljesen gameridegen, zavaros katyvasz lett, ami a benne szereplő színészeknek is kínos volt (ez a Nintendónak is köszönhető, mert felelőtlenül belementek abba, hogy nem szólnak bele a filmbe). Aztán a filmipar verekedős játékokkal próbálkozott (érthető, ezekben alig van történet, így az alapanyagot viszonylag szabadon lehet kezelni, cserélve viszont van nafta az akciójelenetekhez). 1994-ben rögtön

kettő is jött, a felejthető Double Dragon és a Street Fighter, amihez képest a Double Dragon egy Oscar-díjas csoda volt. Egy évvel később a Mortal Kombat megmentette valamennyire a helyzetet (bár inkább szórakoztató film volt, mint jó). 2001-ben fordult elő először, hogy egy videojáték-átírat szuperprodukciónak emelkedett – ez volt az első Tomb Raider film Angelina Jolie-val, és az a Simon West rendezte, aki pár évvel korábban a Con Airt (mindkettő elég nagy név volt akkortájt). De ez sem tudott felérni a rajongói várakozásokhoz, és másodrangú popcornmozi lett. Az azóta eltelt másfél évtizedben pedig rengeteg videojáték-alapú film készült, de többnyire rettenetek. Minden idők egyik legrosszabb rendezője, Uwe Boll rákapott a játékadaptációkra (House of the Dead, Alone in the Dark, BloodRayne, Postal, Dungeon Siege), Paul W. S. Anderson ugyanis rájött, hogy Resident Evil, egyre rosszabb filmeket készítve a brandhez (januárban már a

hatodik jön), és néhány kevésbé rosszul sikerült próbálkozás (például a 2006-os Silent Hill film vagy a magát teljesen poénra vevő Dead or Alive) nem feledtet el olyan kihagyott ziccereteket, mint a Doom film, a rémes Max Payne mozi vagy a Hitman filmek.

### NEXT LEVEL

Pár biztató jel azért akad. Az egyik az, hogy Hollywood egyre nagyobb neveteket delegál a videojátékos projektekhez, és ebből előbb-utóbb csak kisülhet valami jó is. Például a júniusban érkező Warcraftot Duncan Jones rendezte, akinek két korábbi munkája, a Hold és a Forráskód baromi jó volt, ami persze jelentheti azt is, hogy akkor nem a rendezésen, hanem a színészeken és a trükkökön bukik el a film, de ne legyünk előre ennyire pesszimisták. Aztán idén lesz egy Assassin's Creed film is, olyan sztárparádéval, amelyhez hasonlót videojáték-átíratban még nem láthattunk (Michael Fassbender, Marillion Cotillard, Jeremy Irons), a

rendező pedig az az ausztrál Justin Kurzel, aki a tavalyi Machbeth filmmel elég elismert szakemberré vált. És ne felejtjük el azt sem, hogy az új Tomb Raider film Lara Croftja Alicia Vikander lesz, aki pár hónapja nyert Oscar-díjat. A másik, bizakodásra okot adó trend az, hogy elkezdtek csordogálni a videojátékosoknak szánt filmek. Vagyis olyanok, amelyek nem egy-egy játékot dolgoznak fel, de a játékokról szólnak valamilyen formában. Persze voltak ebben az irányzatban is rémes művek (például a 2009-es Gamer vagy a tavalyi Pixel), de egy csodálatos Rontó Ralph is így született. Nem konkrét videojáték átírat volt, mégis gamereknek szólt, és az tudott lenni a videojátékoknak, ami a Toy Story volt a hagyományos játékoknak. Szóval talán még van remény, hogy ha videojáték alapján készült filmről hallunk, nem Uwe Boll ugrik majd be rögtön.

Stök

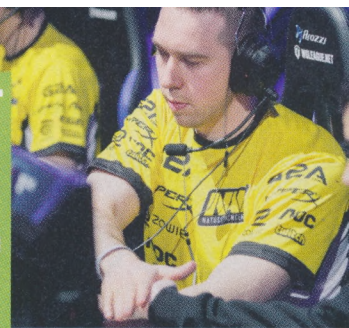


Itt már minden eldőlt, a Na'vi nyerte meg ugyan a világbajnokságot, de azért a legtöbben mégis a győztes lengyel hosztesszélyokat méregették a szemük sarkából.



## E-SPORT INFO

E-sport rovatunk kedvenc elfoglaltságod oldalát mutatja be. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.



A Na'vi és a hön áhított trófea. A Wargaming kisfilmét készített arról, hogyan készült az a páncéldarab, amelyre ilyen sok csapat vágyakozik; a 150 ezer dollár meg csak amolyan hab a tortán.

## Tankok dübörögtek Varsóban

# THE GRAND FINALS 2016

### IDÉN ÁPRILISBAN HARMADIK ÉVE RENDEZTÉK MEG A WORLD OF TANKS-DÖNTŐT A LENGYEL FŐVÁROSBAN.

Wargaming jóvoltából ott voltunk ismét a finálén, és láthattuk, hogy most egy egészen más ligában mérték össze képességeiket a világ legjobb virtuális harcoksi-parancsnokai. Két évvel ezelőtt egy moziateremben rendezték meg az első döntőt, ahol összesen 800 ülőhely volt, de már akkor lehetett tudni, hogy ez édeskeves a lengyel szurkolóknak, így a szervezőknek minden évben új, nagyobb helyszínt kellett keresniük. Idén egy komplett koncertcsarnokot töltöttek meg a rajongók, a 4800 férőhelyes Torwar aréna szinte dugig volt csúcsidőben. Érdekes módon a fiatalok mellett teljes családok is kilátogattak a rendezvényre, nem volt szokatlan a babakocsit toló szülő látványa, igazi közös programot szervezett a Wargaming. Ráadásul ingyenes volt, bárki bejuthatott megnézni a meccseket. Lehetett ugyan prémium jegyeket vásárolni, de a belépők mellé kínált extrákat mások ingyen megkapták, szóval sok előnye nem volt ennek a megoldásnak. A versenyen találkoztunk két veterán magyar játékosal,ők éppen Lengyelországban teljesítettek katonai szolgálatot, de szombati eltávozásukat az arénában töltötték kocsmázás helyett. Tőlük tudtuk meg, hogy csalódtak kicsit a prémium jegyekért kapott tartalomban, húszezer forintért egy kicsivel többet vártak volna. Tény és való, hogy az ajándéksomagot mindenki megkapta, ebben volt pótló, szur-

kolói sál, kulcstartó és némi prémium digitális jószág.

### BEHEMÓTOK EGYMÁS ELLEN

Tizenkét csapat indult a döntőben, de mindenki tudta, hogy a végén úgyszólván oroszok győznek. Évek óta orosz, ukrán és fehérorosz vegyes csapatok diadalmaskodnak; hiába utaztak több ezer kilométert a kínai csapatok, lógó orral kellett belátniuk, hogy ezen a terepen nem nyerhetnek. Pedig a tét kifejezetten nagy volt, a győztes csapat 150 ezer dollárt, vagyis közel negyvenmillió forintot kapott. A játékban most először bevetették a legfelső páncélos osztályt, a Tier X-es vonalat is, ez hozott egy kis vérfrissítést a versenybe. Két év óta jelentősen megváltoztak a meccsek, komolyan mondom, előnyükre. Korábban a tízperces menetek első nyolc percébe azzal telt, hogy a két csapat fedezék mögött kuporgott, és csak az utolsó pillanatokban indult meg a támadás, ami aztán vagy sikerült, vagy nem. A megváltoztatott szabályoknak köszönhetően sokkal élvezhetőbbeké váltak a menetek, bár azt azért el kell ismernem, hogy a tizedik óra e-sport-nézés után megfordult a fejemben, hogy feladom, és visszamegyek a szállodába aludni egyet. Aztán túljutottam a holtpontra, és végigigizgultam a döntőket, amelyek egészen az utolsó pillanatokig kifejezetten érdekfeszítőek voltak. Ekkor ugyanis az történt, hogy a tavalyi bajnok, a Hellraiser előnybe került az utolsó néhány percben. Két harcoksjuk maradt, szemben a Na'vi egy páncélosvadászával, amelynek ráadá-

## Interjú Mohamed Fadlil, a Wargaming e-sport-igazgatójával PANZER GENERAL

**GameStar: Két évvel ezelőtt már találkoztunk az első világbajnokságon. Mi változott azóta?**

**Mohamed Fadl:** Igen, emlékszem rád, jó téged újra látni. A The Great Final minden évben megduplázza a nézőszámot, az első helyszíni még egy mozi terem volt, ma meg egy egész arénát képesek megtölteni a rajongók. Csúcsidőben olyan 3500 szurkolót várunk, de a döntőre lehet, hogy még ezt is képesek leszünk felülmúlni.

**GS: Határozottan izgalmasabbak lettek a meccsek idén, látszik, hogy sokat gondolkodtatok azon, miként tegyétek érdekessé az összecsapásokat.**

**MF:** Ne is mondd, igazi rémálom volt belőni a pályákat. Profi csapatok próbálgatták őket heteken keresztül, és az ő visszajelzései alapján kerültek be a módosítások. Nem egyszerű ezekkel az emberekkel együttműködni, de úgy gondolom, megérte a rengeteg munka; a mostani meccsek már jóval izgalmasabbak az első perctől fogva.

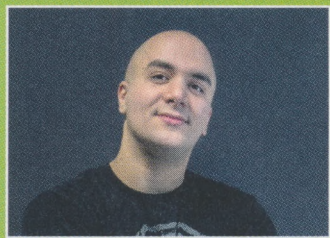
**GS: Rengeteg látogató van kint a rossz idő ellenére. Számítottatok ilyen érdeklődésre?**

**MF:** Sejtettük, hogy ez a versenyszorzat idővel kinövi magát, igyekszünk úgy szervezni mindent, hogy

igazi családi kikapcsolódás legyen ez a két nap. Pénteken ugyan iskola és munka van, de ettől függetlenül nagyon sokan eljöttek, és végigszurkolták a meccseket. Kifejezett célunk volt, hogy teljes családok jöjjenek ki ide, külön beléptetősort tartunk fenn azoknak, akik kisgyerekekkel érkeznek.

**GS: Mi a helyzet a másik két játékokkal? Szurkolhatunk valamikor World of Warships-vagy World of Warplanes-csapatoknak?**

**MF:** Teszteltük a World of Warplanes e-sport-ügyben, de kiábrándítóak voltak az eredmények. Túl gyors a játék, nem elég látványos a nézőknek, kövte hiszem, hogy a közeljövőben komoly versenyeket rendeznénk belőle. Más a helyzet a hadihajókkal: annyira jók voltak a nézők visszajelzései, hogy lesz belőle egy bemutatómeccs a döntő előtt, nagyon kíváncsiak vagyunk a lengyel közönség reakciójára.







Nemcsak a lelátókon, de a kiállított gépeknél is izonyatosan sokan voltak, szinte lehetetlen volt odaférni a gépekhez, annak ellenére, hogy a játékok otthon bárki letöltheti ingyen

A küzdőtér nagyon látványos volt, a vörös és kék szín dominálta az egész csarnokot. Mondanom sem kell, hogy az éjszakai partin is vörös és kék költelökkel oldották a feszültséget



Két harckocsit is kivezényeltek a csarnok elé a gyerekek legnagyobb örömeire. Aki nem féltette a ruháját az olajfoltoktól, az be is mászhatott bármelyikbe



A wombat békés állat, de a nevét viselő csapat kifejezetten támadószellemben játszott; mindig nagy érdeklődés kísérte meccseit



A Razer évek óta hivatalos támogató, érthető, hogy az ő perifériáikat tették a látogatók füllére

## Interjú Alex Bobkóval, a különleges projektek vezetőjével TANKOK A VIRTUÁLIS TÉRBEN

**GameStar: Hangzatos a titulusod; elmondanád nekünk, hogy mit takar?**

**Alex Bobko:** Sokan feltették már nekem ezt a kérdést, igazából amolyan mindenesek vagyunk a Wargamingnél, az összes olyan munka nálunk landol, ami nem kapcsolódik szorosan a harckocsikhoz, a repülőkhöz vagy a hajókhoz.

**GS: Mondj, kérlek, egy példát; mi a legutolsó feladat, amivel a főnököd megbízott?**

**AB:** Mostanában nagyon nagy divat lett a virtuális valóság, mi is kísérletezünk ezzel a technológiával. A döntőre kihoztuk a magunk kis VR-megoldását, amit itt ki lehet próbálni. Mi a mobiltechnológiában bízunk leginkább, elképesztő mennyiségű felhasználó van a piacon, akik szeretnék kipróbálni ezt az újdonságot.

**GS: Mi a helyzet a három másik VR-nagyágyúval? Az Oculus Rift, a HTC Vive vagy éppen a PlayStation VR lesz a befutó?**

**AB:** Erre nem tudok felelni, szerintem nincs is olyan iparági szereplő, aki komoly választ adhatna neked.

Találgatni lehet, de minek? Mi is folytatunk kísérleteket PC-n, de egyelőre azt látjuk, hogy még nagyon kevés embernek van ilyen kiegészítője, és az árakat elnézve nem is terjed el egyhamar. Botorság lenne egy olyan technológiát támogatni, amely csak ilyen szűk körhöz jut el, de azért nem mondunk le róla.

**GS: Melyik feladatodra vagy a legbüszkébb az elmúlt évekből?**

**AB:** Sikerült egy Sentinel AC 1-es harckocsit az USA-ból visszajuttatni Ausztráliába. Árverésen megvettük egy alapítványtól, felújítottuk, majd visszazállítottuk Ausztráliába, ahol most bárki megnézheti a cairnsi hadimúzeumban. Mondanom sem kell, hogy a játékban is megtalálható; nézd végig a Tier 4-es felhozatalát, és megtalálod köztük ezt a szépséget.



## A JÁTÉKBAN MOST VETETTÉK BE ELŐSZÖR A LEGFELSŐ PÁNCÉLOS OSZTÁLYT, A TIER X-ES VONALAT, AMI FELFRISZÍTETTE A VERSENYEKET

sul már csak annyi löszere maradt, hogy mindössze az egyik ellenfelet tudta volna megsemmisíteni. Az egyik Hellraiser tank megpróbált gyorsan legördülni a hegyoldalra, de óriási balszerencséjére beszorult két szikla közé, és nem tudott onnan kiszabadulni. A megmaradt Hellraiser hiába próbálta meg elfoglalni a bázist az utolsó másodpercekben, a profi Na'vi parancsnok embertelen precizitással robbantotta szilánkokra a nyílt terepre merészkedő harckocsit. Ennyin múlik a világ dicsősége és 150 ezer dollár. A bajnok tehát a Na'vi lett, ők nyerték egyébként a 2014-es világ-bajnokságot is.

### KÍNOS KÖZJÁTÉK

A verseny utáni lazítást egy nagyon menő varsói éjszakai lokálban tartották, ahol bőségesen szolgáltak fel ételeket és ingyen koktélokot. Ez utóbbit a résztvevő újságírók jelentős része felelősséggel tudta fogyasztani, kivéve egyetlen román újságíró, aki kapva kapott az italo-

zási lehetőségen, és olyan piszkosul berúgott, hogy először belekötött a wargaminges szervezőkbe, majd az emeletről lezuhant a földszintre. Ekkor a biztonságiak úgy döntöttek, hogy ideje kihívni a rendőrséget; ők kísérték be a kórházba. Innen azonban az éjszaka folyamán megszökött, visszazédelgett a szállodába, és remélte, hogy ezzel el is felejtheti ezt a kis incidenst. A lengyel rendőrség azonban másként gondolta, másnap reggel a hotelből vitték el a renitens kollégát, aki persze az egészről semmire sem emlékezett.

Az idei világbajnokság lezárult, hamarosan indul az új szezon, kíváncsi vagyok, mivel próbálja meg feldobni a Wargaming az új évet. Folytak kísérletek a *World of Warships* játékkal, egy próbameccsen megnéztük, mennyire állja meg a helyét a harckocsik mellett; biztatóak az eredmények, de sokat kell még csiszolni a rendszerén.

Mocsy

Szabad(a)játék rovatunkban összegyűjtjük nektek a hónap legutósebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindegyikben megéri a letöltést.

Minden szintem szinte ingyen

# SZABAD(A) JÁTÉK

## Tree of Savior

Klasszikus fantasykörnyezetben játszódó MMORPG a *Tree of Savior*. Négy évvel a kalandorok érkezése előtt négy istennő őrizte a világ fővárosát, válaszoltak az imákra, és segítették az embereket. Az istennők egyszer csak eltűntek, majd a várost maga alá temette a Divine Tree. Szörnyetegek mászkálnak mindenfelé, és így védelmezők híján olyan, bátor kalandorok tartanak rendet a világban, mint mi. Aki valaha játszott a *Ragnarok Online*-nal, az biztosan otthonosan mozog majd a *Tree of Savior*-ban. Utunk elején ki kell választanunk, hogy archer, cleric, swordsman vagy wizard kaszttal akarunk-e kezdeni. A hosszas színteződés (több mint kétszáz szint) során folyamatosan oldhatunk majd fel új kasztkombinációkat, képessége-

ket és lehetőségeket, amelyek még az elhúzó utazásokat is izgalmassá teszik. Rengeteg ismételtető küldetés, terjedelmesebb miszió és dungeon várja a hőseket, melyek természetesen nagyon erős tárgyakkal és rengeteg arannyal jutalmaznak az arra érdemeiket. Bár minden tekintetben egy abszolút erős és tartalomódús MMO-ról van szó, stílusa és kímért, viszonylag lassú játékmenete miatt csak azoknak ajánlott, akik valami újra, különlegesre vágnak. A művészeti munka gyönyörű, a zene elvarázsol, és a közösség bármikor bármiben segít. Ha képes vagy elmerülni, és ellazulni a *Tree of Savior* világában, akkor egyedi élményben lesz részed több száz óra izgalmas kalanddal, amiért ráadásul egy fillért sem kell fizetned.

### A hónap játéka



# League of Legends – Mid-Season Magic



### A hónap frissítése

A Riot Games általában a szezonok végén zúditja ránk az átdolgozásokat és az új játékmecanikákat, de úgy tűnik, hogy a Season 6 frissítésbe nem fért bele minden. A 2016-os szezon felénél járunk, ami remek alkalmat ad a *League of Legends* felpozíciójára. A Mid-Season Magic először a mágusokkal foglalkozik. Rengeteg varázsló várta türelemmel, hogy a Riot végre erősítsen rajtuk, és ennek most jött el az ideje. Malzahar, Vladimir, Brand, Zyra, Vel'koz és Cassiopeia mind-mind új képességeket vagy a már meglévő képességeik átdolgozott verzióit kapták meg, hogy a velük való játék frissnek tünjön, és kellően jutalmazza az agresszív viselkedést. Malzahar a régi, passzív képessége helyett egy pajzsot és időleges mágiaellenállást kapott, míg Cassio egy zónát varázsolhat maga elé, amiből egyszerűen nincs menekvés. Zyra növényei jobban piszkálják az ellenfeleket, mint eddig bármikor; Brand körül pedig szó szerint lángol a világ. A varázslók új képességeikhez új tárgyakat is kaptak. Mielőtt kifutnánk a karakterszámból, arról is érdemes megemlékezni, hogy jól ismert sárkányunk visszavonult. Helyét öt másik, elemental dragon foglalta el. Az Idézők Szurdokában olykor egy új elem képviselője jelenik majd meg, akit ha levágunk, akkor az adott elemhez kapcsolatos áldást kapunk csapatunk minden tagjára. A meccs 35. percétől aztán az uralmat az elder dragon veszi át, aki sokkal erősebb, mint az elemeket képviselő társai, és sokkal erősebbé is teszi az öt levágó bajnokokat. Az új szörnyetek komolyan átalakítják majd a LoL-meccsek menetét, így érdemes lesz benézni pár menetre a közeljövőben.

## Dota 2 – 6.87

Brutális méretű frissítést kapott a *Dota 2*, amelyről még a közönség sem tudja, hogy mit eredményez majd. Első körben minden játékos kapott egy Scan-gombot a térkép mellé, amivel egy kis terület lehet felderíteni. Az egész csapat maximum egyszer használhatja ezt négy és fél percenként, tehát jól meg kell gondolni, hogy mikor, mire fordítjuk ezt a lehetőséget. Ez már csak azért is fontos, mert a hősök és fegyverek annyira megváltoztak, hogy szükségünk is lesz az így megszerelhető információra. Kaptunk új játéksze-

reket, például a Bloodthornt, amely két nagyon erős fegyverből, az Orchidből és a Crystalsból áll össze. A többi újdonság mellett átalakítottak olyan klasszikusokat, mint a Skull Basher, az Abyssal Blade, a sima Animal Courier vagy a Blade Mail. A fejlesztők célja az volt, hogy a hősök legfontosabb fegyvereit könnyebben szerezhessük be, ugyanakkor maradjon tér a fejlesztéseknek is. Rengeteg karakter változott a térképpel együtt; ha mostanában bejelentkeztek a *Dota 2* csataterreire, garantáltan meglepődtek.



## Skyforge – Reaper's Revenge

Tartalomban és egyedi játékelemekben lassan az ingyenesen játszható MMORPG-k királyává válik a *Skyforge*. A fejlesztők nagyon szeretnék, ha ez tényleg így lenne, ezért további érdekességekkel dobták fel a megfáradt kalandorok mindennapjait. Minden játékos, aki ezentúl teljesít egy Distortions részt, új tárgyakkal bővítheti arzenálját, de ezenfelül vectorokat is kap, amelyek folyamatosan fejlődnek majd a karakterekkel együtt, és szépen lassan még több erőt kínálnak használójuk-

nak. Aki szeretik gyűjtögetni és ápolgatni hátasait, azok is örülhetnek, hiszen fejleszthetővé váltak a hátasok. Nem kell többé hátrahagynod kedvenc paripádat csak azért, mert a másik gyorsabb. Végül bekerült a D-Series Distortions, amelyben egy újabb adag szörnyeteggel lehet majd megküzdeni értékes nyereményekért. A Vird Tribe korábbi ura, Shukur két fia és négy unokája vár ránk, és ha sikerül leküzdenünk őket, akkor a játék legerősebb fegyvereit vehetjük magunkhoz.



## Rocket League – Hoops

Távírányítós kisautókkal focizni nagyon menő, de velük kosarazni még annál is lazább. A *Rocket League* fejlesztői kellően örültek voltak ahhoz, hogy a megszokott kapukat palánkokra cseréljék, és a Hoops-módban rákényszerítsenek minket a pontosan kiszámított ugrásokra. Ha egy fél centivel odébb tekered a járgányt a levegőben, akkor a golyó a pálya másik végében köt ki. Az a taktika, miszerint minden ugrás és trükközés nélkül beterejlük a labdát a hálóba, itt nem mű-

ködik. Emelgetni kell, pattogtatni, és ha nem sikerül, akkor újratekdeni az egészet. A Hoops-mód a játék talán legmókásabb eleme, ráadásul ezt, illetve az ehhez járó Dunk House térképet ingyenesen megkapja minden *Rocket League*-játékos. A programba beillesztettek még egy NBA zászlócsomagot is a kosárrajongóknak, de ezért már fizetni kell. Szerencsére a mókázáshoz egy forintot sem kell költenetek, csak meg kell tanulni ugrálni – ami komolyabb feladat, mint hinnétek.

## EVE Online – Citadel

Fura szerzet volt az MMORPG-k piacán az *EVE Online*, de most a fejlesztők még tovább mentek. A CCP eddig is igyekezett annyi szabadságot és lehetőséget adni a játékosoknak, amennyit csak tudott, de azért a világ nagy részét a fejlesztők rendezték be. Ezentúl azonban a játékosok is építhetnek városokat. A citadellák az űrben építhető hatalmas, játékosok által felügyelt és berendezett központok, ahol felállíthatunk kereskedelmi egységeket, közösségi zónákat, de ha csak egy nagy, könnyen védhető várat akarunk kihozni

az egyikből, annak is tökéletes lesz. Egy ilyen felhúzni természetesen nem lesz egyszerű, sem olcsó, de egy nagyobb csapatnak könnyen összejöhét. Emellett rengeteg újdonság fért bele a kiegészítőbe, mint például a teljesen átdolgozott hangárok, a játékosok által bérelhető hirdetőtáblák, az új rendszerek, amelyek védik a barátságos gépeket citadelláink határára. Még sok más apróságot is felfedezhet az, aki mostanában kirepül a hangárjából, csak aztán óvatosan! Éppen egy több száz fős háború zajlik a galaxis határára.

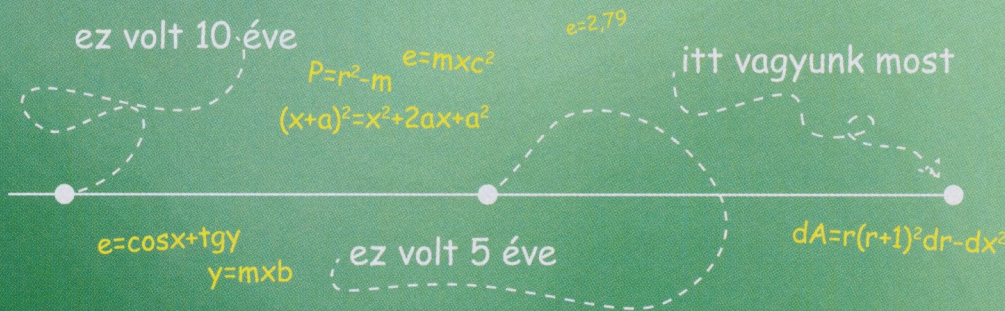


$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

# VISSZAPILLANTÓ

**SOKKAL FESZÜLTEBB, VÁRAKOZÁSOKKAL TELIBB VOLT AZ E3 ELŐTTI HÓNAP PÉLDÁUL TÍZ ÉVVEL EZELEŐTT, MINT MOST.** Ahogy a korábbi számokat olvastuk a raktárban gubbasztva, ez lett a legnagyobb felismerésünk. Lehetne az idej hónap mottója is ez, már ha lenne mottónk. Bárhogya is, kicsit szomorú tény, hogy annak idején Boe csapata milyen átléssel várta az E3-at, mi pedig már nem nagyon tudjuk átérezni ugyanezt (mert előtte ügyis lefoglalt bennünket a júniusi GameStar), talán ti sem. Pedig azért ne felejtjük el, hogy ez az ipar legnagyobb ünnepe, és bár sokszor csalódtunk már előre felcukrozott demók és kiszivárgott titkok után a valóságban, azért még mindig remek dolog, hogy játékosként ennyi választásunk van, ennyien keresik egyszerre a figyelmünket. De most nem is akarunk okítani titeket, nézzétek meg inkább, annak idején hogyan regéltek a GameStar tagjai bármiről, ami a kezük ügyébe került, vagy ami megfordult abban a csodálatos fejükben.



# 10 ÉVE



**Idézet: Boe - főszerkesztői bevezető**

Már neki sem kezdek számolni, olyan keveset kell aludni az E3-ig! A legnagyobb show-n mindenki ott lesz, aki számít, a legnagyobb kiadók, a legnagyobb játékok, a legnagyobb bejelentések, s fellebben a sok-sok lepel, megmutatván, milyen nagy durranásokra fogunk epekedve várni a következő évben. Reméljük, izgultok, mert mi igen.

Kicsit furcsa, hogy ha most körbekérdeznénk, egyáltalán nem biztos, hogy mindenki ugyanilyen lázzal várna az E3-at. Túl sok lett az inger, minden kiszivárog, az internet megölte a Télapót.



**Idézet: Berr - Így írtunk mi című cikke**

Olyan világmegváltó témákat pedzegetett a lap, mint például „Bináris keresőalgoritmus C64-re”, vagy „Körtélyesi Gézáne: Programozási alapfeladatok gyűjteménye” című opuszának elemzése, esetleg „A legújabb PC kompatibilis kubai számítógépek KGST piacon való értékesítési lehetőségei”.

Berr a Neumann János Számítógéptudományi Társaság által 1983-ban indított havilapot, a Mikroszámítógépes magazint idézte fel, pedig pont arra gondoltunk, hogy mennyire viccesen lehetett volna ezeket a témákat prezentálni, de ők ezt komolyan gondolták. Aztán beszállt a KISZ, és megjelent az első játékrovat nyomtatásban. A Spektrum- és Commodore Világ csak ezután következett.



**Idézet: Csonti - SpellForce 2 teszt**

Úgy tűnik, vannak még olyan naiv, szebb jövőért küzdő kiadók és fejlesztők, akik - micsoda szentségtörés - meghallgatják a felhasználók, jelen esetben a játékosok véleményét, és ennek tudatában állnak neki az új verzió összekalapálásának.

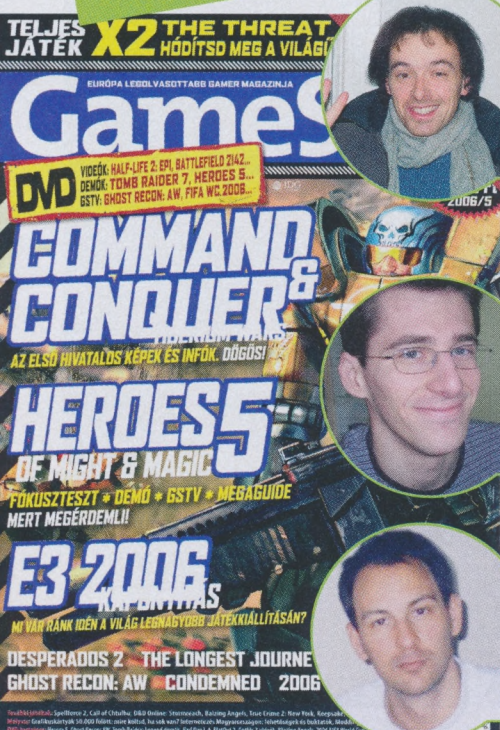
Erre Ender csak annyit írt akkor: „Ez valami átverés lehet...” Ma sem tudunk ennél többet hozzátenni.



**Idézet: Del - Blazing Angels teszt**

Néha bár izzadunk majd, a tapétát azért mégse fogjuk lekaparni a falról, ha netán elhaláloznánk. Ez amúgy sem különösebben gyakori esemény, hiszen a fizika mint olyan csak mértékkel képviselteti magát.

Annyira finoman árnyalt megjegyzés arra, hogy egy túlságosan is árkád repülő játék nem tartogat semmi kihívást, hogy az embernek azonnal elismerő csettintésre rándul a keze. Mint olyan.



$$e=mx^2$$

$$P=r^2-m$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

**5 ÉVE**



**Idézet: mazur - főszerkesztői bevezető**

A világ félreismer minket, játékosokat, hiszen oly sokan gondolják rólunk, hogy szívünk szerint csak a hűs, sötét szobában kuksolnánk, villódzó képernyő előtt, pedig ez nem igaz, nem és nem és nem. Ilyen szikrázó napsütésben legszívesebben feltépünk az ajtót, majd viháncolva, gurgulázva szökellünk szaladnánk együtt az antilopokkal, át a szavannán – azt hiszem, ezt mindannyiunk nevében mondhatom.

Kár, hogy mostanában olyan pocsék időnk volt, inkább megyünk is vissza a lyukba játszani.



**Idézet: Ender - Hírek rovat bevezető**

Fel vagyok háborodva, tisztelt hölgyeim és uraim! Mégpedig azért, mert a játékvilág már nem a régi! Mindenki C.S.A.V.A.R.T. akar vinni kiváló termékébe, és már semmi nem olyan, amilyennek lennie kell. Taktikai lövölde, 3D-s logikai játék... Herótom van már ezektől, egy hentes FPS-t akarok, most! Egy szóval: már csak három hét a Duke Nukem Foreverig.

Aztán az sem lett egészen olyan, mint amilyennek lennie kellett volna.



**Idézet: RG - Ask Da Team**

Válasz olvasói kérdésre: „Melyik játék/játéksorozat zenéje fogott meg titeket a legjobban?”

Mafia főcíme, Mafia ingame muzsikák és persze a Mafia stáblista-zenéje. Egyébként a Mafia zenéit említettem már?

RG egy amolyan biztos és szilárd pont a GameStar történetében; ha Mafia, akkor majd ő azt tudja. Amúgy meg a felhők között megtalálható, amíg meg nem jelenik a harmadik rész.



**Idézet: Chavaller - The Witcher 2 Assassins of Kings teszt**

Tökös legények lévén nem ijednek meg néhány kivillanó mellbimbótól, sem holmi korhatár-besoroló bizottságtól a CD Projekt RED srácai, aminek következtében szemrebbelés nélkül digitalizálták a Sapkowski regényeiben tetten érhető kendőzetlen erotikát.

Nem véletlen, hogy a harmadik részt játszva is az volt egy hétig a téma a szerkesztőségben, hogy ki varrt le a kít. Persze csak a játékban, a valóságban monogám papucskák vagyunk.



**Idézet: HP - Aréna rovat**

Azért lesznek mindig tele a nosztalgiaidiszkok, mert mindenki azt gondolja, hogy az ő fiatalsága volt az aranykor. Azért gaming szempontból a miénk tényleg egy kicsit az volt.

Legalábbis az újdonság varázsát és a csodálattal teli alázatot tekintve mindenképpen.

**Idézet: Mocsy - Star Wars Battlefront előzetes**

Nem kicsit borítaná fel a játéklélményt egy olyan permanens Darth Vader, aki egyetlen kézmozdulattal megvonja a levegőt a kemelő mesterlövészeketől a pálya túoldalán.

A permanens Darth Vader csodálatos szókép, kicsit olyan „Legyél mindig Darth Vader!” kampányüzete van. És pár kemelő meg is érdemelné az asztrális fajtogatást, csak halkán tesszük hozzá.

**Idézet: Szada - Dungeons 2 teszt**

A műfajhoz és a felmenőhöz hűen persze itt is bérencék lesik minden parancsunkat, hogy aranyat bányásszanak, saját útvesszőket és különböző funkciójú szobákat építsenek, csapdákat állítsanak, vagy akár beleszaladjanak egy pokoli parasztlengőbe, ha éppen lanyhulna a moráljuk, miközben mi a Túlvilággal Kokettáló Gonoszoként menedzseljük eltemetett birodalmunkat.

Ki ne vágyna ilyen munkaköri leírásra? Mámint Túlvilággal Kokettáló Gonoszoként persze, nem is egy parasztlengőbe beleszaladó bérencéként.

**Idézet: Nightwolf - Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown teszt**

Mindenki nyugodjon le a... potrohás pitypangba!

Ezzel a felvezető mondattal nyitotta meg Wolfi az egyébként nem túl rózsás Shadowrun Chronicles boncolgatását, de a mai napig nem értjük, hogy a potrohás pitypang hogyan lehetett releváns, és vajon miért pont abba kell lenyugodnunk. Az élet nagy kérdései ezek, elmélkedjete most ezen öt percet, és aztán lapozzatok bátran tovább. Számoljuk.



**1 ÉVE**



Citromdij-válogatás videó a szerkesztőség legújabb díjlistáival

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

# MÁSVILÁG

Szuperhaverok egymás ellen

## Amerika Kapitány: Polgárháború



Film  
szuperhősfilm

**A BOSSZÚÁLLÓK, AZ AMERIKA KAPITÁNY: A TÉL KATONÁJA ÉS A BOSSZÚÁLLÓK: ULTRON KORA ESEMÉNYEI ALAPJAIBAN RENGETTÉK MEG A VILÁGOT.** Hiába sikerült hőseinknek többször is megmenteniük a Földet, így sem végződött a dolog happy enddel, rengeteg áldozattal járt minden egyes harc. A következmények pedig olyan ragadozók, amelyek kíméletlenül utoléri a prédát, és ha lehetőségük adódik rá, élve felfalják. Ez történik Vasemberrel, Amerika Kapitánnyal és az idő közben megismermert többi karakterrel is, ugyanis a világ kormányai nem tűrik tovább, hogy az igazságosztók kontroll nélkül működjenek, ezért egy regisztrációs törvény aláírására kötelezik őket. Ennek köszönhetően kedvenceink két táborra szakadnak: a milliárdos, playboy és emberbarát Tony Stark (Robert Downey Jr.) a felügyelet mellett teszi le a voksát, a hazafinak tartott Steve Rogers (Chris Evans) viszont éppen ellenkezőleg látja a dolgokat. A szakadékot ugyanakkor elsősorban nem az elszámoltatás mélyíti el kettejük között, hanem a Kapitány gyermekkori barátjának, az agyosott Buckynak (Sebastian Stan) kálváriája és a háttérből a szálakat meggyőző okkal mozgató Zemo (Daniel Brühl), a múlt pedig kér-

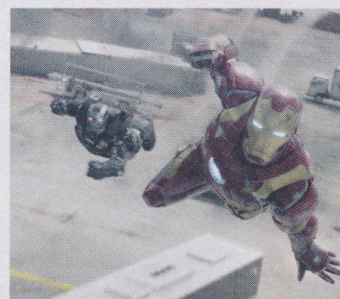
lehetetlenül megtorolja magát mindkét oldalon. A már bemutatkozott szuperhaverok (Fekete Özvegy – Scarlett Johansson, Sólyomszem – Jeremy Renner, Sólyom – Anthony Mackie, Skarlát Boszorkány – Elizabeth Olsen, Vízió – Paul Bettany, Hadigép – Don Cheadle, Hangya – Paul Rudd) mellett olyan új arcok is bekapcsolódnak a különleges képességűek perpatvarába, mint a történetbe rendkívül ügyesen behelyezett és igazságszívű Fekete Párduc (Chadwick Boseman), illetve a legújabb és mindenkit garantáltan elvarázsoló Pókember (Tom Holland). Noha kedvenc hálózóvőnk jelmezét ezúttal a CGI-technológia hozta létre, az eddigiek közül talán mégis Holland stílusa és külleme passzol leginkább a képregénybeli pókfejéhez. Aki félt attól, hogy a Marvel rosszul castingolt, ne aggódjon, hiszen a Polgárháború megtekintése után sokkal jobban fogja vágni a Pókember önálló moziját, a Spider-Man: Homecomingot – és nem csak a dögös May néni (Marisa Tomei) miatt. A rendezői feladatokat az Amerika Kapitány: A tél katonáját jegyző Russo testvérek (Anthony és Joe) látták el, akik remek munkát végeztek, még akkor is, ha az alapanyaghoz nem éppen

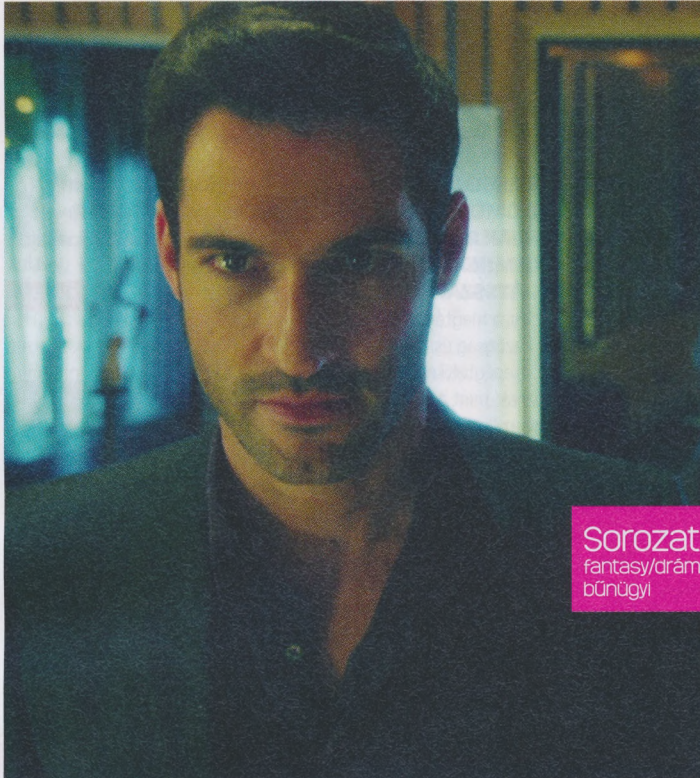
úgy nyúltak hozzá, ahogyan azt a képregényeket faló rajongók elvárták. A Polgárháború ugyanis az X-Menek, a Fantasztikus Négyesek és más karakterek nélkül nem ugyanaz, mint a füzetek lapjain, ehelyett kaptunk egy hasonlóan izgalmas és eléggé fordulatos sztorit a történet alapjaira építkezve. Az akciójeleket feszes vágásuk ellenére is pófánsan festenek, a reptéri összecsapás bizonyára az egyik kedvenc lesz a csapatos zúzdák kategóriájában, és a humort is sikerült úgy beépíteni a koncepcióba, hogy az nem ment az egész sztorit át-szövő dráma rovására. Henry Jackman korrektséggel megalkuvó filmzenéjéért viszont kicsit kár, hiszen ezúttal hiányoznak az emlékeztető dallamok. A már ismert és új képregényhősök látványos egymáson feszülése, vagyis nevével nevezve az Amerika Kapitány: Polgárháború az eddigi legjobb darab a Marvel filmes univerzumán belül, éppen ezért mindenkinek ajánlott beülni rá a moziba, legyen az illető rajongó vagy a franchise-zal most ismerkedő néző. Utóbbinak azért nem árt bepótolnia a Marvel-féle idővonal eddigi állomásait a 2008-as Vasemberrel kezdődően, de a végeredmény megéri a fáradságot.

Szada

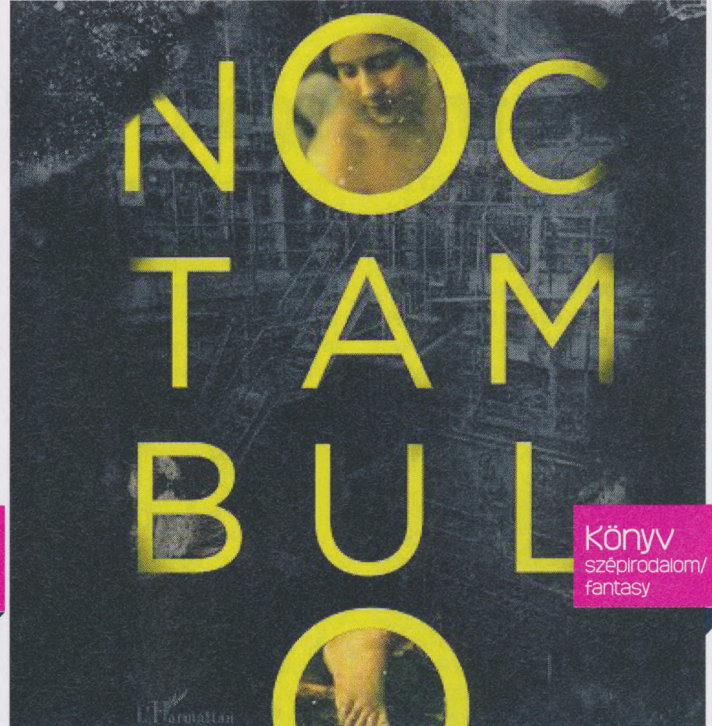
Ha Russóék ezt a szintet hozták most, bele sem merek gondolni, mi lesz Thanos ellen. Várjuk!

4,5/5





Sorozat  
 fantasy/dráma/  
 bűnügy



Könyv  
 szépirodalom/  
 fantasy

## Lucifer ül, jó ördög!

### Lucifer

**M**EGSZOKOTT DOLOG MÁR A SOROZATOKBAN, HOGY EGY KÜLÖNLEGES PÁROS A FŐSZEREPLŐ, AKIK KÖZÜL AZ EGYIK BIZTOSAN HIVATÁSSZERŰEN ŪZI AZ IGAZSÁGSZOLGÁLTATÁST, MÍG A MÁSIK AFFÉLE TEHETSÉGES CSODABOGÁR.

Gondoljunk csak a Castle-re vagy éppen a Mentalistára, amelyeket szintén az „epizódonként egy ügy megoldása” koncepcióra húztak fel, és mindegyikben helyet kapott egy szerethető karakter, aki külön társaként funkcionál. Nincs ez másként a FOX külföldön nagy sikerrel vetített és már hazánkban szinkronosan is bemutatott fantasyszériájával sem, amelyben nem kisebb alakot sikerült megtenniük címszereplőnek, mint magát Lucifert. A nem mindennapi sztori szerint a bukkott angyal megunja az alvilági létet, és felköltözik a Földre, természetesen az Angyalok városába, ahol nyit egy éjszakai klubot, és megfigyeli a város lakóit, hogy kifürkésze sötét kis titkaikat. Egy brutális gyilkosság kapcsán azonban Lucifer (Tom Ellis) összetalálkozik az ügyet vezető karakán nyomozónővel, Chloéval (Lauren German), és mivel a nő immúnis a férfi túlvilági sármijára, antihősünk úgy dönt, hogy segít a nyomozásban, miközben is-

ten egyik angyala megpróbálja visszarángatni őt a „föld alá”, ahová való. Már az alaptörténeten is érezhető, hogy olyan pokoli szórakozásban lehet részünk, ha figyelemmel követjük Lucifer beavatkozását a halandók életébe és tetteibe, amilyenre korábban nem volt példa. Ezt pedig csak tovább fokozza, hogy a főszereplőt alakító Ellis egyszerűen lubizkol a szerepben (itt meg kell jegyeznünk, hogy a magyar szinkronban Kárpáti Levente zseniális választás volt hozzá), miközben a duó hölgyrészét képező Lauren German magabiztosan hozza a kissé karót nyelt, de lasscskán feloldódó, elhivatott nyomozót. A Lucifer sorozat kvintessenciája viszont nemcsak kettejük párosában keresendő, hanem az alvilági kérdésekben, az ördög jellemének alakulásában és a bűnösök méltó jussának kiosztásában, de felmerülnek olyan érdekes vallási kérdések is, amelyekre humorba szöve kapunk válaszokat. A Lucifernek – hasonlóan a Castle-hez és a Mentalistához – megvannak a maga gyermekbetegségei, viszont egy rendkívüli karakterrel bír, ördögien vicces és stílusos sorozatról van szó, amellyel mindenképpen érdemes tennie egy próbát annak, akit felcsigázott a démoni elképzelés.

Szada

A gonosz valóban köztünk jár. De legalább stílusos.

4/5

## Beregi Tamás

### Noctambulo – Egy alvajáró története

**A**HUSZADIK SZÁZAD ELŐESTÉJÉN JÁTSZÓDÓ KALANDREGÉNY FŐHŐSE JONATHAN, EGY BOHÉM LONDONI MŰVÉSZ, AKI EROTIKUS FÉNYKÉPEKET RESTAURÁL. Éjszakáit léha barátai társaságában tölti kocsmákban, kuplerájokban, ópiumbarlangokban. Amikor kezébe akad egy megfeketedett fotó, és egy családi villa elárverezése kapcsán nyomozni kezd elmeegógyintézetben elhalálozott nagypapa különös története után, eddigi világa darabokra hullik. Rémlátások kerítik hatalmukba, melyekben imádott városa szörnyű átalakuláson megy keresztül. Jonathan megismerkedik egy arany szívű prostituálttal, akiről kiderül, hogy tragikus sorsú anyja révén kötődik a nagypapához. A szerelmesek megszöknek a lélekölő nekropolisszá változó Londonból, és a varázslatos szépségű angol Tóvidék, valamint a Skót-felföld felé menekülnek. Ám az ipari rémlátások Jonathant ezeken az érintetlen, mitologikus tájakon is utoléri. A főhős végül vakmerő tette szánja el magát, hogy megmentse az apokalipszis felé sodródó világot. Vajon sikerül neki, vagy elemézték őt is a világvége vi-

harfellegei? Az Egyetleneim és a Pixelhősök c. kultkönyvek írójának valóságot az álmokkal keverő, kultúrtörténeti és fantasztikus elemekkel átszótt új regénye egyszerre idézi Poe, Lovecraft sötét vízióit és Szerb Antal melankolikus utazóregényeit. Főhőse alvajáróként bolyong a modern tudomány, az iparosodás, a generáció poklában, miközben mániákusan keresi a világból kivesző szépséget, mitikus teljességet. A regényt különösen izgalmassá teszi az örömlány által elbeszélte mesefolyam, amely végül Jonathant is ráébreszti küldetése igazi céljára. Bár az ötszáz oldalas regény a múltban játszódik, tulajdonképpen a mai világról szól: apokaliptikus látomás a természetpusztításról és a civilizáció végéről, miközben megható szerelmes történet is egyben. A hol költői, hol obszcén stílusú, hol pedig filmben illő víziókkal átszótt történetben ugyanakkor mindvégig jelen van az író korábbi műveit is jellemző humor. A rendkívül szép kiadású regényt gyönyörű ábrák, a történethez kapcsolódó áltudományos táblázatok egészítik ki, az inyeneczek pedig a könyv végén található kultúrtörténeti függelékben csemegézhetnek. (x)

A nehezen besorolható műfajú regényt egyaránt ajánljuk a kaland, a szépirodalom és az igényes fantasy kedvelőinek.

J. D. Salinger

## Rozsban a fogó

**JÓ, HOGY NEM MINDJÁRT EGY KÖZÉPKORI KÖNYVET AJÁNLOK, NEM? A THE CATCHER IN THE RYE 1951-BEN JELENT MEG AMERIKÁBAN, NEM NEVEZHETŐ TEHÁT ÉPPENSÉGGEL FRISS IRODALOMNAK.** Hazánkban ugyan bő évtizedes késéssel, 1964-ben debütált a regény Zabhegyező címen, de a hatvanas évek korszaka sem egyenlő már a közelmúlttal. A lázadó, szabad szájú kamasz fiú, Holden Caulfield története akkoriban elképesztő sikereket ért el, a mai napig is úgy hivatkozunk a könyvre, mint a beatkorszak egyik kultikus szövegére. Salinger ugyanis zseniálisan komponált regényt a tizenévesek vulgáris beszélt nyelvéből és a lázadásból. Holdent immár a negyedik gimnáziumból csapták ki, és nem mer hazamenni a szüleihez (vagy nincs kedve hozzá), hogy bevallja (vagy magyarázkodjon) nekik. A fiú gyűlöli a képmutatókat – legyen az egy hódításaival kérkedő kollégiumi szobatárs, egy sikereinek tudatában lévő hollywoodi színész vagy egy saját szépségétől el-

telt csaj. A gond az, hogy alig talál olyasvalakit, akinek a viselkedése vagy a szavai ne volnának álságosak. Tavaly új fordításban jelent meg a regény, immáron Rozsban a fogó címmel; a friss magyar szöveg a korábbihoz képest egyszerre áll sokkal közelebb a mai nyelvhasználathoz és Salinger eredeti mondataihoz.



Könyv klasszikus

Ha egy könyvesboltban a Zabhegyezőt kéred, készülj fel rá, hogy a Rozsban a fogót kapod helyette.

5/5

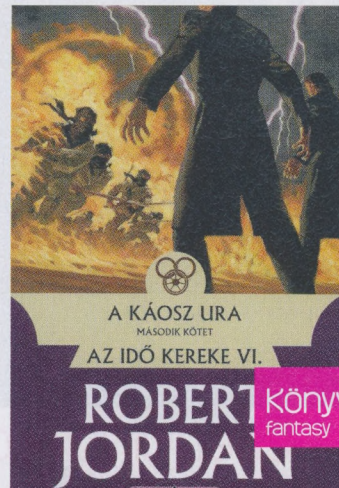
Robert Jordan

## A káosz ura

**E GYESEK SIKERESEN, MÁSOK KEVÉSBÉ EREDMÉNYESEN ÚJZIK, DE JORDAN REGÉNYFOLYAMÁBAN SZINTE MINDENKI A HÁZAK JÁTÉKÁT JÁTSSZA.** A nyílt erőfitogtatás, a színlelés, a megtévesztés, a hazugságba rejtett hazugság és a megfélemlítő fülekre mérget csepegtető nyelvek ugyanúgy hozzátartoznak, mint a bordák közé szúrt penge vagy az üzenet átadását követően elborzasztó – és minden bizonnyal fájdalmas – véget érő küldönc. Rand al'Thor heroikus küzdelmet folytat elméje épségének megőrzése érdekében, miközben a két táborra szakadt aes sedaiok a saját céljaikra kívánják felhasználni őt. Csak azzal nem számolnak, hogy mentora alaposan kitanította őt. A Fehér Toronnyal szemben feláll a Kis Torony, amely megválasztja saját amyrlinjét, és a Fekete Torony, ahol a fókuszálni képes férfiak gyülekeznek. Mintha nem lenne elég az állandó háborús fenyegettség, még az időjárás is megbolondul. Az így kialakult káosz tökéletes táptalaja a meszterfokon izzott udvari intrikának, de az

se tegye félre a két kötetre bontott, több mint ezerkétszáz oldalas olvasmányt, aki tízezres seregek vérpermetbe fülő csatái miatt vesz a kezébe fantasyt.

Chavalier



Könyv fantasy

Csak a szokásos; Jordan hívei falni fogják az oldalakat.

4,5/5

Clive Barker

## A vér evangéliuma

**JÓ IDEJE NEM JELENTKEZETT A NEVES SPLATTERPUNK DARK FANTASY SZERZŐ A VÉRKÖNYVEKBEN ELINDULT TÖRTÉNET FOLYTATÁSÁVAL.** Karácsonykor azonban megakadt a szemem ezen a csodás kötetben, amelyet épeszű ember nem vett volna meg ajándékba az édesanyjának. Én viszont megtettem, kölcsönkértem, és most ajánlom nektek is, mert érdemes. Pinhead neve a hazai horrorrajongók körében is jól ismert, az ő főszereplésével készült Hellraiser filmek kiemelkednek különlegességükközül az átlag belezós akciók közül. Ráadásul aki egyet látott/olvasott ezekből a sztorikból, sosem feleli többé a Lemarchand-kockát, a cenobitákat és azt a rémületes, mégis vonzó, szögekkel kivert koponyát. A könyv fülszövege elárulja: Pinhead még utoljára el szeretne köszönni, és valóban erről van szó. A Pokol láncos-kampós pap-

ja fellázad a rend ellen, és Lucifer trónjára tör, de hogy végső szándéka mi, azt nem szeretném elárulni. Gonosz, brutális és annyira szürreális szexuális, hogy csak vastag piros vonallal körberajzolt 18-as jelöléssel merem ajánlani. Mégis elborzasztóan szép, és a búcsú, bármilyen morbid is, megható (sőt az is lehet, hogy nem végleges).



Könyv horror

Anyukámnak tetszett, szerintem még egy korrektúrákor ráfért volna.

4/5

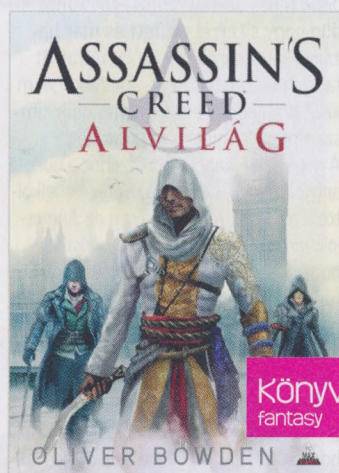
Oliver Bowden

## Alvilág

**A Z IPARI FORRADALOM ELEJÉN JÁRUNK, LONDONBAN GŐZERŐVEL FOLYIK AZ ELSŐ FÖLDALATTI VASÚT ÉPÍTÉSE. EZ AZONBAN CSAK ÁLCA, IGAZÁBÓL A TEMPLOMOSOK KUTATNAK EGY RÉGEN ELFELEDETT VARÁZSTÁRGY UTÁN, AMELY FELBORÍTHATJA AZ ÉVSZÁZADOK SORÁN LÉTREJÖTT KÉNYES EGYENSÜLYT.** Az orgyilkosok épp veszésre állnak a brit birodalom fővárosában, csak a Frye család száll szembe a templomosok befolyásos hálózatával. Az ikrek nagyon kezdők még, ezért szükségük van egy mentorra, az indiai származású Henry Greenre, aki segít nekik eligazodni a szövevényes politikai helyzetben. Green az indiai kontinens egyik legigéretesebb orgyilkosa volt, de aztán egy sorsdöntő küldetés során képtelen volt hidegvérrel meggyilkolni egy templomost, ezért száműzetésbe kényszerült. Így került Londonba, ahol kettős ügynökként be kellett épül-

nie a templomosok közé, hogy a közelben legyen, amikor azok megtalálják a nagy erejű ereklyét. Kifejezetten izgalmas regény, simán lekörözi az alapjául szolgáló videojátékot.

Mocsy



Könyv fantasy

Londoni torokmetsző.

4/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT A DELTA VISION ÜZLETÉBEN RÉSZELEK: GAMESTAR.HU/DELTAVISION GAMESTAR-KEDVEZMÉNY FELHASZNÁLVA



# Feryne

## Identification

**KORÁBBAN NEM VOLT MÉG RÁ PÉLDA, MOST MÉGIS EGY DJ-MIXET AJÁNLANÁNK, ÉS TESSZÜK EZT IGAZÁN JÓ SZÍVVEL.** Feryne nem túl régen került a látószögembe, akkor éppen dark techno stílusban alkotott, nem mindennapi minőségben. Az elektro felől érkező hölgy lemezlovas bravúros technikájával és speciális ízlésével nem csupán a hazai rajongókat bűvölte el, de nemzetközi szinten is komoly ismertségre tett szert a közelmúltban. Az ember azt hinné, erről a vonaltól már csak úgy kanyarodhat el, ha elkezdi zenéket írni és kiadni, ám ő váltott, méghozzá teljes stílust, és most az IDM (intelligent dance music) felől közelítve készíti lassan tömegeket elvarázsoló mixeit. Maga a stílus, neve ellenére, kevésbé tánczene, legalábbis nem olyan egyértelműen, mint a techno; a 90-es évek eleje óta létező, majd kissé el-eltűnő, végül az ezredforduló óta újra hódító, experimentális zenei műfaj inkább az agyra hat, mint a lá-

bakra. Hősnőnk pedig meglehetősen érzékenységgel játssza ezeket a gyakran soha ki nem adott, kéz alatt terjesztett trackeket, vagy épp a szcénában jelentős renoméval rendelkező művészek alkotásait. Én mondom nektek, ez a lány még dicsőséget szerez hazánknak ezen a területen.

H.A.L.



Zene  
IDM

Gyönyörű azonosulás a zenével a gyönyörű szemű kis frufrustól.

5/5

# Sensient

## The End of All Things

**VOLT IDŐ, AMIKOR A PSYTRANCE EGY JÓL MEGHATÁROZHATÓ STÍLUS VOLT, AMELYBEN MINDEN ÉS MINDENKI MEGFÉRT EGYSZERRE.** Meztlábás neohippik ugráltak a porban az embermagas hangfalak előtt, dicsőítve az elefántarcú goaistenek szent basszusait. Ez az egység mára kismillió mikrokultúrává hullott, minden egyes jól felismerhető hangkép és ritmika külön besorolást kapott, így értünk el arra a szürreális pontra, amikor egy kiadó (Zenon Records) akkorát megy, hogy saját stílust alapít. Ez a „zenonesque”. Az irányzat zászlóvivője pedig a legendás ausztrál Sensient, aka Tim Larner, az említett kiadó feje. A játékos, funkys hangzás keveredik a manapság divatos progresszív alapokkal. Persze, hogy közkedvelt, hiszen semmilyen irányban sem extrém, sebességben is középtempós, ráadásul abszolúte könnyen befogadható. Emellett megadja a hallgatónak azt az érzést, hogy itt valami underground

történik, amit csak beavatottak érthetnek igazán. Pedig ha őszintén belegondol az ember, épp az ellenkezőjéről van szó, ami viszont semmit sem von le a zene értékéből. A The End of All Things egy kellemesen utaztató, éltől és szélsőségektől mentes lemez, tisztult hangzással és lélekmengető dallamokkal.

NINth



Zene  
zenonesque/  
progressive psy

Az új progresszív diadala.

4/5

# Fallujah

## Dreamless

**AZ UTÓBBI ÉVEK DJENT METÁL TREND FARVIZÉN TÖKÉLETESEN EVEZŐ EGYÜTTES, A FALLUJAH, ÉS A PROGRESSZÍV DEATH METAL „ÜDVÖSKE” (2007 ÓTA AKTÍV EGYÜTTES) ÚJ ALBUMMAL JELENTKEZETT.** Ez egyszerre hivatott kielégíteni a brutális death metal híveket a hipertechnikás djent fanatikusaival együtt. Az említett műfajokra gyakran jellemző fogós atmoszféra és kísérletező szándék tökéletesen megjelenik a Dreamless 55 percében: egészen elképesztő mélységektől indulva kapaszkodik fel éteri magasságokig. A The Void Alone az album kétségkívül legslágeresebb darabja; elképesztően egyedi és gyönyörű női vokáljával megszépelve minden egyes hallgatás után elismerő-csodálkozó bólogatásra készítet. De mindemellett ott van még az a fajta végtelen pusztító energia is, amely például az Adrenaline-ban ütközik ki, hibátlanul hozva a death

metal stílus intenzív erejét. Az egyetlen kis baki a lemezen, hogy az album ívében van némi zavar; féлдő után (Dreamless) ambientalapú számok bontják meg random pontokon a „flow”-t, ami a Les Silence-nél teljesebb ki: az elektronikus alapokkal és ambienszönyegekkel variáló szám tökéletes zárás lenne, eltekintve attól, hogy van még egy track utána a korongon.

NINth



Zene  
progressive  
death metal/djent

Háború a Mennyországban.

4/5

# Memmaker

## Let There Be Lasers

**FOGJ EGY NAGY MARÉK SCIFI-FANATIZMUST, SZÓRD MEG BÁTRAN ASIMOVÍ ROBOTIKÁVAL, ÖLTÖZTESD FEL ELECTRO INDUSTRIAL-KÖNTÖSBE, MAJD ADJ HOZZÁ EGY KORTÁRS ELEKTRONIKUS ZENEI KEVERÉKET, KIHANGSÚLYOZVA A BREAKBEAT ÉS A (HARD)TRANCE KÜLÖNFÉLE ÁGAZATAIT.** Így nagyjából megkapod azt a képet, amely jól tükrözi a kanadai-francia Memmaker hangzását. Az industrialkörökben jól ismert Yann Faussurier (Iszoloscope) és Guillaume Nadon (M3N7A7) által fémjelzett projekt egy egészen újszerű megközelítése a zajon szocializálódott szubkultúráknak, ahol a mai napig menő dolog színes gégecsövekkel és műrasztákkal díszíteni a sérőt, és szívárvány színű lézerek keresztvívében menetelni gyárból mintázott zakatolásokból és gépsikításokból összepasszintott zenékre. Ebben a közegben született a Memmaker is, ami a fentiekől eltérő-

en maximálisan klubpozitív; progresszív goa (ezt halálosan komolyan mondom), trance, hardtrance, breakbeat és techno hatások tömkelege jelenik meg ezen az albumon, így még azokhoz is eljuthat a cyberpunk életérzés, akik eddig maximum az ozorai nagyszínpad előtt táncoltak, ott is csak napközben, lélekszírpumpolásra. Vagy épp sötét pincék mélyén gyakorolták a „kezeketamagasba” életérzést.

NINth



Zene  
electro industrial/  
hardtrance/scifi

Sex With a Robot (Are You Gonna Do It?).

5/5

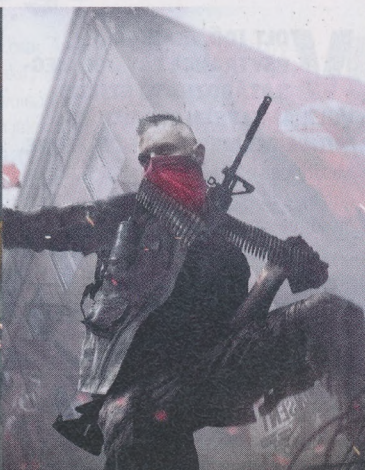
Megjelenik június 17-én

# KÖVRSZÁM



## DOOM

Végre itt az alkalom, hogy újra hatalmas démonokkal küzdhessünk meg a legfurább fegyvereket felhasználva, amelyeket emberi elme csak kitalálhat. Nem kell attól félni, hogy a Bethesda túlerőltetné a történetet: itt vannak a rosszfiúk, ott a fegyverek, lehet menni, löni. Meglátjuk, mennyire működik ez manapság.



## HOMEFRONT: THE REVOLUTION

A Deep Silver nyílt világú háborús lövöldéjében egy alternatív jövőben járunk majd. A sztori szerint Észak-Korea 2029-ben megszállja Amerikát, amit a nép nem tűrhet, és a mi vezetésünkkel ellenáll az elnyomásnak. Amíg hordhatunk maszkot, és lesz mit csinálnunk a világban, rendben leszünk.



## MIRROR'S EDGE CATALYST

A szerkesztőség fele tükön ülve várja a Mirror's Edge második eljövetelet, a másik fele pedig attól tart, hogy nem lesz hű a zseniális eredetihez. Jövő hónapban végre kiderül, mire megy majd Faith egy nyílt világban karrierje kezdetén.



## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: MUTANTS IN MANHATTAN

A PlatinumGames és az Activision elhozta nekünk gyerekkorunk egyik kedvenc meséjét játékmódban is. Akciódús hack & slashre számíthatunk New York utcáin Leonardo, Donatello, Michelangelo és Raphael társaságában.

# BARCRAFT-akció a GameStar-ban!

Mostantól minden hónapban **exkluzív ajándék vár** téged itt, a **GameStar magazin utolsó oldalán**: vágd le az alábbi két kupont, és használd fel a két **Barcraft Esport Bárban**, hogy kapj egy **ajándék italt** vagy **ingyenes játéklehetőséget**.  
Mostantól még többet jelent GameStar-olvasónak lenni.

Egy **ingyenes Health** vagy **Mana Potion** koktéll [igény szerint Rejuvenation alkoholmentes koktél is választható]

**Barcraft Esport Bár**  
1092 Budapest,  
Ferenc körút 34.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a 06 30 502 2464-es telefonszámon vagy a [barcraftbudapest@gmail.com](mailto:barcraftbudapest@gmail.com) címen!



60 PERC INGYENES  
GAMER-PC-HASZNÁLAT

\* vagy \*

EGY DARAB INGYEN  
BELEPŐ A TÁRSASJÁTÉK -  
BÁRBA

**Barcraft 2 Esport Bár**  
1065 Budapest,  
Bajcsy-Zsilinszky út 59.

A kedvezmény részleteiről érdeklődj a 06 1 406 2201-es telefonszámon vagy a [barcraftbudapest@gmail.com](mailto:barcraftbudapest@gmail.com) címen!

# 576 KByte

Ő Jani.

Jani gamer.

Jani egy hét alatt kipörgeti a játékokat, ezért az 576 KByte negyedáras akcióját neki találták ki.

Jani okos, és spórol.

Legyél olyan, mint Jani.



**Vásárolj használt játékot az 576 KByte-ban,**  
és ha egy héten belül visszahozod,  
az ár 75%-át újra levásárolhatod, így  
**csak negyedárat fizetsz, hogy**  
**klasszikusokkal játszhass!**

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





# DOOM

2016.05.13.

18  
www.pegi.info

PS4

XBOX ONE

PC  
GAME

© 2016 BETHESDA SOFTWORKS LLC. A ZENIMAX MEDIA COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED.  
"B" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT  
INC. ALSO, "PS4" IS A TRADEMARK OF THE SAME COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED.

DOOM.COM

CENECA



Bethesda

