

2 TELJES
JÁTÉK

SPEEDRUNNERS & DIVEKICK
Két nagyszerű, steames coop játék 6000 forint értékben



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2016/07



20



16



LOS ANGELESBEN KIPRÓBÁLTUK A JÖVŐ JÁTÉKAIT

Mirror's Edge Catalyst | Sherlock Holmes: The Devil's Daughter | Lego Star Wars: The Force Awakens

Star Ocean 5: Integrity and Faithlessness | Hearts of Iron IV | Dead Island Definitive Collection

Inside | Tom Clancy's The Division: Underground

www.gamestar.hu
1995 Ft
2016/07



576

KByte



recore

Megjelenés: szeptember 13.

XBOX ONE

12 999 Ft

ELŐRENDELŐI AJÁNDÉK:

- Banjo-Kazooie: Nuts ant Bolts teljes játék
- 576 Exkluzív ReCore póló



NO MAN'S SKY

Megjelenés: augusztus 10.

PS4 1TB
NO MAN SKY
JÁTÉKKAL

129 990 Ft

PS4

Normál ár
20 999 Ft
Előrendelői ár
18 999 Ft



WORLD
WARCRAFT
LEGION

Megjelenés: augusztus 30.

PC

Normál ár
11 999 Ft
Előrendelői ár
10 999 Ft

VÁLASZTHATÓ ELŐRENDELŐI AJÁNDÉK:

- For the Horde!
- vagy For the Alliance! szilikon karkötő

IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu

Szerkesztők:

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

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

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

Berze András (Kaci) kaci@gamestar.hu

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

Munkatársak:

Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu

Bátky Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Borsos Gyula (Gulius) gulius@gamestar.hu

Dragon György (Gyu)

Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu

Erdős Márton (Simánmartin) merdos@gamestar.hu

Gócza Gergely (Gócza) gocza@gamestar.hu

Hajdú Gábor (Csirke) ghajdu@gamestar.hu

Ledneczki József (Hunter) jledneczki@gamestar.hu

Mártha Dávid (daev) daev@gamestar.hu

Molnár József (hmlnarj) 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

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Eprespuszedlee) dvigh@gamestar.hu

Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.

1036 Budapest, Lajos u. 78.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

Felelős kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europe Zrt.

2600, Vác Nádás utca 8.

Felelős vezető:

Lakatos Viktor 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

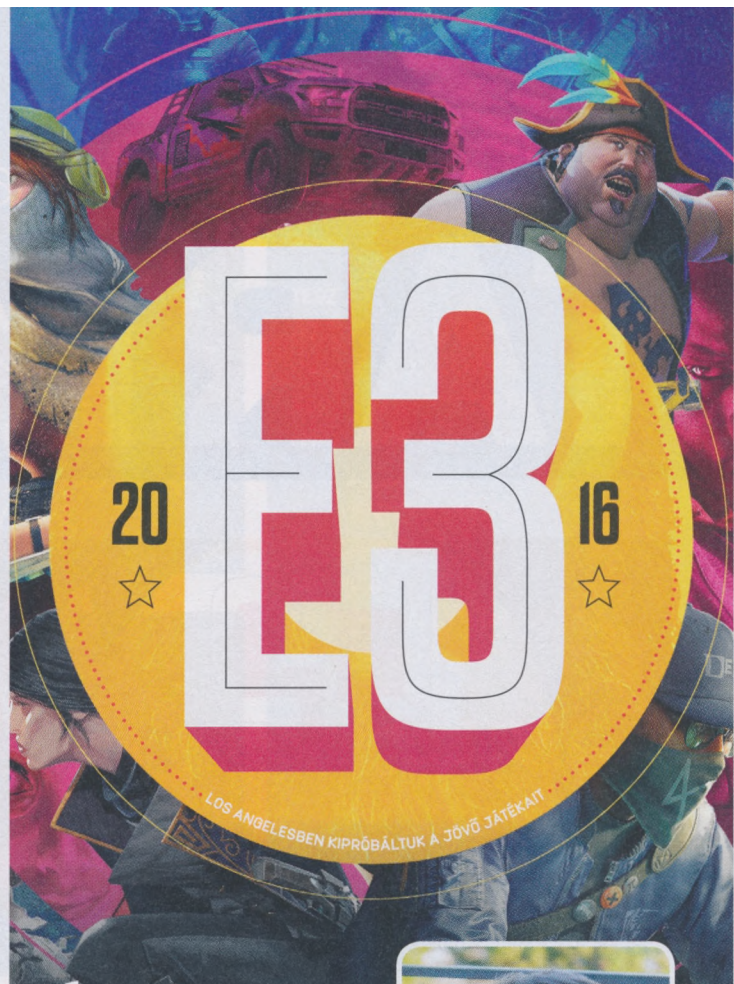
Jogi közlemények:

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.



CÍMLAPSZTORI » 12

SZIASZTOK!

ANNAK ELLENÉRE, HOGY NYÁR VAN, ELÉG SÚRÚ HÓNAPON VAGYUNK TÚL. AMIKOR EZT A BEVEZETŐT ÍROM, MÁR CSAK PÁR NAP VAN HÁTRA A FRANCIAORSZÁGI FOCI-EB-BŐL, ÉS ENNEK KIMONDHATLANUL ÖRÜLÖK.

Visszakapjuk végre Chavát, aki saját elmondása szerint az ÖSSZES meccset végigszurkolta, és másnap jó hosszan és unalmasan elemezte a kiadó önjelölt futballszakértőivel. Mazur is visszatért Los Angelesből, ahol részt vett egy olyan E3-on, amely után az egyik szemünk sírt, a másikon meg egy Sony-logó tükröződött. 28 oldalas összefoglalóinkban bemutatjuk a legnagyobb címeket, elmondjuk, hogy az egyes platformokon mi tetszett a legjobban, elolvashatjátok az exkluzív helyszíni interjúkat, illetve bepillanthattok abba, milyen is újságírószemmel egy ilyen hatalmas kiállítás. Megjelenések tekintetében viszonylag csendes hónapon vagyunk túl, bár azért beesett egy meglehetősen jó *Star Wars* legójáték, kijött a *Division* első komoly DLC-je, az *Underground*, végigfutottunk a *Mirror's Edge Catalyst* háztetőin, nyomoztunk az



új Sherlock Holmes kalandjátékban, újírtuk a történelmet a veszedelmesen addiktív *Hearts of Iron IV* csontstratégiában... Nos akkor gyorsan módosítom előző állításomat, szó sincs csendes hónapról, remek játékok jöttek ki, nem unatkoztunk a kánikulában sem. Ajándéku két steames indie gyöngyszemet kaptok ebben a hónapban; a *SpeedRunnerst* például az egyik legtöbb feliratkozóval rendelkező hazai videós csapat csak úgy jellemezte, hogy a „világ második legjobb multis játéka”. Érdemes kipróbálni mindkettőt, könnyed kikapcsolódást jelentenek a nyár hátralévő részére. Augusztusban viszont egy nagy dobást tervezünk; még nem szeretném lelőni a poént, de nekem az egyik személyes kedvencem volt pár évvel ezelőtt. Júliusban rendezzük meg az évi rendes GameStar-tábort, erről napi videók készülnek, nézzétek őket YouTube-csatornánkon, egészen biztosan jól fogtok szórakozni. Nagyon szépen köszönjük, hogy a nyáron is velünk vagytok, tartatok velünk augusztusban is!

Mocsy

TARTALOM



E3 2016

12



MIRROR'S EDGE CATALYST

40



SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER 44



LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS 48



HEARTS OF IRON IV

52



DEAD ISLAND
DEFINITIVE
COLLECTION

54



TOM CLANCY'S
THE DIVISION:
UNDERGROUND

58



UMBRELLA CORPS

60





TOUR DE FRANCE 2016

62

MARIO & SONIC
AT THE RIO 2016
OLYMPIC
GAMES

64

VALENTINO ROSSI THE
GAME

66

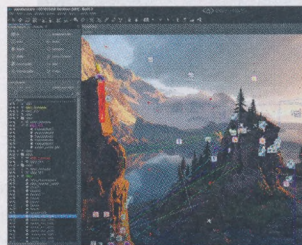
MINECRAFT: STORY MODE - EPISODE 6:
PORTAL TO MYSTERY

67

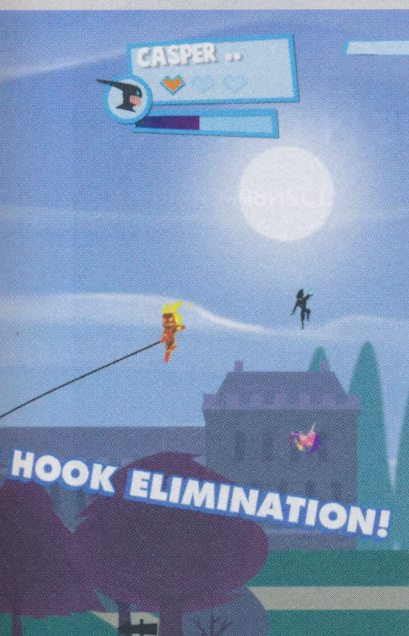


GAMERNOTEBOOKOK

84

JÁTÉKFEJLESZTŐK
LEGJOBB BARÁTAI

88



TELJES JÁTÉK DIVEKICK ÉS SPEEDRUNNERS

EBBEN A HÓNAPBAN ISMÉT KÉT FANTASZTIKUS JÁTÉKKAL KÉSZÜLTÜNK, ÉS GARANTÁLTAN ÉLVEZNI FOGJÁTOK ŐKET, HA SZERETITEK AZ EGÉSZSÉGES VERSENGÉST.

A SpeedRunnersben egy akadályokkal tüzdelte pályán kell minél gyorsabban végigrohanni, miközben a többiek megpróbálják meg-

nehezíteni a dolgunkat. Bár egy egyszerű koncepcióról van szó, az ESL hivatalos versenyeket is szervez belőle, ami remekül példázza a játék zsenialitását. Másik címünk a Divekick, amely egy mindössze két gombbal irányítható verekedős játék. A látszat ne tévesszen meg senkit, mert bár összetettségében nem egy Mortal Kombat, legalább olyan szórakoztató.

A játék aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 E3 2016

TESZT

- 40 MIRROR'S EDGE CATALYST
- 44 SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER
- 48 LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS
- 50 STAR OCEAN 5: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS
- 52 HEARTS OF IRON IV
- 54 DEAD ISLAND DEFINITIVE COLLECTION
- 56 INSIDE
- 58 TOM CLANCY'S THE DIVISION: UNDERGROUND
- 60 UMBRELLA CORPS
- 62 TOUR DE FRANCE 2016
- 63 PRO CYCLING MANAGER 2016
- 64 MARIO & SONIC AT THE RIO 2016 OLYMPIC GAMES
- 65 MIGHTY NO. 9
- 66 VALENTINO ROSSI THE GAME
- 67 MINECRAFT: STORY MODE - EPISODE 6: PORTAL TO MYSTERY
- 68 THE SOLUS PROJECT
- 69 THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING II
- 70 RESIDENT EVIL 5
- 71 DEADLIGHT: DIRECTOR'S CUT
- 72 STAR WARS: BATTLEFRONT - BESPIN
- 73 THE BANNER SAGA 2
- 74 RAIDEN V
- 75 OMNIBUS
- 76 STEAMWORLD HEIST
- 77 KICK & FENNICK
- 78 PARTY HARD
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVER

- 82 HÍREK
- 84 GAMERNOTEBOOKOK
- 88 JÁTÉKFEJLESZTŐK LEGJOBB BARÁTAI
- 90 PIACTÉR
- 92 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

EXTRA LIFE

- 94 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA: JÁTÉKKUTATÁS 2.0
- 96 LEGYEN TÁNC A TISZA PARTJÁN ISI!
- 98 MINECRAFT-TIPP: PROGRAMKÓDOK CSATASORBAN
- 100 A BREXIT A JÁTÉKIPART IS MEGRENGETI?
- 102 E-SPORT: TÚLÉLŐKALAUZ A 2016. NYÁRI LCS-SZEZONHOZ
- 104 JÁTÉKVILÁG - WARHAMMER FANTASY
- 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 aloldalon aktiválni kell az újságba ragasztott egyedi kódot, és már élvezheted is a GameStar Plus előnyeit.

TELJES JÁTÉKOK



SPEEDRUNNERS



DIVEKICK

GSTV



MIRROR'S EDGE CATALYST

Túl vagyunk az E3-on, ami nemcsak azt jelenti, hogy rengeteg dologról számolhatunk be nektek ebben a lapban, hanem azt is, hogy az augusztus végi gamescomig túl sok izgalmas dolog már nem történik a játékvilágban. Hogy felpörgessük az eseményeket, ebben a hónapban ismét két játékot csomagoltunk a GameStar magazin mellé, amelyek rengeteg fantasztikus órát kínálnak egyedül és barátokkal is. Videotesztben mutatjuk meg, hogyan teljesített a Mirror's Edge Catalyst, a felújított Dead Island és a legújabb Lego Star Wars epizód, és ha ez még nem lenne elég, a GameStar Pluson ezúttal is helyet kapott pár hangulatos demó, néhány menő háttérkép és több minőségi magyarázás is. Jó szórakozást!

GSTV



DEAD ISLAND DEFINITIVE COLLECTION

MAGYARÍTÁSOK: Hitman Absolution, Dead Island Definitive Edition, Day of the Tentacle Remastered

HÁTTÉRKÉPEK: Mirror's Edge Catalyst, Sherlock Holmes: The Devil's Daughter, Lego Star Wars: The Force Awakens

DEMÓK: Fishermans, SEUM: Speedrunners from Hell, Interstellar Logistics Inc.

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

TOVÁBBI VIDEÓK: Lego Star Wars: The Force Awakens, kerekasztal-beszélgetés

EXTRA: Extra: FilmMagazin 2016. július, Minecraft Forge

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



ESET SMART SECURITY (JZN6PPCP)

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az ESS programcsomag kínálja, amely egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő. Ehhez mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted az ESET oldalán található ESS kliensprogramot, majd ellátogatsz az eset.hu/gamestar címre. Itt szükséged lesz a havi kódra, amivel 2016. július 15-től 2016. augusztus 31-ig használhatod a program licencét.



ESET MOBILE SECURITY (6efndvjj)

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

MEET THE TEAM

Melyik bejelentés/játék hozott leginkább lázba a 2016-os E3-on?



MOCSY

VÁLASZ: Az új God of War egyértelműen az E3 sztárja, de azért az X-Wing-es VR-élmény is megdobta a vérnyomásomat.

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

The Division: Underground DLC

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

World of Warcraft: Legion



CHAVALIER

VÁLASZ: Visszaviszem az üres üvegeket, hogy jövő karácsonykor legyen miből megvennem a Scorpiót.

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Inside, The Technomancer

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Deus Ex: Mankind Divided, Abzű



MAZUR

VÁLASZ: Nyilván előre iszok a medve bőrére, de nem érdekel a Death Stranding-videó végén (de már előtte, Kodzsima bevonulásakor) rám egyébként nem jellemző módon, teli torokból üvöltöttem, úgyhogy igen, mondhatjuk, hogy lázba hozott.

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Inside

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

System Shock Remastered



HP

VÁLASZ: Szerepzevar lenne, ha nem a Days Gone lenne a befutó hangulatra, de azért a Resident Evil VII és a Forza Horizon 3 is felcsapta a pulzust.

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

The Witcher III: Wild Hunt

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Forza Horizon 3



PACA

VÁLASZ: A Forza Horizon 3 miatt most már tényleg hajlandó vagyok venni egy Xbox One-t. Nem érdekel, hogy jön a Scorpió, beleszerettem az S-be, aztán majd legfeljebb jövőre beolvasztom.

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

The Witcher III: Wild Hunt, Overwatch

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

No Man's Sky



ENDREMAN

VÁLASZ: Nehéz a PlayStation felhozatalából választani, de talán én is Kodzsima játékára, avagy a Death Strandingre vagyok a legkíváncsibb. De jöhetne az új God of War és a Detroit: Become Human is.

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Overwatch, Life is Strange

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Deus Ex: Mankind Divided



STÖKI

VÁLASZ: Az új God of War, mert hát a trailer.

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

The Witcher III: Wild Hunt DLC-k

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Abzű



SIMÁN MARTIN

VÁLASZ: Egyértelműen az új God of War. Anno a GoW miatt vettem PS2-t és PSP-t, így lehet, hogy most éppen emiatt veszek majd PS4-et? Remélem!

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Diablo III, bizony.

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

A balatonozást (és a parton Super Mario Bros. 2-t 3DS-en).



EPRES PUSZEDLEE

VÁLASZ: Wolfi már nyúz egy ideje a PS4 miatt. Szerencsére a Detroit: Become Human puhára főzött azzal, hogy ezúttal nem csupán egy filmélményt nyújtanak, hanem tényleg a kezünkbe vehetjük a történet alakulását.

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Hearthstone, SteamWorld Heist

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

A lábáztatást a hús Balaton vizében.



NIGHTWOLF

VÁLASZ: A Sony alsógatyától megvett, a Detroit: Become Humanért még Mocsyt is lenyomnám szkanderban... amúgy mindig hagyom nyerni.

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Red Dead Redemption

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Nem szabadna, de fokhagymás lángosra vágyom.



RG

VÁLASZ: Hívóként értelemszerűen a Mafia III érdekel a leginkább, még úgy is, hogy viszlát, keménykalap és ballonos autógumi!

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Uncharted 4: A Thief's End

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Mafia III



BZ

VÁLASZ: Detroit: Become Human. Csodaszép. Mondjuk PC-re kellene, én már csak ilyen oldschool vagyok.

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Fallout 4 az új DLC-kkel, Rust

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

No Man's Sky



KACI

VÁLASZ: A Detroit: Become Human előzetesét csorgó nyálal néztem végig, a játékmenetbe és a világba is azonnal szerelmes lettem, el is kezdtem nyúzni a Quantic Dream korábbi játékeit.

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Heavy Rain, Rainbow Six: Siege

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Deus Ex: Mankind Divided



HUNTER

VÁLASZ: Rengeteg izgalmas bejelentés volt, de én igazán csak a Spider-Man-nél pattantam fel a székből. Akkor viszont nagyon.

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Overwatch

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

World of Warcraft: Legion



CSIRKE

VÁLASZ: Az Xbox Play Anywhere hatására lettem a legvidámabb. Már nagyon várom, hogy konzolosként PC-s kispajtáimmal együtt hajózázhassak a Sea of Thieves nyílt vizén, vagy Ausztrália útjait koptassuk a Forza Horizon 3-ban.

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Quantum Break, Overwatch

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Deus Ex: Mankind Divided



GÓCZA

VÁLASZ: Nálam egyértelműen az új Pókember játék a befutó. Nemcsak gyönyörűen néz ki, de a fejlesztők és a Marvel fejesei is úgy állnak hozzá, ahogy azt a Pókfej érdemli.

MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

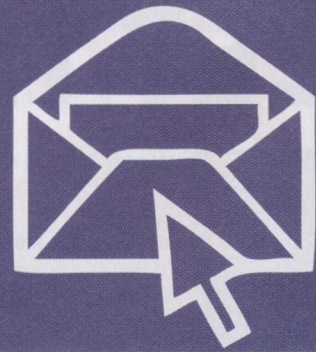
Overwatch, The Witcher III: Wild Hunt

MELYIK JÁTÉKOT VÁROD A LEGINKÁBB?

Hyper Light Drifter, Mafia III

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



ARCOT LEOLVASZTÓ MELEGGEL TELI, TÁBOROZÓS JÚLIUST MINDENKINEKI

Csodálatos szabadságomon vagyok túl így lapzárta előtt, szóval éppen gőzerővel vetem magam vissza a munkába, hogy ne üres oldalakat nézegessek a júliusi Arénában. Magdi és Vanda ostorral a hátam mögött (nem is annyira rossz érzés ez), kapkodom a kezem, írok sebesen. Ahogy azt már megszokhatuk, július csodás tulajdonsága, hogy ekkor kéz a kézben jár a gatyarozható meleg és a GameStar-tábor (így nyár közepén ez talán nem is annyira meglepő). Minden hibájával együtt mindkettőt imádjuk, és mivel most minden eddiginél nagyobb lesz a velencei móka, Mocsy és Judit a szokásosnál is izgatottabb. Rengeteg játék, verseny, kacagás, hideg ital (természetesen csak üdítő) várja a közösséget, hogy együtt ünnepeljük saját magunkat, önnön nagyságunkat, szociális képességeinket, tehetségünket, ügyességünket, szenvedélyünket. Mert megérdemeljük. Mutatok is gyorsan egy képet a tavalyi táborról, hogy közös emlékek hullámain ringatózzunk el az idei egy hét örömtengerére. Pátosveszély!



Ahogy látjátok, ebben a számban az E3 kapta az egyik legnagyobb hangsúlyt; utólag alaposan kivesszük nektek az egész rendezvényt, mazur pedig helyszíni riporterként számol be a legérdekesebb újdonságokról. Szerencsére ti sem maradtatok szórtlanok az idei rendezvény kapcsán, jöttek szépen a levelek, és hát van is miről beszélnünk. Szóval köszönöm a mélyen tisztelt publikum példamutató aktivitását; ilyenkor a legnagyobb öröm az Aréna, amikor a szerkesztő kinyitja virtuális postaládáját, és csak úgy ömlik az írás az arcába. Köszönet, hála! Ne is hagyjon alább a harci kedv! Bár a következő számban feltehetően jórészt a táborról lesz szó, azért igyeksem majd helyet szorítani más témáknak is. Szóval tessék csak írni gőzerővel, ahogy most is tettétek. Be is fejezem itt a felvezető szájtépést, adom a helyet nektek és persze a hónap levelének, amely ismét leolvastja az emberi agyat. De hát DrendyA és Sathor ezt a nemes feladatot vállalta már az elejétől fogva, és nem adják fel. Tisztelet nekiek ezért.

E3 ÉS A MEGJELENÉS

Sziasztok!

Szia!

Kisebbségi nagyobb kihagyásokkal ugyan, de több mint 12 éve vagyok olvasótok, párszor írtam már az Arénába is.

És most megint. Ez becsülendő tevékenység, ne hagyd abba!

Így aztán elsőnek is köszönet a munkátokért, igen hosszú ideje ti vagytok az első számú hírforrásom a gamervilágban, offline és online egyaránt.

Megtisztelsz. Rendszeres magazinvásárlás, többszörös Aréna-levél és még hízelgés is? Komolyan esélyes vagy az év olvasója címre is, ha így folytatod.

A stílusotok pedig továbbra is a régi: szórakoztató, vicces, de egyben rendkívül informatívak is vagytok.

Oké, küldheted a számlát, 15 napon belül utalunk.

Na ennyit a nyalizásról, jöjjön a felvetésem: már ahogy néztem a naptárat, eszembe jutott, hogy bizony a mostani E3 már nem lesz benne az újságban.

Igen, végül ebben a lapszámba került bele. De talán megérte várni, elég kimertően elmondunk mindet a kint történekről.

Persze a GSO-n ott van minden percekben belül, de tolni kell a printet is ugyebár.

A print szent és örök.

Aztán ahogy láttam a tartalmat, majd az Aréna bevezetőjét is olvastam, megfogant bennem a gondolat: mi lenne, ha ilyen nagy eseményeknél, ha például rosszul igazodik az E3 a GS megjelenéshez, akkor mondjuk nagyjából egy hetet

csúszna az újság? Szerintem mindenki megértő lenne ezzel kapcsolatban.

Igen, csak sajnós nem mindig sikerül. Volt már, hogy eltoztuk a megjelenést egy héttel, hogy pont beférjen egy rendezvény vagy éppen egy exkluzív teszt, de sajnós a nyomda sem mindig túl megértő, és van egy PC World, valamint egy Computerworld magazinunk is, vagyis a korrektor, a szerkesztő, a grafikusok ideje nem végtelen, nagyon szigorú ütemezés szerint halad a lapleadás. A csúszás tehát csak akkor jöhet szóba, ha az nagyon indokolt. Az E3 kapcsán inkább úgy döntöttünk, hogy a GSO-n lesz a fókusz, és a print egy hónappal később elemzi (immár nagyobb rálátással az egészre) az eseményeket, és persze mazur is hozzáteszi a magáét, mint amolyan helyszíni tudósító.

Esetleg a másik megoldás, hogy szöveget az E3, gamescom stb. rendezőinek, hogy figyeljenek már oda a magyar GS megjelenési időpontjára, ha benne akarnak lenni az aktuális lapban, vagy vessenek magukra, és átcsúsznak a következő hónapra.

Most is küldtünk nekik baglyokat, de nem válaszoltak. Bár az is lehet, hogy a gurusok lelőtték a madarainkat még Kőbánya felett.

Ennyi lett volna a felvetésem, további sikeres munkát nektek, csak így tovább! **Köszönjük, hogy velünk vagy.**

Megjegyzés: valaki hiányolta az Arénában a remake- és folytatáslavinát. Üzenem neki, hogy nyissa ki a szemét, alig van új IP, minden remake meg folytatás már így is sajnós. Bár ez a véle-





MOST ÉPPEN OLYAN SZIGORÚAN ÉS SZÁMONKÉRŐN NÉZEK, HOGY MÁR KELLEMETLENÜL IS ÉRZED MAGAD

ményeltérés fakadhat a korkülönbségből is; a kedves olvasó 17, én meg 29 éves vagyok.

Megjegyzés 2: Próbáltam sok helyesírási hibát hagyni a szövegben, hátha előkerül az az ostor, kedves Vanda! (Béci)

Bár most hangosan röhögtem, nem hiszem, hogy jó irány lesz, ha az egyébként is hanyag helyesírásunkat tovább rontjuk az édes büntetés reményében. A „Vanda ostora” kép elsőre persze elég kellemesen hangzik, de nem fogjuk élvezni azt a kökemény oltást, amit kapunk, hidd el. Én szóltam. Ez nem a Szürke ötven árnyala-

ta, hanem pár melaszba és üveg-cserépbe forgatott ököllel leadott jobb horog, az ostor e mellé csak díszlet.

(Jól van már, na, ne hízelegjete! Mellesleg ha ennyire kívánjátok az eltán-gálást, akkor már nincs is értelme [perverzék] - V.)

A CROSSPLAY BETEGSÉGEI

Limonádét szürcsölgetős, szép napot mindenkinek!

Végre egy tisztas, Aréna rovatba illő köszöntés! Olvadó jégkockás, nyáriás melegben petyhüdtlen fet-rengős, magazint olvasgatós csodás napot neked is!

Már a napját se tudom, mikor írtam utoljára az Aréna-ba, kicsit bánom is, szóval tessék csak küldözgetni a megvető tekinteteket, megérdemlem.

Most éppen olyan szigorúan és számonkérően nézek, hogy már kellemetlenül is érzed magad.

Vezekelni természetesen csak úgy tudok, ha megosztom gondolataimat az E3-mal kapcsolatban, azon belül is a crossplatformos hercehurcáról írnék. Előljáróban annyit tudni kell rólam, hogy az általános iskola harmadik osztályától kezdve nyüstölöm az Xbox konzolokat (akkor még a 360-at, most már két éve a One-t), és mindig nagy problémát okozott a PC-s barátaimmal

történő közös játék, mivel az én számítógémem szép szavakkal élve egy nagy rakás... bénaság volt.

Átérzem a helyzetet.

Teltek az évek, végül sikerült szerez-nem egy úgy-ahogy „elmegy” kategóriás laptopot, amivel LoL-ozni ugyan szépen lehet, de egy testesebb játékot már nem merek rábízni. Ezért is kaptam fel a fejem, amikor megjelent a fentebb említett újdonság, miszerint mindenki tud majd játszani mindenkivel. A lelketem már abban a pillanatban feláldoztam a crossplay oltárán, de szerintem ez nem csak velem volt így. Bár akkor még nem igazán volt ennek látszatja, de azért örültem, hogy egyáltalán reálisan állnak a témához. A mostani E3-tól pedig (szerintem) teljesen jogosan vártam el, hogy akkor végre kiderüljön, hogyan is lehet majd közösen konzolon és PC-n is játszani.

Hát igen, vártuk ezt egy páran.

A Sea of Thieves kifejezetten tetszett, bár megjelenési dátum nélkül a tudatlanság sötétségében tapogatózhatnak a játékosok, ki tudja, meddig még. Ott volt a Horizon 3 instant joinolós mókája, amit tényleg jó ötletnek tartok.

Jaj, ne is mondd, teljesen rá vagyok csúszva a Horizon 3-ra, számomra – kicsit megmagyarázhatatlan és nehezen védhető módon – az a trailer volt az E3 leghangulatosabb pillanata, nagyon erősen éreztem az azonnali birtoklás vágyát. A zene egyszerűen lenyűgöző volt.

Vízont nagyot csalódtam a Minecraft-ban, hiszen az xbox színpadon bemutatott játékot a létező összes platformon lehet már játszani crossplay-ben, kivéve az Xboxon. Az öröm, a felismerés, a tagadás, a harag és a belenyugvás érzései ebben a sorrendben játszódtak le bennem a bemutatás alatt.

Akkor minden pszichológus álma vagy, hozod a papírfomat.

Még ha a mentális tökön rúgnak ez nem lett volna elég, legutóbb a Rocket League rakott át azon a bizonyos palánkon. „Történelmi pillanat! Még soha a büdös életben senki nem látott ilyet, de te most itt igen” jellegű intenzitással lett bejelentve az Xbox-PC kompatibilitás. Meg is vettük mindannyian a barátokkal, hogy most aztán lesz nemulass, de csak a játék telepítése után derült ki, hogy egyedül a private playben működik a dolog, ami ráadásul nem egy olyan LoL-szerűen nyílt lobby, amibe akár ismeretlenek is csatlakozhatnak, hanem a privát szoba nevének pötyögésével, felesleges maszatolással lehet csak játszani. Szóval igen, fel vagyok háborodva kicsit ezen; ne haragudjatok, hogy itt puffogok a fórumok helyett, alapjáraton nagyon örülök annak, hogy próbálkoznak a fejlesztők ezzel az opcióval is, de eddig igencsak szemfényvesztésre hajaz a dolog, és nagyon sokan bedőlnek a



Facebook-sarok



A hónap kommentje ez a kép lett. Szöveg nélkül illesztette oda a kedves olvasó a Facebookra a finoman szólva sem tökéletes Overwatch Competitive Play-elemzés után. Nos, kár is ide bármi szó.

A FRANCNAK KELL EBBŐL SZERENCSEJÁTÉKOT CSINÁLNI!!!! OTT A KOCSMA!!! na jó, inkább nem dühítem magam a sok 9 évesen...

A CS:GO szerencsejáték-botrányokon kiakadó felhasználó logikája annyiban hagy némi kívánnivalót maga után, hogy kilencévesen nem a legjobb kocsmába járni, illetve ma már nincs ott nyerőgép, hiszen a szerencsejáték csak kaszinókban engedélyezett. De értjük.

Ennyire nem megy jól a gamestart-nak hogy gameplayeket csinálnak?? **Igaz, végtére is egy játékmagazin halálát jelenti, ha végigját-**

zás-videókat közöl az interneten... ó, várj!

Ez is vagánykodik. A mai fiataloknak ennyire sürgős mielőbb mihamarabb végigvinni egy játékot?

A speedrun jelenség kapcsán azért futotta egy kis „bezzeg a mi időnkben” felhorkanásra. Már a játékosok sem a régiek, így múlik el az ösök dicsősége.

Amióta kiderült hogy Darth Maul nem halt meg attól hogy több száz métert zuhant és félbevágták, azóta én egyik Star Wars karakter halálában sem vagyok biztos.

Teljesen jogos az óvatosság.

csili-vili szalagcímeknek, köztük például én is (mondjuk ezt a mérhetetlen naivitásomnak köszönhetem).

Sajnos az apró betűs részt mindig el kell olvasni, de teljesen igazad van, ez még azért egyáltalán nem olyan crossplay, mint amiről álmodunk. Gondolom, ennek főleg technikai okai vannak; nem hiszem, hogy a fejlesztők azon röhögnek egy titkos vulkáni bázison egy ovális, szürke acélasztalnál ülve, hogy megint milyen ügyesen sikerült átvágni a gamereket. Bármennyire divatos is ma úgy gondolni, ez az ipar nem a játékosok ellen van, csak éppen saját magát hajszolta bele lehetetlen küldetésekbe. Sajnálom, hogy csalódnod kellett, ez tényleg nem frankó így.

Megértem, hogy nehéz kivitelezni ezt az együttműködést, nem is várom el, hogy egyik napról a másikra legyen kész a rendszer. De a gond itt is az, mint a játékipar egyéb részeiben, hogy félmegoldásokkal dolgoznak a fejlesztők, és mégis úgy kezelik a munkájukat, mintha már tökéletes lenne.

A marketingesek kezelik így. Ezért nem engedik már nyilatkozni a fejlesztőket sehol.

Kíváncsi vagyok, hogy ti mit gondoltok erről. Elnézést a hosszúra nyúlt le-

véért, legközelebb kevesebb ragelés és több elmélkedés lesz, ígérem! (V.A.)

Nagyrészt elmondtam fentebb: veled érzek ebben a kérdésben, csak nem a fejlesztőket hibáztatom, hanem az ipar többi részét. Hatalmas gépezetek dolgoznak azon, hogy folyamatosan el legyünk ájulva, minden nyilatkozat költői magasságokba tör, és az elvárásmenedzsment rettenetes. Ha egyszer a GameStar megvinné a játékipart (igen, ábrándozok), akkor sok embert azonnal kirúgnék, de nem biztos, hogy a fejlesztőkkel kezdeném.

EGY OLVASÓ AZ ONLINE REKLÁMOK MELLETT

Kedves Vanda, HP és a többiek is, akik olvassák, csak nem szoktak beleírni a válasznak semmit!

Mind itt vagyunk, isszuk szavaid. (Bizony. Helló – mindenki más HP-n kívül, aki olvassa.)

Az ad-blokkokról és azok „ijesztő” tendenciájáról szeretnék pár szót, mondatot, bekezdést írni.

Nocsak, ez meglepő téma, főleg a printben, bár egyszer már emlékeim szerint beszélgettem itt valakivel erről. Nekem ez különösen fájó pont online főszerkesztőként, de inkább most nézzük, hogy te mit gondolsz.

Én hobbi webszerkesztő és játékfejlesztő lévén már évekkor korábban szembekerültem ezen érdekes programok okozta problémákkal. De ne szaladjunk ennyire előre, kezdjük ott, hogy a GSO-n megjelent egy cikk.

Elég sok cikk jelent meg. Melyikre gondolsz? Ha a reklámblokkolókról beszélünk (remélem még arról beszélünk), akkor felteszem, arra, hogy mostantól a GameStar Plus-tagok (vagyis akik megveszik az aktuális magazint) bannermentes GSO-t kapnak. Ezzel nyilván azt szeretnénk elérni, hogy segítsétek a működésünket, akár azzal, hogy nem használtok ad-blockert, akár azzal, hogy vesztetek GameStart. Mert a helyzet nagyon egyszerű: nincs ingyen semmi.

Ezt nem láttam. Ehért az ott sejtető (és példának felhozott kommentek alapján [természetesen az újságban olvastam róla]) véleményekhez hasonló mély választ próbálok adni: teljesen felháborít, hogy az én pénzemen, amit az újság tökéletesítésére kellene költenem, mindenféle ingyenélőnek online tartalmat szolgáltatassanak!

Ez elég kemény kijelentés. Próbálok megérteni, hogy mire is gondolsz pontosan.

Alapvetően itt tisztában kell lenni azzal, hogy az újságnak és a GSO-nak sa-

ját magát kell fenntartania. Ha erre nem képes, akkor előbb-utóbb az egyik vagy mindkettő megszűnik. Egy darabig kiegészítheti egyik a másikat, de hosszú távon a kiegészített meg fog szűnni. Ugyanis ezeket is emberek szerkesztik, akiknek enni, aludni, élni kell. Ehhez manapság többnyire pénz szükséges. Ha az nincs, akkor az illető nem GSO-t fog szerkeszteni, de ez egy egészen más tészta. A lényeg, hogy a neten fellelhető ingyenes tartalmak 90 százaléka tulajdonképpen nem ingyenes. Cserébe el kell viselnünk, hogy reklámok jelennek meg az oldalon. Ez már évekkor el-előzött is hatalmas kérdés volt, hogy mi ér többet, az ingyenesség és az élmény zavartalansága, vagy a bevétel. A válasz általában az adott tartalom „elérésétől” függött. A kicsik, akik nem építettek brandet, azok a bevételhez ragaszkodtak inkább, a nagyobbak a brandet féltették jobban. De hosszú távon mindkettőnek pénzre volt szüksége. Ezért is jelent meg a YouTube-on a fizetős tartalom. Kimondva, kimondatlanul, a YouTube fenntartási költsége hatalmas, melyet az ad-blokkok ellehetetlenítenek. Vagy fizetsz, vagy nincs tartalom. Most efelé haladunk, mert a nagyok között senki nem meri felvállalni – a kicsik meg inkább eltűnnek –, hogy kimondják, ha blokkol az oldal bármely elemét, akkor inkább ne érj el semmit azon az oldalon. Sajnos a költségek erre terelnek, és a féltett brandek miatt úgy tűnik, hogy inkább kérnek pénzt a nagyok, mint az ad-blokkok kikapcsolását (nem cikkben, hanem technikai megoldással). És úgy tűnik, hogy az emberi természet olyan fura, hogy inkább fizetnek, mintsem kikapcsolják az ad-blokkert. Pedig az is egyre elterjedtebb megoldás, hogy a reklámon jelölöm be én magam, hogy ilyet nem akarok látni. A GSO-nak is kellene ilyen megoldás (akár a szolgáltató építsen ki ilyet, vagy legyen valami egyedi). És akkor papá, idegesítő reklámok, üdvözlök, nem zavaró megoldások. És maradhat az „ingyenes” tartalom. Nekem ez az irány tetszik jobban, mind tartalomszolgáltatói, mind fogyasztói szempontból.

(Bubuskac)

Direkt nem írtam már bele semmit, mert érdekes volt a gondolatmenet. Nagyrészt egyetértünk, és sajnos nincs itt helyem, hogy érdemben kifejtssem a véleményemet erről az egész tendenciáról. Tény, hogy az a fogyasztói mentalitás, hogy „mindent azonnal és ingyen”, nagyon káros, és nagyon elszaladt a ló egyesekkel. Tény az is, hogy a reklámok sokszor zavaróak, és érthető, ha valaki nem akarja állandóan bombázva érezni magát. És tény az is, hogy nincs semmi ingyen. Teljesen mindegy, hogy minek ülünk fel, a végén valaki fizet érte. A többi csak ha a tortán; hogy van-e brand iránti el-

SZERENCÉSNEK MONDHATOM MAGAM, HOGY A HEWLETT PACKARD MELLETT HARRY POTTER ÉS A HÁZI PÁLINKA MAGYARORSZÁGI KÉPVISELŐJE IS ÉN VAGYOK



BUD SPENCER EMLÉKÉRE

A hónap egyik legszomorúbb híre sokunk számára az volt, hogy Bud Spencer, eredeti nevén Carlo Pedersoli elhunyt. Szerencsére szép és teljes életet élt, de nekünk nagyon fog hiányozni. Szada kolléga meg is keresett, hogy az Arénában szeretne egy rövid megem-

lékezést írni kedvencéről, szóval most következzen az ő nekrológja.

Megszámolni sem tudom, hány alkalommal derített jobb kedvre a legnagyobb fájdalmak közepette is, ahogy láttam őt Terence Hill oldalán, vagy éppen egyedül, amint át-

verekedi magát minden nehézségen, miközben kitörölhetetlen tintával beírja magát a filmtörténelembe. Példakép a javából. Fiatalkoromban sajnos sok időt töltöttem kórházban, de akár a számtalan műtét előtt vagy után voltam, mindig képes volt erőt sugározni a képernyőn keresztül is, ösztönözni a kitalásra, szebbé varázsolni egy folyton betegen fekvő kislrác, majd később egy rajongani meg nem szűnő nagy mamlasz nehéz időszakait. Carlo Pedersoli, vagy amilyen néven a legendák közé bevonult, Bud Spencer egyszer azt mondta, hogy „a kihívások nem arra valók, hogy győzz, hanem hogy megtudd, milyen ember vagy”. Ebbe belegondolva sok kihívást sikerült legyőzőm, sok meccsben alul is maradtam, de akármit vetett elém az élet, mindig emelt fölvele, igaz szívvel néztem szembe vele, és ezt a tanítást részben a nagy embernek köszönhetem. Ezt szavakkal lehetetlen kifejezni, de tudd: ha itt is hagyta minket, mi fél lábbal mindig ott leszünk veled a paradicsomban.



★ A HÓNAP LEVELE ★

GAMERHÍRADÓ

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

És most álljunk meg egy pillanatra, mert el kell mesélnem, hogy DrednyA a szegedi PlayIT-en beváltotta fenyegetését, és eljött személyesen hozzánk. Valamiért Chava piát is kapott tőle (és csak Chava, amit természetesen az egész szerkesztőség nagyon nehezményez, meglesz még ennek a bójtje...), de engem is meglepett egy igazi offline Gamerhíradóval, amit most itt alább veletek is megosztok. A képen látható, hogy még illusztrálta is Sathorral a dolgot, egészen meghatódtam. Kicsit úgy éreztem magam, mintha a kilencvenes évek Levrovja tért volna vissza egy pillanatra (reméltőleg DeLoreannal), felemelő retró érzés volt ez. Köszönöm! Kicsit az utazás megviselte a levelet, de remélem, azért látszik rendesen a képen. Hála nektek, srácok, most pedig induljon az agysejtek pusztulása!

Jöhetnek a kenyérré kenhető perifériák. Azoknak a felhasználóknak, akiknek már elégük van a laptop, tablet vagy okostelefon hurcolgatásából, eljött a megváltás pillanata. Már az idei év folyamán, ha gépezni támad kedvünk, mondjuk a szabadban, nem lesz másra szükségünk, csak egy szelet kenyérré, valamint egy tubus DELLma margarinra. Információink szerint az új mobil PC lelke egy nyolcmagos processzor, de a tuningőrülteknek jó hír, hogy az összes magvas kenyérré kompatibilis. Így semmi sem szabhat gátat az élvezetnek. Az igen komoly, jövőbe mutató tervekre a konkurens cég, a Hewlett Packard azonnal reagált. A szegedi PlayIT rendezvényen magát a cég magyarországi képviselőjét, HP-t kérdeztük.

Szerencsésnek mondhatom magam, hogy a Hewlett Packard mellett Harry Potter és a Házi Pálinka magyarországi képviselője is én vagyok.

Köszönjük, HP, ez igazán tömény válasz volt.

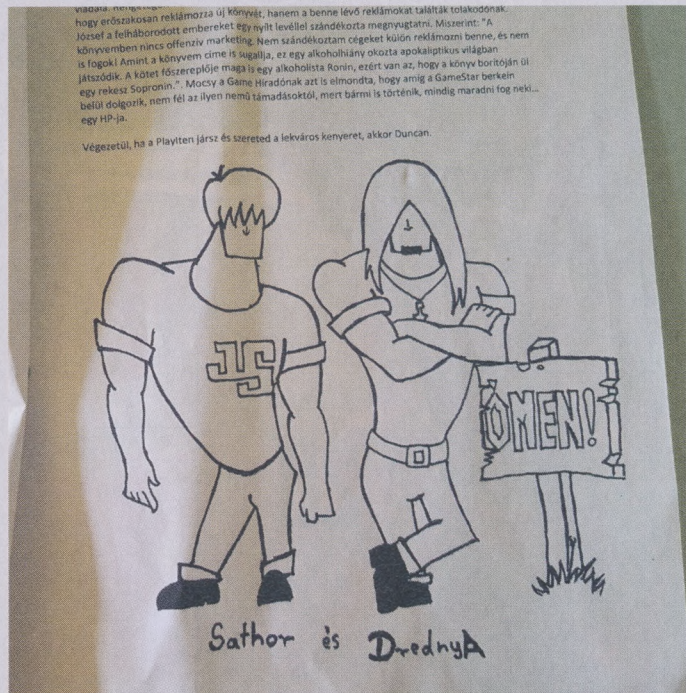
A GameStar főszerkesztő-helyettesét, Chavát egy bajnokságon balansszal való visszaéléssel vádolták StarCraft-fanatikusok. Az ok nem más volt, mint az, hogy akárhányszor terrant pickeltek ellene, ő egyből a zergeket hozta. Nem kis meglepetésünkre minden egyes ellenfelét egy az egyben lecsontozta. Állítása szerint nem a játék balanszproblémáival akart visszaélni, csupán ugyanúgy, mint a zergek, ő is imádja a mediTERRAN íz világot. **És üzeni, hogy ez a poén egyszerűen zergeleges volt.**

EndreMan lett a galaxis hőse. Az anyagi gondokkal küzdő Amplitude ugyanis majdnem berekesztette az Endless Space 2 fejlesztését. A hírt szerencsére Endre időben meghallotta, minekutána nem kis összeggel szponzorálta a kiadót. A fejlesztők hálájuk jeléül a játék gyűjtői kiadását az Endre's Space névre keresztelték. Itt viszont nem álltak meg. A játék a külön tartalmak mellett egy Endre által dedikált szóközpontot is tartalmaz majd. Hozzáértették, az ebből a kiadásból származó bevételt jótékonyági célokra fogják felhasználni. Endre a riport végén úgy nyilatkozott: „Minden jó, ha az úrhajó”, de aztán persze felháborodott valamin.

Ahogy ez már lenni szokott.

Most pedig rövid híreink következnek Sathor tudósításában. Bővül a GameStar irodája! A játék-újságírással foglalkozó neves magazin hazai irodája most újabb helyiséggel bővül. Az udvaron a – már eddig is autóval közlekedő kollégák számára készült – kocsibeállók mellé most a főszerkesztő kedvéért egy Mocsybeálló is elkészült. A cél az, hogy a munkaidő kezdetének pillanatától Mocsy a lehető leggyorsabb idő alatt beállhasson. Ezt a célt szolgálja a helyszínen kialakított töltő-állomás, ahol nem marad torok szárazon.

Már használja is, csak azóta nem nagyon látjuk itt fent a gépénél. A Valve és a NetherReals új közös



játékot készít. A Portal Kombar című játék új stílus teremt a verekedős játékok világában. „Valami igazán újat akartunk, és ez lényegében sikerült is” – nyilatkozta a Steamet is magának tudó mamutvállalat igazgatója. A játék első karakterét is bemutatják, aki nem más, mint DustBowl – a Térnyerő Vérnyelő.

Na jó, lemegek inni Mocsyhoz, mert ezt így nem lehet bírni.

Végül egy szomorúbb hír: a téli időszak végeztével újabb befejezetlen játékprojekt került terítékre. Az IO Interactive által fejlesztett Heatman sorozatban egy gáz- és központifűtés-szerelő életébe csöppentünk volna bele, de a Square Enix belátta, hogy a játék rossz időszakban jelenne meg, így a tervet jegelték.

Köszönjük, Sathor!

Tényleg köszönjük!

Nagy port kavart a pálinkakedvelő író, M. József új, háromkötetes regénysorozata, a Szomjazók viadala. Rengetegen vádolják a szerzőt bűjtatott marketinggel. József a felhá-

borodott embereket nyílt levélben szándékozta megnyugtatni, miszerint: „A könyvemben nincs burkolt reklám. Nem szándékoztam cégeket külön reklámozni benne, és nem is fogok! Amint címe is sugallja, ez egy alkoholihiány okozta apokaliptikus világban játszódik. A kötet főszereplője maga is egy alkoholista rónin, ezért van az, hogy a könyv borítóján ül egy rekesz Sopronin.” Mocsy a Gamerhíradónak azt is elmondta, hogy amíg a GameStar berkein belül dolgozik, nem fél az ilyen támadásoktól, mert bármi is történik, mindig marad neki... egy HP-ja.

Egy hatalmas HP-ja.

Végezetül, ha a PlayIT-en jársz, és szereted a lekváros kenyeret, akkor Duncan. Ómen! **(Sathor és DrednyA) Hatalmas köszönet, srácok, kiégttem megint, ezzel egy-két hónapig elvagyok. Várom a folytatást, és persze komolyabb témák is jöhetnek, ha véletlenül ti is kiégnétek egyszer. Bár erre kevés esélyt látok.**

kötelezettség, megértés, vagy éppen direkt rosszindulat, lázadás, ezek még nyilván árnyalhatják a képet, de ha a fenti tényeket felfognák többen, nem itt tartanánk. A YouTube érdekes párhuzam, érdemes megnézni, hogy az eddigi a nép hangjaként számon tartott és istenített platform hogyan válik szépen, lassan pontosan ugyanolyan médiává a pénz miatt, mint

ami elől a felhasználók hozzámenekültek. Ez megérne egy külön elemzést, de sajnos most tényleg nincs helyem erre. Örülök, hogy van, aki így látja a dolgokat, és megérti, mit is jelent megbecsülni egymást. Én is nagyon becsülöm, hogy olyan olvasók vannak, akik vesznek magazint, mert miattatok csinálhatjuk még mindig ezt, ami nagy dolog. Szóval hálásak vagyunk érte.

Na, most már aztán tényleg nincs más hátra, mint a GameStar-tábor, hogy személyesen is találkozhatunk, játszhatunk, fürdőzhessünk és henyéljünk (én mondjuk megint csak beugró vendég leszek, de nagyon szeretnék már összefutni veletek). Köszönöm a sok levelet; mondanom sem kell, hogy erősen ajánlott az ilyen folytatás, ne lankadjon az írói kedv még a nagy meleg ellenére sem! Hamarosan újra találkozunk, addig is közösen emelhetjük majd poharunkat az újságírók kedvenc ivós játékanak keretében: „Vegyetek GameStart!”

HP

Előzetes
GAMESTARŐE3 2016

20



E3

16



LOS ANGELESBEN KIPRÓBÁLTUK A JÖVŐ JÁTEKAIT

Nyolc óra alvás, tizenkét óra repülés, öt nap szórako...
akarom mondani kemény munka

E3 2016

SZÓVAL AZ VAN, KEDVES KOLLÉGÁK, HOGY IDÉN IS LESZNEK MÉG JÁTEKOK.

Ezt a felületes szemlélő is megállapíthatta, amennyiben június közepén átsétált a Los Angeles-i Convention Centeren, vagy akár csak a környéken – hát még mi hogy megállapítottuk sokéves játékujságírói szakmai tapasztalatunkkal!

VR THE WORLD...

A legnagyobb zsidongás természetesen a VR körül volt. Minden kiadó készül valamivel az új platformra,

akár valami egészen rendhagyóval (mint például a Ubisoft a *Star Trek: Bridge Crew*-val), akár korábbi játékaik VR-kompatibilissé tételével (*Doom* és *Fallout 4*). A játékokon kívül a VR-eszközök is jelen voltak, sőt: a nagy gyártók mellett rengeteg kicsivel lehetett találkozni, akik saját olcsóbb (és percek alatt garantált fejfájást okozó) megoldásaikat reklámozták, szemüvegektől kezdve a virtuális térben mozgást segítő taposókontrollerig (!). Le fog ez csengeni, nem vitás; nem szabad elfelejteni, hogy a VR még min-

dig kísérleti fázisban van. Néhány játékon már most érződik, hogy titalálát lesz (például a *Batman: Arkham VR*), de az útkeresés során sokan szaladnak majd zsákutcába is. Meglátjuk.

VESZEDELMEK (ERŐ) VISZONYOK

Szintén érdekes trend a PC jelenlétének erősödése, ami annak fényében, hogy az E3 klasszikusan konzolos esemény, nagy szó. Ennek talán az is az oka, hogy ellentétben az előző évével, a mostani konzolgene-

ráció már indulásakor sem tudott olyan teljesítményt felmutatni, amivel ne versenyzett volna könnyedén (azaz közepes árkategóriában) a PC. Nem véletlen, hogy a Microsoft a jövő év végén már elő is áll egy izmosabb Xbox konzollal, a Sony pedig talán még idén meglépi ugyanezt. Ez korábban példátlan volt, és ahhoz képest, hogy sokan a mostani konzolokat az utolsó „célhardveres” generációnak állították be, amelyek hamarosan már csak streamelni fogják a távoli szervereken kiszámolt csuda-grafika képét, nos... erről senki sem

beszél, vasat venni viszont hamarosan megint muszáj lesz.

MINDENKI ELMONDTA A MAGÁÉT

A keddi nyitást megelőző nulladik (és a Bethesdaék köszönhető mínusz egyedik) nap a szokásos konferenciák jegyében telt: megtartotta a maga show-ját a Bethesda (utána külön bulit is csaptak, Blink 182 koncerttel), majd másnap reggel menetrendszerűen jött a Microsoft, az EA, a Ubisoft, majd a Sony. Ami a játékokat illeti, erős az idei mezőny – erről a következő oldalakon magatok is meggyőződhetek. Ami a konzolok háborúját illeti, nem igazán került sor összecsapásra: a Microsoft valószínűleg gyűlöli, hogy reggel ő kezd, és a Sony zárja a napot, mert utóbbi így minden évben lépéselőnyben van, most azonban nem használta ki ezt az előnyt. A Microsoft a játékok mellett bejelentette az Xbox-PC barátság új mérföldkővét, a Play Anywhere programot, egy rakás új Live szolgáltatást és persze a jövő év végén esedékes új konzolját, egy sokkal erősebb, de új „generációt” mégsem jelentő modellrel (hiszen minden Xbox One-játék futni fog rajta, illetve a mostani Xbox One gépeken is, csak épp más minőségben). A Sony viszont csak a játékokra és a show-ra fókuszált, a tömeg reakcióit hallgatva (illetve másnap a Facebook-megosztásokat, Twitter-üzeneteket elnézve) világos volt, hogy jobban is tette. Persze a PlayStation VR külön blokkot kapott (elvégre idén ősszel debütál), de a Sony jó érzékkel ezt sem tolta túl. Azt azért világossá tette, hogy megjelenésekor nem lesz hiány a támogatott játékokban, és a cí-

mekkel ravaszul az E3 iránt leginkább érdeklődő hardcore arcoknak üzent.

BENNFENTESEK ÉS KINT MARADTAK

Az Electronic Arts idén ravaszdi módon nem szerepelt az E3-on, csak ügyesen választotta meg először megrendezett saját rendezvénye, az EA Play időpontját (és helyszínét, ami – hogy, hogy nem – az E3 szomszédságában volt). Az expót megelőző napon mutatkoztak be a kiadó újdonságai, de a meghívott hírességek finoman szólva is kínosan viselkedtek: látszott, hogy fogalmuk sincs, hol vannak épp (és ez most nem csak Snoop Doggra vonatkozik, aki akkora dzsóval battlefieldezett, hogy kis híján riasztott a tűzjelző). Hasonlóan kellemetlen volt a PC Gaming Show is: a tavalyi botladozás után idén a rajongók joggal várták, hogy a szervezők átdolgozzák majd a műsort, és egy jóval pörgősebb, színesebb-szagosabb előadást tesznek le az asztalra, ami kevésbé lóg ki a kiadók sajtókonferenciái közül. Bár a helyzet valamelyest javult, idén is megtartották a talkshow jellegű struktúrát, tehát a fejlesztők jöttek-mentek, hogy néhány mondatban bemutatassák a játékaikat.

Kedden pedig megnyitott a showfloor, és elkezdhetjük körbesétálni a standokat, illetve a hazai forgalmazóktól kapott időpontokban (még egyszer köszi mindenkinek!) kipróbálhattunk egy rakás játékot, prezentációkat hallgathattunk a fejlesztőktől, és interjúkat készíthettünk velük. Hál' istennek ez a része sosem változik az E3-nak. Ne is tegye!

mazur

AMI A JÁTÉKOKAT ILLETI, ERŐS AZ IDEI MEZŐNY – ERRŐL A KÖVETKEZŐ OLDALAKON MAGATOK IS MEGGYŐZÖDHETEK

Los Angelesben téblábolva az ember általában a GTA V-re fesszelget, de itt mindenkét egyszerre rohantak meg az L. A. Noire- emlékei:



AZ E3 SZÁMOKBAN

TÖBB MINT

70 000

LÁTÓGATÓ

EBBŐL

50 000
SZAKMABELI

20 000
RAJONGÓ

250
KIÁLLÍTÓ

1600
JÁTÉK ÉS TERMÉK

50 000

NÉGYZETMÉTEREN

7 MILLIÓ
TWITTER-
BEJEGYZÉS

42
MILLIÓ NÉZŐ A
TWITCHEN

twitch

2017. JÚNIUS 13-15.: A KÖVETKEZŐ E3 IDŐPONTJA



Játsz mindenhol!

XBOX ONE & WINDOWS 10

Mutatott ugyan néhány, eddig nem látott játékot a Microsoft, de ha őszinték akarunk lenni, akkor inkább a Windows 10-Xbox One szinergia következő evolúciós lépcsőfokának tekinthető Play Anywhere kezdeményezésnek, valamint az E3-as prezentáció kezdő- és záróakkordjaként bejelentett hardvereknek köszönhetjük a ráirányuló médiafigyelmet. A még mindig rejtőzködő PlayStation Neóra adott válasz teljesen felforgathatja a konzolos játékipart, ugyanis a redmondiaiak a PS4-Neo, Wii U-NX párosokhoz hasonlóan egyszerre kívánnak

életben tartani és támogatni több, eltérő specifikációval rendelkező készüléket. Egyes elemzők már a konzolgenerációk között húzódozó szakadék befedéséről, egymást legfeljebb egy-két éves időközönként követő frissített modellekről ábrándoznak az Apple termékeinek mintájára. Bárhol is legyen, mind a játékegyesítőknél, mind a platformgyártóktól függetlenül kiadónak kihívást jelent majd, hogy nem egy-egy fix hardverre kell optimalizálniuk a szoftvereiket. És akkor még nem is beszélünk a felhasználói bázis várható fragmentálódásáról.

SZERKESZTŐI TOP 3

Kérdés: Hogyan értékeled az Xbox One-Windows 10 párosáról az E3-on elhangzottakat?



MOCSY

Válasz: Sok jó játékot láttunk Xbox One-on, de egyik miatt sem rohanok Microsoft konzolt venni. Szerencsére nem is kell, hiszen jön minden Windows 10-re is, így nem kell lemondanunk sem a Halo Wars, sem a Gears of War, sem a Halo legújabb epizódjáról. Ez az a jövő, amit elképzeltünk magunknak játékként; a platformok helyett inkább a játékelményre és a közös játékokra kell fókuszálni, erre a vonalra nagyon jól ráértett a redmondi óriás.

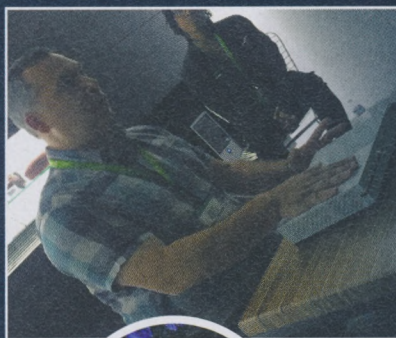
Top 3 Játék/pillanat: Halo Wars 2, Sea of Thieves, We Happy Few



CHAVA

Válasz: Több játékbejelentésben reménykedtem, de ez alkalommal legalább nem akarták CGI-videókkal kiszűrni a szemünket, szóval nincs okom panaszra. Kicsit sok volt az üresjárat, a mincraftos szerencsétlenkedésnél már a falat kapartam, és ami azt illeti, az S modell láttán sem kezdtem pezsgőt bontani. Ellenben alig várom, hogy megtervezhessem egyedi kontrollereket az Oranje színeiben, valamint jövő karácsonykor Project Scorpióra válthassak.

Top 3 Játék/pillanat: Gears of War 4, Halo Wars 2, We Happy Few



XBOX ONE S

A Microsoftnál meghallgattunk egy „platformprezentációt” is az Xbox tervezésért és termékfejlesztésért felelős vezetőjétől, Albert Penellótól, aki annak ellenére, hogy az elmúlt mintegy húsz évben minden E3-on kint volt, és húzta az igát (tényleg!), töretlen lelkesedéssel változta a Microsoft jól ismert vízióját. (Bár lehet, hogy azért, mert mi voltunk az utolsó csoport, és lelki szemei előtt már látta magát, amint végre hazatér, és felciccent egy sört). Megtapogattuk az új Xbox One S-t, összemértük a régivel (tényleg sokkal kisebb), és meg kell hagyni, csinos jószág. Két dolgot azonban, úgy tűnik, diszkréten elengedett a Microsoft: az egyik a Kinect, mert Kinect-port már nincs is a gépen (külön átalakító kell, ha rádugnánk), illetve a hibrid meghajtó, amely az Xbox One Elite-ekben volt. Van azonban HDR10- és ultra HD Blu-ray-támogatás, ami jól jön a 4K-s tévével rendelkezőknek.



MAZUR

Válasz: Majd az idő megmondja, hogy a Microsoft előrelátó volt, vagy csupán előremenküilt a Project Scorpio bejelentésével. Másfél év múlva jön a mindent verő konzol, ami olyan messzeségbe vész, hogy nem tudni, volt-e igazi ütőereje ennek a kártyának. A Play Anywhere tovább erősíti az Xbox és a Windows 10 szövetségét, és közelebbről nézve tényleg látszik, hogy kényelmes és fullos ökoszisztémát igyekeznek összekalapálni nekünk.

Top 3 Játék/pillanat: Forza Horizon 3, új Xbox Live szolgáltatások, Play Anywhere



HP

Válasz: Nyilván le akarta nyugózni a nagyjérdeműt a Microsoft az Xbox Play Anywhere és a Project Scorpio bejelentésével, de én még bizonytalan vagyok abban, hogy ez lesz-e a jó irány, illetve mennyire marad izmos a most erősnek tűnő hardver másfél év múlva is. Ezzel együtt van pár cím, amivel azonnal játszánék, és bízom benne, hogy nem kell majd csalódnom egyikben sem. És persze ismét a Forza név szállt magasra nálam, az E3 egyik lehangulatósabb előzetesét a Horizon 3 adta.

Top 3 Játék/pillanat: Forza Horizon 3, State of Decay 2, We Happy Few



PACA

Válasz: Idén nálam a Microsoft lett a második, csak a Sony játékelhozatalát nem tudta lenyomni. Az Xbox One S lehet a lökés, hogy végre a Microsoft jelenlegi generációs gépével is rendelkezzenek a színezhető kontrollerek ötlete zseniális és példaértékű, és a játékelhozatal is elég vonzó. A Forza Horizon 3-ért megőrülök, nagyon szeretném, ha jól sikerülne a State of Decay 2, a Gears of War 4 pedig régóta a listámon tanyázik. A Scorpio is kíváncsivá tett, de addig nem várok a vásárlással. Jól ráértett a redmondi óriás.

Top 3 Játék/pillanat: Xbox One S, Forza Horizon 3, Project Scorpio



KACI

Válasz: Mivel alapvetően PC-s játékos vagyok, nagyon örülök annak, hogy a Microsoft megpróbálja a lehető legközelebb hozni egymáshoz a két platformot, így számos – korábban exkluzívnak hitt – címet próbálhatok majd ki a következő időszakban, még akkor is, ha a Project Scorpio előtt nem veszek Xbox One-t. Remélhetőleg a jövőben tényleg odafigyelnek a portolásra, és nem az utolsó pillanatban próbálják összecsapni a PC-s változatot.

Top 3 Játék/pillanat: We Happy Few, Project Scorpio, Forza Horizon 3



XBOX ONE PROJECT SCORPIO

Ahogy azt már régóta sejteni lehetett, a Microsoft javában hegeszti a következő Xbox konzolt Project Scorpio kódnéven. Ez a masina még nem hoz magával valódi generációváltást, hiszen igazából egy fel-turbózott Xbox One készül el, amely ugyanazokat a játékokat futtatja, mint a jelenlegi gép (és az ösz-szel megjelenő vékonyabb verzió). Minderre azonban 4K minőség és stabil 60 fps mellett lesz képes. A virtuális valóság is az Xbox része lehet a Project Scorpiónak hála, de egyelőre nem tudni, melyik VR-berendezést csatlakoztathatjuk majd hozzá. Mindehhez egy jóval erősebb konzolra van szükség, a Project Scorpio pedig nem is finomkodik, elvégre 6 teraflopsos teljesítményre lesz képes. A jelenlegi tervek szerint 2017 végén érkezik meg az új Xbox konzol.

Két játék egyben

HALO WARS 2

Futkosott a hideg a hátunkon, amikor fel-csendült az I Know You című szám a The White Buffalo előadásában, majd egy meste-rien komponált CGI-videóban egymásnak es-tek az emberek és a brute-ok csapatai. A *Halo Wars 2*-t az időközben szélnek eresztett Ensemble Studios helyett már a *Total War* játékokkal bizonyított Creative Assembly rázza gatyába a 343 Industries segítségével. Szerencsére a kényszerű fejlesztőváltás nem je-lent egyet a kerék ismételt feltalálásával, az-az eszköz ágában sincs változtatni az egyszer már tökéletesen bevált alapokon, amiként er-ről az E3 hetében elrajtolt többjátékos bé-tának köszönhetően magunk is meggyőződ-hettünk.

Előre meghatározott helyeken létesíthetünk bázisokat, fix számú (csak fejlesztést köve-tően emelkedik feljebb a korlát) melléképü-lettel bővítve. A speciális építmények, illetve a forerunner létesítmények által megtermelt energiát, valamint a szimlán erőforrásnak nevezett nyersanyagot felhasználva képezzük ki a gyalogosokat és gyártjuk le légi egysége-inket, valamint a harcjárműveket. Más stratég-iai játékokhoz hasonlóan a *Halo Wars 2*-ben

is a kő-papír-olló elv érvényesül, csupán a ki-fejezetten egy-egy meghatározott ellenfél-típus megsemmisítésére szolgáló egységek lógnak ki valamelyest a sorból.

A kampányban újfent a Spirit of Fire legény-ségének sorsát követhetjük nyomon, amint James Cutter kapitány parancsnoksága alatt felveszik a harcot egy renegát brute-frakcióval a *Halo 5: Guardians* eseményei követően. A *Halo 3*-ból ismert Ark léte-sítmény adja összecsapásaink helyszínét, ez minden halo-gyűrű „szülőhelye”.

Fontos még megjegyezni: bár nem teremt lehetőséget a Play Anywhere arra, hogy az egeresek a kontrolleresek orra alá dörgöl-jék felsőbbrendűségüket, mégis csak jól jön-nek ki az Xbox One és a Windows 10 kö-zeledéséből, hiszen a számukra mindeddig elérhetetlen első részre is rátehetik a man-csukat. Ennek feltétele pillanatnyilag a *Halo Wars 2: Ultimate Edition* előrende-lése/birtoklása, amely a multiplayer-és kampánykiegészítőket egyaránt magában foglaló szezonbérlet mel-lett a felújított *Halo Wars: Definitive Edition* is tartalmazza.

INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **343 Industries, Creative Assembly**
Platform **PC, Xbox One**
Megjelenés **2017. február**



Friss és vidám a magyar delegáció: a szabadság, egyenlőség, de legfőképp festvénység jegyében egy gépen utaztunk a theVR csapatával, Janival és Pistivel, illetve Szirmai Gergővel és Kiss Imivel a GameDay brodból!



Piros, sárga, kék

RECORE

Inafune Kejdzi, a Mega Man szülőatyja több projektet is futtat párhuzamosan, a frissen megjelent *Mighty No. 9*-et, a jövőre várható *Red Ash: The Indelible Legend*et, valamint a Microsoft számára készített akcióplatformert. Tervezőjüket ismerve nem meglepő, hogy mindháromban kulcsszerepet játszanak a robotok. Joule-ra, a *ReCore* hősnőjére az évszázados hibernációból ébredve egy kolonizálásra előkészített, terraformáláson átesett bolygó helyett teljes káosz vár, a munka dandárját végző robotok megőrültek, neki pedig meg kell oldania a helyzetet, mielőtt megérkezne a többi telepés. Ebben három, különböző célt szolgáló szövetséges robot, valamint az ellenség színéhez adaptálható fegyverzenél lesz segítségére.



INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Concept, Armature Studio**
Platform **PC, Xbox One**
Megjelenés **2016. szeptember**



Előzetes

GAMESTAR 2016

Autópornó a köbön

FORZA HORIZON 3

A *Forza Horizon 3* Ausztrália egzotikus tájaira látogat, a sorozat történetében először pedig a PC-s játékosok is élvezhetik a versenyt. Nem véletlenül esett a készítőik választása a szigetországra, hiszen városok, kopár hegységek, dús lombosított erdők és tengerparti övezetek is elterülnek majd a *Horizon 2*-höz képest kétszer akkora, szabadon bejárható térképen. A játékos ezúttal nem egy feltörekvő tehetséget alakít, hanem a Horizon fesztivál főnökének bőrébe bújhat bele. A fő cél a valaha volt legnagyobb autós fesztivál megszervezése és egyre több rajongó magunkhoz csábítása lesz, ehhez társul a széles körű testre szabhatóság, ami eddig sosem látott mértékben lesz jelen.

A Horizon Blueprint rendszernek köszönhetően átalakíthatjuk a meglévő versenyeket, vagy teljesen újat is kreálhatunk a semmiből, sőt még saját bakancslistákat is összeállíthatunk. Részletesen konfigurálhatjuk az időjárás körülményeket, a napszakot, a választható járműveket, az ellenfelek mesterséges intelligenciáját. Az így létrehozott események szintidejét is mi határozzuk meg, az általunk futott legjobb idő lesz az, amit a többieknek teljesíteniük kell. Alapvetően körülbelül 100 játékorát ígér a *Forza Horizon 3*, de a megosztható Blueprinteknek hála ez az idő lényegében a végtelenségig kitölthető. Vezetés közben a megszokott rádióadókön kívül hallgathatjuk a

OneDrive-ba feltöltött saját zenéinket is. Kezdetben 350 autóból választhatunk: a borított díszítő Lamborghini Centenario érkezése már biztos, de lesznek például buggyk is. Ahogy az lenni szokott, a kocsik listáját jó eséllyel több DLC bővíti a későbbiekben. A száguldás öröme három társsal együtt is átélhetjük, hiszen a teljes kampány támogatja a négyfős coop játékmódot: bármikor csatlakozhatunk a pajtikhoz, és mehet a bandázás. A drivatar rendszer is viszont, ráadásul most már barátaink drivatarjait is felbérelhetjük (és kirúghatjuk), akik teljesítményükkel a mi játékbeli pénztárcánkat gyarapítják, az így befolyt pénz pedig az aukciós házbán is elkölthetjük.

ELTŰNIK A PLATFORMOK KÖZÖTTI HATÁR, KENGURUK KÖZÖTT SZÁGULDHATNAK EGYÜTT A PC-S ÉS XBOXOS CIMBORÁK



Karácsonyi lidércnyomás DEAD RISING 4

Frank West visszatér Willamette városába, ahol az egész zombijárvány elkezdődött, és igazi karácsonyi mézslárlást rendez. Az ünnepi köntösbe bújtatott *Dead Rising 4* pontosan olyan örült játéknak ígérkezik, mint a korábbi részek, ráadásul ha lehet, még egy kicsit emeli is a bolondságfaktort. Ebben a nyílt világú horror beat'em up címben akár Exo Suitba öltözve, és lángszóróval vagy láncfűrészsel a kézben is pokorra küldhetjük az élőhalott seregeket. Gránátok, löfegyverek és közelharc halálosztó eszközök tengere vár ránk, amelyek között bármikor szabadon váltogathatunk. Ez nagyon nagy változás, elvégre korábban csak egyetlen fegyver lehetett a kezünkben. Tíz év telt el az első *Dead Rising* megjelenése óta, de a hatalmas zombihordákat még mindig piszkosul jó mókának tűnik megtizedelni. A járkáló hullákból pedig most eddig még sosem látott tömeg tör az életünkre. Remélhetőleg a játék tényleg meg fog birkózni a képernyőn csoszogó temérdek zombi kezelésével, és a frame rate-tel sem lesznek gondok.

INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Capcom Vancouver**
Platform **PC, Xbox One**
Megjelenés **2016. december**



MAZUR ÍGY LÁTTA

A Microsoft sajtóeseménye, nos, „rendben volt” – az Xbox nem maradt szegényben, de igazán arcleosztós vagy legalább emlékeztető pillanatból sajnos keveset villantott. Amikor azonban elindult a *Dead Rising 4* zombidarálását vidám karácsonyi muzsikával ellenpontozó trailere, és a giccses plázaünnepken és jégrevükön kívül sehol sem indokolható ezüstös glitter-műhó kezdett hullani a fejünkre, akkor azért egy emberként tomboltunk.



INFO

Kiadó **Microsoft Studios**
Fejlesztő **Rare**
Platform
PC, Xbox One
Megjelenés **2017. február**

Jo-ho, vár a kaland!

SEA OF THIEVES

A Rare belsónézetes, nyílt világú, kalózos kalandjában bárki a Karib-térség marcona tengeri medvéjévé változhat. A *Sea of Thieves*ben a játékosok maguk készíthetik el kalózhajójukat, amelyet később legénységgé összeállva, együttes erővel irányíthatnak és vezethetnek félelmetes tengeri ütközetekben, ahol könnyen lehet, hogy egyből búcsút is inthetnek neki. Bár a kisebb sérüléseket még kijavíthatjuk a fedélközben, ha már menthetetlen a helyzet, bizony mindenkinék úsznia kell az életben maradásért. A hajók egyébként nem csak harcra lesznek használhatók, mind-egyiken elhelyeznek például valamiféle hangszert, amivel a talpalávalót lehet húzni, amíg a többiek tisztessé-

gesen lerészegednek. Minden kalóz a megszerzendő kincsről álmodozik, az arannyal teli ládákhoz vezető út azonban ellenséges kincsvadászokkal és hatalmas tengeri szörnyetekkel lesz tele. Ellenük csak akkor van esélyünk, ha nem egy ósdi lélekvesztőn, hanem fejlett csatahajón vágunk neki a nyílt víznek. Külsőjében és tulajdonságait tekintve is széleskörűen testre szabhatjuk a hajókat, így módosítható lesz a hajótest, az ágyúik, a vitorlák, és mindenféle cicomás zászlót vagy orrdíszít ráaggathatunk a kicsikére. Ebben a játékban tényleg minden a csapatmunkán múlik, már a hajó kormányzása is többemberes feladat. A kormányosnak szüksége lesz egy navigátorra, mivel nem lát majd

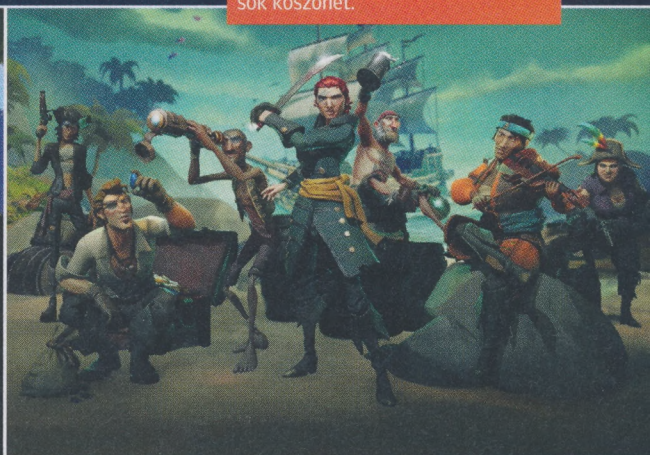
szinte semmit sem a vitorlától, amit egy harmadik játékos kezel. Mindenkinek meglesz a saját feladatköre.

A *Sea of Thieves* egyszerre próbál több műfajt is ötvözni. A túlélőjáték- és RPG-elemek részletessége vegyül a multiplayer lövöldék izgalmas játékmenetével, remélhetőleg megfelelő arányokban keverve. Valószínűleg később DLC-k is kiegészítik a játékot, de egyelőre a pénzügyi modellről még nem árultak el részleteket. Mint minden olyan címmel, amelyben a játékosok töltik meg tartalommal a világot, a *Sea of Thieves* esetében is csak később derül majd ki, hogy életképes-e ez a koncepció, vagy olyan sorsra jut, mint a szép reményekkel indult Project Spark.

MAZUR ÍGY LÁTTA



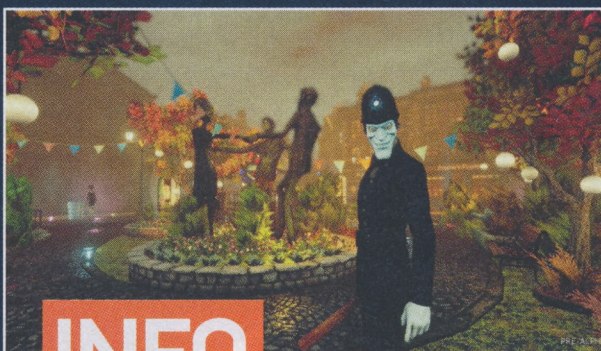
Érdekes, hogy a *Sea of Thieves* kapcsán lógott a levegőben némi óvatos bizonytalanság, ami egyrészt fura, mert a Rare azon kevés, magas presztízzsel bíró csapat közé tartozik, akiknek látatlanban is bizalmat szavaz az ember. De abból a szempontból teljesen érthető, hogy a játékról csak több órás menetek során derül majd ki igazán, hogy voltaképp mennyire élvezetes, mennyire köt le és húz vissza újra és újra – ráadásul mivel össze kell dolgoznunk társainkkal (főleg egy tengeri ütközetnél), idegenekkel szeszorsolva nem igazán van benne sok köszönet.



Öt órai terror

WE HAPPY FEW

A *We Happy Few* még tavaly mutatkozott be, de most sikerült egy olyan ütős trailerral beköszönnie, hogy indie-kickstarteres múltját megtagadva azonnal a AAA címek közé katapultált a várólistákon. Egy belső nézetes, lopakodós játékról van szó, amely egy alternatív (és mélységesen nyomasztó) Angliában játszódik a hatvanas években. Az emberek egy „joy” nevű drogon élnek, mesterséges jókedvben, de hősünk, mikor először megtagadja ezt, azonnal szembesül a kedélyesnek hitt világ rémséges valóságával. A képi világ kicsit a *BioShock*ot idézi, és persze egy rakás disztópikus filmet a *Brazil*tól a *Mechanikus narancsig*. A játékmenet egyértelműen a túlélésre épül: nem lehet menteni, hanem tanulni kell hibáinkból, és reménykedni, hogy bár minden halál után új karakterként, újragenerált helyszínen ébredünk, egyszer talán csak kijutunk Wellington Wellsből.



INFO

Kiadó **Compulsion Games**
Fejlesztő **Compulsion Games**
Platform
PC, Xbox One
Megjelenés **2016. július (PC Early Access/Xbox Game Preview)**



Előzetes

GAMESTAR 0E3 2016

Elfújta a szél

GEARS OF WAR 4

Néhány hónapja már belekóstolhatunk a multiplayerbe, ám az E3-on láthattuk először, hogyan fest élesben a kampány azóta, hogy egy évvel ezelőtt sor került a *Gears of War 4* bejelentésére. Az élő demonstrációt Rod Fergusson stúdióvezető tartotta Laura Bailey szinkronszínésznő társaságában. Egy hétperces pályaszakaszt játszottak végig, amelyet tudatosan úgy választottak ki, hogy minél többet mutasson az új játékelemekből, például a kisebb tárgyakat, sőt magatehetetlen testeket is maga előtt görgető vagy akár épületeket is megbontó viharból. Biztató, hogy nemcsak látványosságként gondoltak a fejlesztők a szellőkésekre, hanem a játékmechanizmusok tervezésekor is számoltak velük. Hogy egy konkrét példával éljek: JD és Kait közös erővel üzemkész állapotba hozott egy ostromszörnyet, és míg a lány a katapultot kezelte, addig az ifjabbik Fenix egy célzott sorozattal telibe kapta az ellenséges géppuskafészek felé repülő lövedéket, amely felrobbanva izzó tűzgömbbé változott. A tomboló szél pedig az egész

hóbelevancót a gyanútlan swarm katonák nyakába zúdította. Kijutott még nekünk bőven sistergő villámcsapásokból, fűrészkorongokkal darabjaira szabdalt ellenségből, egy majdani bosszarc felvezetéséből, a fiatalokú nézőkre tekintettel elnémított káromkodásból, és a végén magát az öszülő szakállat növesztett Marcus Fenixet, a sáskák ellen vívott háború hőst is megpillanthatuk.

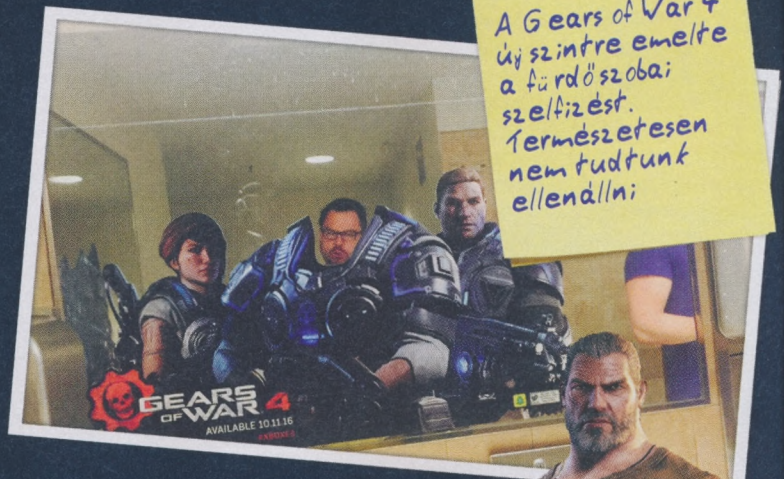
Valódi fan service-nek ígérkezik tehát a *Gears of War 4*, amely – mint az a helyszínen elhangzott – egyike lesz a Play Anywhere kezdeményezést támogató első játékoknak. Sőt, ebben a konkrét esetben a digitális vásárlással járó alapszolgáltatáson (értsd: mindkét platformra megkapjuk a játékot mentésekkel és az achievementek szinkronizációjával együtt) túl még teljes crossplay-támogatásra is számíthatunk a kampányban, egyes multiplayer módokban, valamint a sokak által várt horde mode 3.0-ban, azaz minden olyan játékmódban, amely versengés helyett a játékosok együttműködésére támaszkodik.

INFO

Kiadó Microsoft Studios
Fejlesztő The Coalition
Platform PC, Xbox One
Megjelenés 2016. október



” VALÓDI FAN SERVICE-NEK ÍGÉRKEZIK A GEARS OF WAR 4, AMELY EGYIKE LESZ A PLAY ANYWHERE KEZDEMÉNYEZÉST TÁMOGATÓ ELSŐ JÁTÉKOKNAK



A Gears of War 4 új szintre emelte a furdősztobai szelfizést. Természetesen nem tudtunk ellendlni!



Egy halott világban élni

STATE OF DECAY 2

Mindenki arra várt, hogy vajon a *State of Decay* folytatása MMO lesz-e, de a E3-on kiderült, hogy ettől nem kell tartani. Ellenben jár majd egy négyfős coop a rajongóknak, és bár a motort nem cserélte ki az Undead Labs, az előzetes képek alapján a látvány is lényegesen szebb lesz. Külön öröm, hogy a szintén most bejelentett Xbox Play Anywhere opciót támogatja a játék, vagyis szabadon mozoghatunk a PC és az Xbox One között, és egyelőre a Steam-támogatás sincs kizárva. A játék pedig a jelek szerint továbbviszi az első rész játékeleit, kicsit tovább reszelve az élményt. Komolyan reménykedhetünk egy kiváló posztapokaliptikus kalandban, amelyben a szerepjáték- és stratégia-rajongók is örömeiket lelhetik – feltéve, hogy az online coop tényleg jól működik majd.



INFO

Kiadó Microsoft Studios
Fejlesztő Undead Labs
Platform PC, Xbox One
Megjelenés 2017





PATRICK FORTIER

FLEUR MARTY

MARY DEMARLE

Ember a gépben

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

SZINTE KÉZZELFOGHATÓ KÖZEL-SÉGBEN VAN MÁR A DEUS EX FOLYTATÁSA, AMELY AZ E3-ON EGY VADONATÚJ JÁTÉKMÓDDAL LE-PETT MEG BENNÜNKET. Egyebek mellett erről is beszélgettünk Mary DeMarle-lal, Fleur Martyval és Patrick Fortier-val, az Eidos Montreal képviselőivel.

GameStar: Mesélnél egy kicsit a kreatív folyamatról? Megpróbáltátok az előző epizódot átdolgozni, vagy a nulláról építettetek? Mennyire volt szempont az újdonságok bevezetése?

Eidos Montreal: Miután végeztünk a Human Revolutionnel, és belevágtunk a Mankind Dividedbe, az első dolgunk az volt, hogy leültünk és átbeszéltük a különböző játékmechanikákat. Minden csapat levonta a megfelelő következtetéseket, és mindenki tudta, hogy milyen irányba érdemes továbbfejleszteni az egyes elemeket.

Amikor elkezdtük a Human Revolutiont, sokan nem is sejtették, mekkorává nővi majd ki magát a játék, így a fejlesztési idő végére rengeteget tanultunk. Hogyan lehet jobbá tenni a pályadízájnt, hogyan alakítsuk át a fedezékrendszert, hogyan pakoljuk tele a játékot felelősségteljes döntésekkel. Ennek köszönhetően teljesen máshogy álltunk hozzá a Mankind Dividedhez, mert tudtuk, hogy nagyon nehéz dolgunk lesz, de szerencsére a csapat tagjai végig lelkesek maradtak, ez vitte előre a fejlesztést.

GS: A Human Revolution végén egy elég radikális döntést kellett meghoznia a játékosnak, amely teljesen más irányba indítja el a történetet. Hogyan kezeltétek ezt a helyzetet a Mankind Dividedben?

EM: A DXHR végén Adam megismeri az összeesküvést, az augmentált emberek

chipjeit pedig meghackelik, így kitör a káosz, és rengetegen meghalnak. Miután sikerül megfékezni a pusztítást, a játékos kezében van a döntés, hogy a katasztrófát kommunikálja-e a világ felé. Nem szerettük volna egyik befejezést sem a kánon részévé tenni, mert te mint játékos meghoztál egy döntést, és ezt nem akartuk elvenni. De amikor egy ekkora katasztrófa történik, akkor az emberek nem figyelnek a lényegi információkra, mert a káoszban egyszerűen képtelenek rá. Aztán felütik a fejüket a pletykák, mindenki megpróbálja bebizonyítani a saját igazát. Az embereket ilyenkor nem a józan ész, hanem az érzéseik vezérlik, így természetesen tudják, hogy megtörtént a katasztrófa, de hogy ezt pontosan mi váltotta ki, arról megoszlanak a vélemények. Itt vesszük fel a fonalat a folytatásban.

GS: Melyik játékelemre vagytok a legbüszkébbek, melyik különbözik leginkább a Human Revolutiontól?

EM: Nagyon sok dolgot átalakítottunk, az energiarendszer például egész máshogy működik, így a játékos sokkal gyakrabban használhatja az egyszerűbb képességeket, miközben a Titan Shield rengeteg energiát használ. Vannak komolyabb újítások is, például az Adam karjába épített gépfegyver, amit akkor is használhat, ha fegyver van a kezében. Amikor az augmentációkon dolgozunk, mindig komplex rendszerekben gondolkozunk: egy adott dolognak számtalan különböző felhasználási módja lehet, így csak a játékosok kreativitásán múlik, hogy hogyan használják. De alaposan átdolgoztuk a teljes harcrendszert és a pályadízájnt is, így a játékosoknak sokkal több lehetősége van egy adott célpont megközelítésére.

INFO

Kiadó Square Enix
Fejlesztő Eidos Montreal
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2016. augusztus

GS: Próbálkoztatok valaha a virtuális valóság implementálásával, vagy gondolkodtatok rajta?

EM: A fejlesztőcsapatot kifejezetten érdekli a virtuális valóság, ezért összedobtunk egy demót, amelybe átültettünk néhány helyszínt a játékból. Ez a játék PC-s változatának benchmarkjába is bekerül majd, így a játékosok bejárhatják a Mankind Divided helyszíneit. Bár mi, a fejlesztőcsapat tagjai nap mint nap látjuk ezeket a terepeket, a virtuális valóságban még minket is lenyűgöznek. De ez nem a játék szerves része, csak egy próbálkozás a részünkről. Még semmi konkrétumot nem tudunk bejelenteni, de nagy rajongói vagyunk a technológiának.

GS: Mi a helyzet a Breachcel? A Deus Ex korábban egyáltalán nem volt kompetitív játék; hogyan született meg az ötlet, hogy ezt bevezessétek?

EM: Mindenképp szerettük volna tovább bővíteni a Deus Ex univerzumot, és adni valamit a rajongóknak az alapjátékon kívül. Nem láttuk értelmét a többjátékos módnak, mert ez nem igazán fér bele a Deus Ex franchise-ba, de szerettük volna kiemelni a játékmenet központi elemeit, és kipróbálni őket egy nem realisztikus környezetben is. Maga a kompetitív mód ötlete később jött, miután mi, fejlesztők rengeteget játszottunk a különböző pályákkal, és sorra megdöntöttük egymás rekordjait.

GS: Említetted, hogy az előző részben a lopakodás kidolgozottabb volt, mint maga a harc. Hogyan alakítottátok át a lövöldözést?

EM: Nem akartuk elvinni a játékot Call of Duty-s irányba, de ha már a Deus Ex a döntésekről és azok következményeiről szól, meg szeretnénk volna teremteni a lehetőséget játékosaink számára, hogy emellett a játékmód mellett döntsenek, és az élvezhető is legyen. Rengeteg mindent átalakítottunk a fegyverek pozíciójától kezdve a szórásán át a hangokig, hogy sokkal realisztikusabb, hitelesebb legyen ez a fajta játékmenet. Természetesen az augmentációk is rengeteget segítettek; a tárgyak mozgásával fedezékeket hozhatunk létre, vagy egyébként megközelíthetetlen helyekre juthatunk fel, így meglepve az ellenfeleket.



Veni, vidi, vici

PLAYSTATION

Míg a Microsoft az új, kisebb és erősebb konzolok irányába mozdul el, addig a Sony 40 millió potenciális szoftervásárlóval a háta mögött elégedetten hátradőlhet, és az elkövetkezendő másfél-két évben az exkluzív játékokra koncentrálhat. Olyannyira magabiztosak a cégvezetők, hogy a Neót még mutatóba sem hozták ki, pedig sokan kész tényként kezelik, hogy még az idén a boltokba kerül a Sony felturbózott PS4-e. Konferenciájuk egyértelműen tarolt; láthatóan tanultak a múlt hibáiból, és nem próbáltak az öltönyös cégvezetőkből showmant kre-

álni. Alig néhány mondatos szövegük tökéletesen elegendőnek bizonyult, inkább a szenzációs bejelentésekre és trailerekre koncentráltak, és ez egészen jól tett a cég megítélésének. Az exkluzív címeket kifejezetten ütősnek találtuk, külön le a kappal azért a tényért, hogy az összes bemutató hagyományos PS4-en futott. Az új *God of War* nagy meglepetést okozott, noha azért mindenki számított rá, hogy előbb vagy utóbb előrukkolnak valami hasonlóval, de a *Days Gone*, a *Horizon Zero Dawn* vagy a *Death Stranding* is erősen sikergyánús. Így kell ezt csinálni.

SZERKESZTŐI TOP 3

Kérdés: Hogyan értékeled a PlayStation kapcsán az E3-on elhangzottakat?



MOCSY

Válasz: A nyolcadik konzolgeneráció csatája eldőlni látszik. Hiába mutatott be a konkurencia erősebb gépeket, azokat egyelőre nem tudta megtölteni élettel. A Sony kényelmes pozícióban kivár, nem mocorog feleslegesen, negyvenmillió eladott géppel inkább a játékszoftverekre koncentrál, úgyis azok kiadásában van a nagy pénz. Az elkövetkezendő másfél évben a kisujját sem kell mozdítania, elég, ha csak a pénzt számolgatja. Ha egyszer egy üzlet beindul...

Top 3 Játék/pillanat: God of War, Days Gone, Horizon Zero Dawn



CHAVA

Válasz: Sosem hittem volna, hogy képes leszek tátott szájjal bámulni egy *God of War*-bemutatót, mivel Kratos korábbi kalandjai finoman szólva sem nyugtözték le, de most egyik ámulatból a másikba estem. Fel is került a bevásárlólistámra David Cage Detroitjával és az eszméletlenül bájos *Abzúval* egyetemben. Külön meg kell dicsérem a Sonyt, amiért a lehető legrövidebbre szabta az öltönyös úriemberek szereplését, mindent a játékoknak rendelve alá.

Top 3 Játék/pillanat: Detroit: Become Human, *Abzú*, God of War



PLAYSTATION NEO

A Sony E3-as jelenlétének egyetlen hiányosságát az jelentette, hogy otthon hagyták Neót, vagyis a PS4 felturbózott változatát. Tették ezt annak ellenére, hogy iparági puszmozgások szerint még idén ki akarják hozni az erősebb PS4-et, amely felhúzza 4K-ra a már meglévő játékokat, és még a PlayStation VR-t is képes lesz zokszó nélkül kiszolgálni. Erősebb processzor és bikásabb GPU kerül az új modellbe; futtatnia kell az összes PS4-es játékot full HD-ban és 60 fps-sel. Nem érkeznek Neo-exkluzív címek, minden játéknak működni kell hagyományos PS4-ekkel is. Az optikai meghajtót is feltuningolják: a 4K-s Blu-ray-lemezek lejátszásához nélkülözhetetlen ultra HD Blu-ray-meghajtót megkapja minden gép.



MAZUR

Válasz: A Sony nem felejtette el, hogy az egyszerű üzenet és a jól felépített show nagyot tud ütni. A Project Scorpióra nem válaszoltak, hardver szempontjából csak a PlayStation VR volt az üzenet, előtte és utána pedig klasszikus PS4-es játékok, de minden mennyiségben. A PS4 magabiztosan uralja a konzolpiacot, annyit kell tennie csak, hogy nem hibázik – egyelőre ez megy neki. Kérdés, hogy idén megjelenik-e a Neo, amire a VR játékok miatt nagy szükség lenne.

Top 3 Játék/pillanat: Horizon Zero Dawn, *Kodzsim* és a *Death Stranding*, az új *God of War*



HP

Válasz: Messze a legjobb konferencia, nagyon ütős hangulat és exkluzív felhozatal, *Kodzsim* visszatérése kimaxolva (persze ettől még fogalmam sincs, hogy milyen játékot készít majd), és az egész élőzenekaros, dumamentes, nagyotmondás helyett a tartalomra építő előadás nálam azonnal kapta a pacsit. Le voltam nyugtözve, csak azt nehezményezem, hogy nem árulták el, mit tud majd a Neo, és a PS VR pontosan hogyan muzsikál a sima PS4-en.

Top 3 Játék/pillanat: Days Gone, Spider-Man, God of War



PACA

Válasz: Amikor Kacival közvetítettük a Sony konferenciáját, én igyekeztem pörgösen írni a híreket, de egy ponton már nem bírtam tovább, meg kellett állnom, hogy gyönyörködjek abban, amit mutattak. A *God of War* sorozat eddig nem tudott megnyerni, de az új rész abszolút, a *Days Gone* témája nagyon tetszett, a PlayStation VR-kínálata – játékoszemmel – kenterbe veri az Oculusét és a HTC Vive-ét (de még mindig nem győzött meg arról, hogy kell egy saját eszköz). A felhozatalhoz tökéletes adalékot jelentett az élő zene.

Top 3 Játék/pillanat: God of War, *Kodzsim* visszatérése, Spider-Man



KACI

Válasz: A Sony konferenciája az első perctől az utolsóig lélegzetelállító volt. Az ötvenedik perc körül tértem egy kicsit magamhoz, de épp csak arra volt időm, hogy letöröljem a szám szélén csorgó nyálát, máris jött a következő sokk. A Detroit: Become Human már most imádom, a *God of War* játékmenete nagyon bejön, és a PlayStation VR is olyasmí, amit el tudnék képzelni a karácsonyfa alatt. Drága hobbi ez a videójáték.

Top 3 Játék/pillanat: Detroit: Become Human, God of War, PlayStation VR



INFO

Kiadó Sony Interactive Entertainment
 Fejlesztő Sony Santa Monica Studios
 Platform PlayStation 4
 Megjelenés N/A

Apádra ütök

GOD OF WAR

Kratos a *God of War* harmadik részében szinte az összes görög istennel végzett. Ideje, hogy tovább lépjen, és ez húzta magával az egész sorozatot. Szerencsére a fejlesztők ráéreztek, hogy váltaniuk kell, így az új *God of War* már egészen más irányt képvisel, mint elődei.

Kratos megöregedett, de fizikuma és harci képességei még mindig a régié. Félkézzelettel intézi el az északi vadon részletesen kidolgozott és pazarul animált teremtményeit, de közben arra is jut ideje, hogy megnevelje gyermekét. A tízperces bemutató alatt meggyőződhetünk arról, hogy a jelenlegi PS4-ekben bőven maradt még kihasználatlan erő (a havas területek vadítóan néznek ki), és nem kell ahhoz a Neo, hogy a látvány új szintre léphessen. A demóban bemutatott akció korrektsége ellenére miniket inkább az apa-fiú kapcsolat kibontakozása fogott meg; érdekes volt látni, az istenyilkos Kratos milyen erőfeszítéseket tesz annak érdekében, hogy ne pofozza fel hi-

bát hibára halmozó gyermekét. Harc közben persze előtör belőle a vadállat, és akkor ráismerünk régi énjére, de nem az esztelen mészárlás került a középpontba. Az északi mitológia kiváló terep az öreg számára, a Valhalla istenei jobban teszik, ha nem bosszantják fel a spártai hőst. Érdekes módon a bemutatóban csak egy fejsze képezte fegyverzetét, nyomát sem láttuk a láncos pengéknek. A szekercét azonban nem csak közelharcban tudta sikeresen forgatni, egy ellenfelét messziről intézte el egy jól irányzott baltahajítással. Kratos pusztá kézzel is félelmetes ellenfél, ebből is kaptunk egy kis ízelítőt. A környezetet belevonták a harcba, akció közben Kratos és az óriás troll is átalakította; érzünk ebben fantáziát, és bízunk benne, hogy sok ilyen aprósággal dobják majd fel a végleges verziót. Pontos megjelenési dátumot még nem adtak, de ha mi a Sony helyében lennénk, akkor bizony jövőre robbantanánk a játékkal egy nagyot, első ránézésre is garantált a többmillió eladás.



A Bethesda kárpótolt minket a többször sorban állásért: nemcsak víz, de popcorn is be volt készítve nekünk, (természetesen valami arrafelé nyilván megszokott, de haza: izléssel mérve egyszerre túl édes és egyszerre túl sós truttyival meglocsolva)



HA TE MONDOD

Cory Barlog game director, Sony Santa Monica: „Vajon mennyit mutatunk meg a gyerekeinknek az igazi énünkből? Mindnyájan maszkot viselünk, amely az ő érdekükben elfed bizonyos részeket.”



Hálóvetőt a csuklóra, kontrollert a kézbe

SPIDER-MAN

Az E3-as Sony-konferencia egyik nagy meglepetését az egyelőre megjelenési dátum és végleges cím nélküli *Pókember* jelentette, amely csak PlayStation 4 konzolokra jelenik meg. A Marvel ezúttal a szuperhőst bemutató játék elkészítésének nagy felelősségét a *Sunset Overdrive*-ot is jegyző Insomniac Gamesre bízta. Az előadásban bemutatott trailer, mint utólag kiderült, a játék saját motorjával készült, így a látványra biztosan nem panaszkodhatunk. Továbbá a készítőket mindenkit megnyugtattak, hogy Pókfej legújabb kalandja nem kapcsolódik a Marvel filmes univerzumához. A fejlesztők szabad kezet kaptak, és egy eredeti történetet mutatnak be, egy tapasztaltabb Peter Parkerrel a főszerepben.

INFO

Kiadó Sony Interactive Entertainment
 Fejlesztő Insomniac Games
 Platform PlayStation 4
 Megjelenés N/A



Előzetes

GAMESTAR E3 2016

Azok a boldog, szép napok!

DAYS GONE

Mindenképp meg kell emlékeznünk az egész E3 egyik legjobban felkapott játékaról. Zombijátékból rengeteget láttunk már, de ilyen minőségben és mennyiségben még soha nem szomjaztak mutánsok a vérünkre. A nyitott világú apokaliptiszisben krosszmotoros fejedelmek járják a vidéket, és levadásznak a rossziúkat. A bökkenő csak az, hogy a környéken szó szerint hemzsegek a rosszindulatú lények, akik félelmet nem ismerve vetik rá magukat minden túlélőre. A demóból kiderült, hogy ez nem az a klasszikus „minden zombit felszelelelek” játék lesz, inkább a túlélésre, a menekülésre és a gyűjtögetésre kerül a hangsúly. Nagyon ötletes és látványos módon a teherautóból előszedett olajszűrővel fabrikált magának hangtompítót a főszereplő, de aztán az áradat megindulása után már gondolkodás nélkül bevetette a nagyobb tüzerőt képviselő gépkarabélyt is. Végig nyomás alatt tartja a játékost a *Days Gone*: futunk, ugrunk, hátrafelé tüzelünk, és kétségbeesetten keressük azokat a környezeti elemeket, amelyekkel kicsit is lelassíthatjuk a tá-

madókat. A tüzfegyverek mellett láthatunk baltás akciót is, illetve brutálisan véres környezetet elem kivégzéseket is bemutatnak. Sok helyen támadt olyan érzése az embernek, mintha a *The Last of Us* és a *World War Z* keverékét szemlélné; ebben a kategóriában kevés, hasonló minőségű játékot láttunk. Szkriptelt elemekből nem volt hiány; kérdés, hogy ezek mennyire élnek majd a nyitott világban, az viszont biztos, hogy a demóban működtek. Farönköket robbanhattunk az ellenfelekre, olajshordókat lobbantathattunk lángra, Molotov-koktélok dobálhattuk az életünkre törő testmasszába, sőt egyszer még egy fahidat is lebonthattunk a fegyverünkkel zúdított golyózáporral. Ezek azonban nem állították meg véglegesen az MI-t, a horda mindig talált magának alternatív útvonalat, és becserkészte a főszereplőt. A *Days Gone* roppant ígéretes, vitathatatlanul a 2016-os E3 egyik legjobb újonca, reméljük, hogy a Sony nem ül rajta évekig, és hamarosan mi is felvehetünk fejedelmünk munkáját a freakerektől hemzsegő észak-amerikai vadonban.

INFO

Kiadó Sony Interactive Entertainment
Fejlesztő Bend Studio
Platform PlayStation 4
Megjelenés N/A



HA TE MONDOD

John Garvin kreatív igazgató: „Ez nem egy zombijáték. A freakerek élő, lélegző, aktív anyagcserével rendelkező lények, amelyeknek pihenésre is szükségük van éjszaka.”

Elkészítő mértékű a Kodzsima Hideót vezető rajongás, a Sony konferenciája és *Batman* megszégyenítő belépése után viszont többször is láttuk itt-ott felbukkanni, és a rocksztráos kiállítását nyomát sem mutatta: kedves és mosolygós volt



A maszk mögött

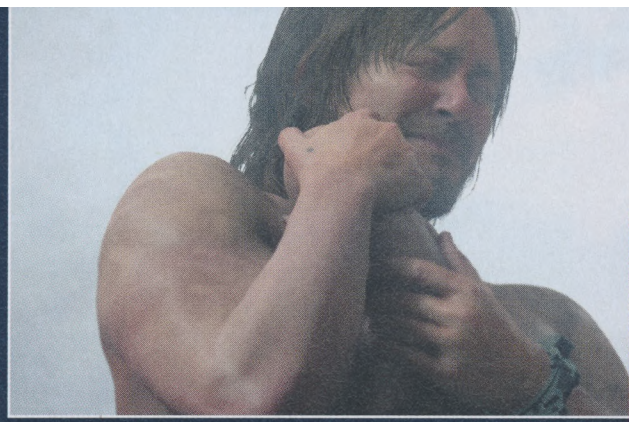
BATMAN: ARKHAM VR

Míg PC-n érdekes, de kezdetleges VR-demók születnek, a Sony nem óvatoskodik. Az októberben érkező PlayStation VR egyik játékát az *Arkham* sorozatot jegyző Rocksteady készíti, és természetesen egy *Batman* cím lesz, viszont más, mint az eddigiek. A denevérember szemszögéből játszunk (olykor Bruce Wayne-ként, olykor alteregójaként), de alapvetően nem az akcióra, hanem a nyomozásra kerül a hangsúly. Akciójelenetekben akkor veszünk részt, amikor egy karakter halálának körülményeit éljük újra. Mindenféle kütyüket használhatunk a Move kontrollerekkel irányítva, ahogy Batman pozícióját is azok segítségével változtathatjuk meg. Az eddigi beszámolók alapján olyan élményt kapunk, amit a karakter minden rajongójának át kell élnie.

INFO

Kiadó Sony Interactive Entertainment
Fejlesztő Rocksteady
Platform PlayStation VR
Megjelenés 2016. október





Norman Reedus meztelenül

DEATH STRANDING

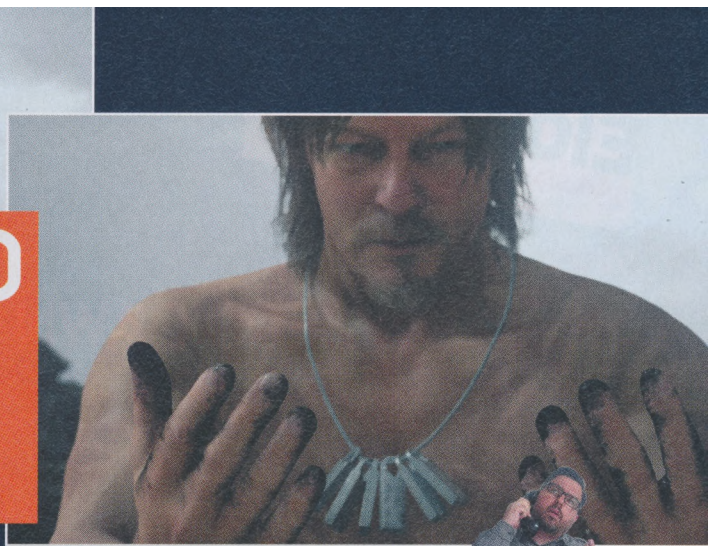
Kevés dolgot lehet biztosan tudni a *Death Stranding*ről, de azt igen, hogy ez Kodzsima Hideo (a *Metal Gear* sorozat atyja) és nemrégiben (újra)alakult csapata, a Kojima Productions teljesen új játéka. Főszereplője (vagy több közül az egyik) a The Walking Deadből ismerős Norman Reedus, akivel a japán mester az elkaszált *Silent Hills* kapcsán dolgozott együtt korábban. Azt is tudjuk, hogy egy, a *Metal Gear Solid*hoz hasonló akciójátékra számíthatunk, de az egyetlen bemutatott trailer alapján ezt nehéz lett volna megmondani, csak egy későbbi, rövid nyilatkozatból derült ki. Az Sony előadásán látványosan, Kodzsima üdvözlő szavai (a tapsvihár közben szerényen elhangzó „I'm back”-et egy darabig nem felejthetjük el) után bemutatott első előzetesben a Reedus által ala-

kított főszereplő a tengerparton térdel, és egy csecsemőt szorongat sírva, aki aztán valami fekete anyaggá (talán olajjá vagy tintává) válik a kezében. Feláll, a parton döglött bálnák, rákok, egyéb csontvázak hevernek, az égen pedig öt alak lebeg. Az internet persze egyből ráugrott, elkezdtek elemézgetni a videó minden egyes képkockáját, és Kodzsima pont ezt akarta: gyártsanak a rajongók teóriákat, aztán majd szép lassan elmondja, mi áll közel az igazsághoz, és mi van nagyon távol tőle. A baba nem Reedus klónja, ezt már megerősítette, a jelenetekkel nem a Konaminak akart beszélni vagy utalgatni a kiadó és az ő kapcsolatára, arra viszont nem válaszolt, hogy játszik-e bármilyen szerepet a sztoriban egy fekete lyuk, mit jelentenek a nyakláncan lévő egyenletek, és

miért látható egy nagy varrat a meztelen főszereplő hasán (valószínűleg ő szülte meg a csecsemőt császármetesszel; még egy fekete köldökzsinór is látszik, ami az kapcsolat szimbóluma – csak az a kérdés, hogy játékbeli ez az összetartozás, vagy a játék atyja és a *Metal Gear Solid* közötti, esetleg egészen más jellegű). Az egész nagyon bizarr, de a *Metal Gear* brandtől már megszoktuk, hogy abszurd dolgokat látunk, nem vártunk ennél kevesebbet a mestertől. Biztosak lehetünk továbbá a PlayStation 4-exkluzivitásban is, hiszen a Konamival való szakítás után a Sony azonnal készségesen felajánlotta segítségét Kodzsimának, és pénzügyileg is támogatja a projekt elkészültét. Talán pár hónap múlva már többet tudunk, addig kénytelenek leszünk várni.

INFO

Kiadó Sony Interactive Entertainment
Fejlesztő Kojima Productions
Platform PlayStation 4
Megjelenés N/A



MAZUR ÍGY LÁTTA



Titokban reménykedtünk, hogy a Sony konferenciáján látunk valamit az új Kodzsima játékból, de hogy maga a mester is kiálljon elének (persze olyannyira végletekig húzott színpadiassággal, amit csak neki bocsájtsunk meg), arra nem számítottunk. A tömeg teli torokból üvöltött, remegett az egész színházterem, a Sony fejesei pedig jó eséllyel újfent konstatálták, hogy nem volt hülyeség ez a megállapodás.



A hányózacskó szériatartozék

RIGS: MECHANIZED COMBAT LEAGUE

A *RIGS* a PlayStation VR egyik nyitócíme, tehát nem egy másik platformról kukázott, okosított vagy butított játékra kell számítani, hanem olyanra, amit az alapoktól kezdve a Sony célhardverére terveztek. A *Killzone* sorozatról elhíresült, jelenleg a *Horizon Zero Dawn* is dolgozó Guerrilla Games cambridge-i műhelyében készülő *RIGS* egy részleteiben ismerős, összevegyítve azonban eredeti koncepciót hoz: futurisztikus sportjátékban versenyzünk, különféle óriásrobotokban ülve. Többféle versenyszám várható; az általam is kipróbáltban az arénában elszórt vagy az ellenfél robotjainak szétlövése után kapott tokeneket gyűjtögetve kellett „túltölteni” állapotba kerülni, majd eleven kosárlabdaként beugrani (robotostul!) a pálya közepén található gyűrűbe.

A sebesség nem szenvedhet csorbát, úgyhogy a játék tökéletesen reszponzív; nem késik, cserébe viszont több PS VR-os címhez hasonlóan meglehetősen pixeles. Egy kicsit szokni kell ezt az „oda lösz, ahova nézel” megoldást, de nem tart sokáig, utána pedig el lehet kezdeni kipróbálni a komplexebb taktikákat is: például hogy milyen mech passzol játéktílusunkhoz. Élvezetes darab... lehet annak, akinek nem fordul fel a gyomra a robotháton száguldozástól és ugrálástól.

INFO

Kiadó Sony Interactive Entertainment
Fejlesztő Guerrilla Games
Platform PlayStation 4
Megjelenés 2016. október



Előzetes

GAMESTAR E3 2016

Ahoy, Aloy!

HORIZON ZERO DAWN

Erős, de nem klisés női főszereplővel, posztapokaliptikus, de őskorhoz hasonló világgal és hatalmas robotdinoszauruszokkal érkezik a jövő év egyik legérdekesebb PlayStation 4-exkluzívja, a *Killzone* fejlesztői által készített *Horizon Zero Dawn*. A Guerrilla Games ügyesen vegyíti a kőkorszaki elemeket a jövő technológiáival, a kezdetlegesen szerkezeteket, fegyvereket elektronikus kiegészítésekkel teszi erősebbé, futurisztikusá. A játékban Aloy szerepében indulunk kalandra, aki fel akarja fedezni a föld titkait, viszont ehhez maga mögött kell hagynia törzsét. A robotok uralta világ rengeteg veszélyt rejt (az új ökoszisztémában a szabadon mászkáló gépek egymás ellenségei is, pont, mint a természetben), de egyre erősebb fegyvereivel hatékonyan megvédelheti magát, és megszeresheti a robotokból az új tárgyak készítéséhez szükséges alkotóelemeket. Íjával többféle nyilat használhat, de csúszlízhat, vagy szigonyvetőjével megfékezheti a robotokat, majd botjával meghackelheti őket, így válnak szelíddé és meglovagolhatóvá, rosszabb esetben könnyű célponttá. Különböző csapdákat is készíthet. Ellentétben a *Far Cry Primal*al, itt a szereplők angolul beszélnek, nem valami fiktív, ősi hangzó nyelven. A dialógusok során több opcióból választhatunk.

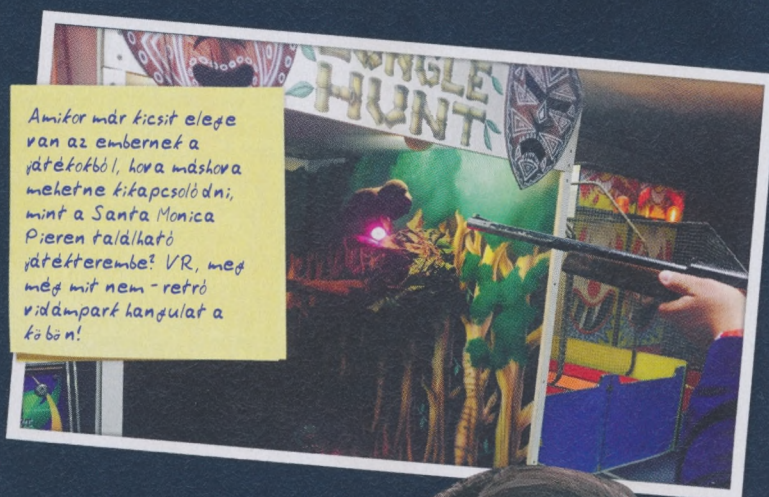
Az E3 2016-on bemutatott demó elsősorban arra fókuszált, hogyan harcol Aloy. A lány csendben, óvatosan is becserkészheti a prédákat, de akkor is meg tudja védeni magát, ha egy agresszívabb ellenféllel kerül szembe. Nyilazhat a megszelídített állatok hátán ülve, ahonnan az ellenséges lények le is lökhetik. A mesterséges intelligencia alkalmazkodik a helyzetekhez; nagyobb teremtmények a környezetükben lévő elemeket is használják, mint például a hatalmas sziklákat, amelyek elől érdemes kitérni. Megnézhettük továbbá, mennyire szép a világ: vízeselek, terebélyes fák, sivatagos helyszínek egyaránt megtalálhatók benne, és minden gyönyörűen csillog. Egy multiplatform játékkal kapcsolatban erősen kételkednénk, hogy úgy fog kinézni, mint amilyenek az előzetes videóban mutatják, de mivel a *Horizon Zero Dawn* PlayStation 4-exkluzív cím, a fejlesztők pedig egyetlen kivétellel csak a Sony platformjaira dolgoztak, elképzelhetőnek tartjuk, hogy már most, több mint fél évvel a megjelenés előtt a véglegeshez közeli változatot látjuk. Reméljük, a Guerrillának a sztorit is sikerül eltalálnia (amiről nem tudtunk meg többet, és várhatóan nem is fognak sokat elárulni), a világgal és a környezettel már biztosan nem lesz gond.

INFO

Kiadó Sony Interactive Entertainment
Fejlesztő Guerrilla Games
Platform PlayStation 4
Megjelenés 2017. március



A LÁNY CSENDEN, ÓVATOSAN IS BECERKÉSZHETI A PRÉDÁKAT, DE AKKOR IS MEG TUDJA VÉDENI MAGÁT, HA EGY AGRESSZÍVABB ELLENFÉLLEL KERÜL SZEMBE



Amikor már kicsit eleget van az embernek a játékokból, hova máshova mehetne kikapcsolódni, mint a Santa Monica Pieren található játékkerembe? VR, meg még mit nem - retró vidámpark hangulat a főben!



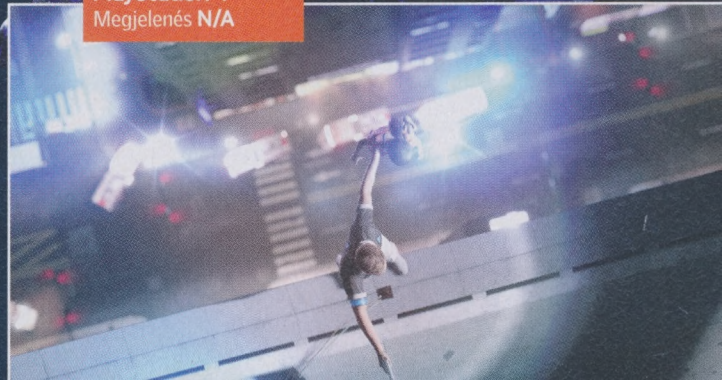
Androidok világában

DETROIT BECOME HUMAN

Tavaly egy animációval leplezték le a Quantic Dream új játékát, idén viszont már játékmenetbeli jeleneteket is láthattunk, igaz, az akkor bemutatkozott lány, Kara nem szerepelt a mostani videóban. A *Detroit: Become Human* a *Heavy Rain*hez és a *Beyond: Two Souls*hoz hasonlóan különleges játék lesz; inkább interaktív élménynek nevezhető, hiszen inkább megfigyelői lehetünk az eseményeknek, mint irányítói. A játék egyik szereplője egy android nyomozó, akinek megzavarodott társaival kapcsolatos bűnügyeket kell felgöngyöltetnie, megoldania. Az E3-as demóban megnézhettük, hány lehetséges végkimenetle lehet a döntéseinknek. Androidunk túsul ejtett kislánnyal áll egy ház tetején, és attól függően, milyen opciót választottak a fejlesztők, láthattuk, ahogy levetődik vele; elengedi, majd mesterlövészek kilyuggatják; a nyomozó hősiesen leveti magát vele, de a kislány megússza; főhősünk lelövi őt; vagy épp a túszejtő tüzel előbb, és a főszereplő története zárul le. Ha nem is ott, abban a pillanatban érezzük választásaink következményeit, a cselekmény egy későbbi pontján visszaüthetnek. Aki ismeri a Quantic Dream munkásságát, tudja, mire számíton, aki még nem, annak *Detroit* is remek belépőt jelenthet az interaktív filmekhez hasonlítható alkotások világába.

INFO

Kiadó Sony Interactive Entertainment
Fejlesztő Quantic Dream
Platform PlayStation 4
Megjelenés N/A



AZ E3 szakadárja NINTENDO

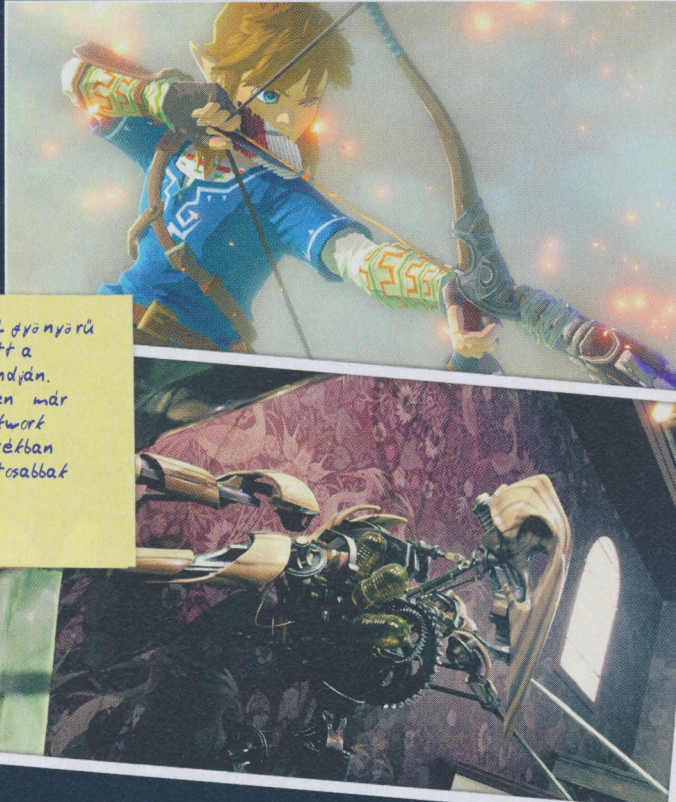
ÉVEK ÓTA NEM ÁLLÍT KI A NINTENDO AZ E3-ON, ÍGY NEM VOLT MEGLEPŐ, HOGY IDÉN IS HIÁNYOZTAK A NAGY SEREGSZEMLÉRŐL. Egy kétnapos streamben mutatták be játékaikat, amelyek közül igazán csak az új *Zelda* volt kiemelkedő. Sajnos az új Nintendo konzol, az NX is kimaradt, pedig a hírek szerint valamikor 2017 tavaszán már kereskedelmi forgalomba kerül. A nagy csönd soha nem jelent jót, ráadásul a Nintendo of America igazgatója, Reggie Fils-Aimé is furcsán szomorkás arcot vágott, amikor megpillantotta a már működőképes Xbox One S-t. Nagyon úgy tűnik, hogy a Nintendo a jövőben is a saját útját fogja járni, és nem számíthat arra, hogy tömegesen jelennek majd meg az átportolt játékok a sorból kilógó konzoljaira. Ideje lenne már olyan egyedi megoldással előrukkolniuk, mint amilyen annak idején a Wii volt, különben néhány év múlva kénytelenek lesznek kiszállni a konzolbizniszből és gyárthatják zsinórban a *Mario* és a *Zelda* folytatásokat.

NINTENDO NX, A LÁTHATATLAN KONZOL

Ahogy az várható volt, az NX távol maradt Los Angeles csillóságától, pedig ez igazán jó alkalom lett volna egy kis ingyen Nintendo-reklámra. A hiányzás azért is furcsa, mivel 2017 márciusára tervezik a konzol rajtját, így logikus lett volna a mostani E3-on bemutatni. A japánok nagyon titkolóznak e téren, mindössze annyit voltak hajlandók kibökní, hogy ez egy egészen újfajta konzolmegközelítés lesz, még csak nyomokban sem tartalmaz Wii-t vagy Wii U-t. Anyagi szempontból pedig jó lenne ha a Wii vonalat követné, hiszen abból közel 100 millió konzol fogyott el az évek során. Reménykedjünk benne, hogy az NX hasonló sikersztóri lesz.



A Dishonored 2 gyönyörű trükköt kapott a Bethesda standján. Miután előben már láttuk a Clockwork Soldiert, a játékban bizonyára ő vatosabbat leszunk vele



HA TE MONDOD

Reggie Fils-Aimé elnök, Nintendo of America: „A mi konzolunk (NX) a játékokról fog szólni, nem a teraflopsokról.”

Szabadítsátok ki Zeldát!

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

A *Zelda* játékok mindig is fejőstehenek voltak, a Nintendo nagyon sok profitot köszönhet a zöld ruhás hősnek és az örökké megmentésre váró hercegnek. Az E3 alatt mutatták be az új részt, és nem aprózták el a játékot; hosszú órákon át taglalták az aktuális játékmenetet. A nyitott világ egészen elképesztő hangulatot áraszt, és az sem igazán zavaró, hogy a Wii U verzióban a textúrák közelről meglehetősen csúnyának hatottak, anél a játéknál a kulcsin csak másodlagos. A rajzfilmszerű grafika teljesen rendben van, gyönyörűek az animációk, még a negatív karakterek is aranyosak, szóval minden adott ahhoz, hogy a gyerekek, illetve a gyermeklelkű felnőttek ismét elmerülhessenek ebben a csodálatos álomvilágban. A *Zelda*-rajongók sok ismerős játékelemmel fognak találkozni, ami nem is olyan nagy baj, hiszen ritkán van alkalmunk új *Zelda* játékban elveszni. A dolgok jelenlegi állása szerint a *Breath of the Wild* jövőre kijön, és NX-nyitó cím lesz, szóval tavaszig ha török, ha szakad, muszáj befejezni a fejlesztését. A csapat vezetője szerint legalább kétféle millió darabot kell eladni belőle ahhoz, hogy nullszaldós legyen a fejlesztés, és akkor a marketingköltségre még nem is beszéltünk. Ez egészen biztosan meglesz, hiszen még a felújított Wii U-s *Wind Waker HD*-ből is eladtak 1,7 millió darabot annak ellenére, hogy a potenciális vásárlóbázis alig tízmillió Wii U-tulajdonosból állt.

INFO

Kiadó **Nintendo**
Fejlesztő **Nintendo**
EPD
Platform
Wii U, NX
Megjelenés **2017**





Daev szemével

WARHAMMER 40,000: INQUISITOR – MARTYR

LÁNGOKTÓL ÖLELT KIS HAZÁNKA A NEOCOREGAMES KÉPVISELTE AZ IDEI E3-ON ÚJ ÉS EGYRE ÍGÉRETESEBEN FESTŐ AKCIÓ-SZEREPJÁTÉKKAL, a Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr. A kiállítás után kíváncsiak voltunk Daev barátunk véleményére a rendezvényről, illetve arról, hogyan fogadta a gamer nagyvilág a legújabb magyar sikervárományost.

GameStar: Ez az első E3-ad a fejlesztői oldalon. Hogyan élted meg ezt?

Mártha Dávid (Daev): Egész más élmény kiállítói oldalon részt venni az E3-on, hiszen teljesen áthelyeződnek a súlypontok. Újságíróként napközben lényegében csak rohangász a standok között, ketrecharcolsz az utolsó, fűrészporrá szikkadt muffinért és egy közepesen kényelmetlen helyért, ahova végre leülhetsz, éjszaka pedig karikás szemmel drukkolsz a Wi-Fi-nek, hogy az utolsó cikket is feltöltsd az adminba. Kiállítóként inkább az előzmények az izgalmasak, mert ugyan a szervezők elképesztően profik és segítőkészek, a külföldi rendezvények átka, hogy



INFO

Kiadó
NeocoreGames
Fejlesztő
NeocoreGames
Platform
**PC, PlayStation 4,
Xbox One**
Megjelenés **2017**

semmi sem megy simán. Végül persze sikerült minden problémát áthidalni, és még annak ellenére is nagyon élveztem a rendezvényt, hogy a God of War trailerét két nappal később, egy lepukkant Starbucks Wi-Fi-jén tudtam csak megnézni a telefonon. Még most is pótolgatom a lemaradásaimat, ami elég furcsa érzés, mert az utóbbi pár évben megszoktam, hogy Pacával, Kacival és Szadával az oldalamon az első trailertől az utolsó Aisha Tyler-bakiig mindent látok a show-ból.

GS: Mi a véleményed a gamer újságírókról így kívülről? Volt olyan eset, amikor a pokolba kívántad valamelyik kollégánkat butasága vagy pofátlansága miatt?

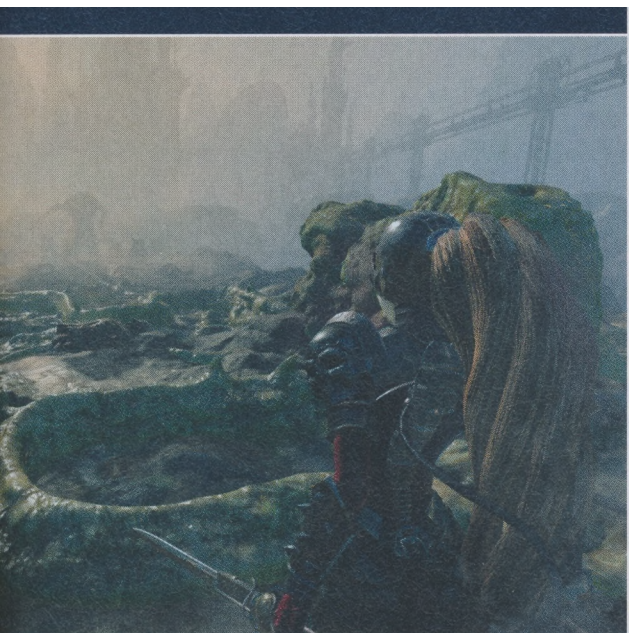
Daev: Jaj. Most már lassan egy éve dolgozom a Neocore-nál, úgyhogy igazán tudnom kellene, mi lenne erre a politikailag korrekt válasz. Nehéz eldönteni, melyik is valójában a sötét oldal. A nagyobb show-kon egyébként szokatlanul megértőek az újságírók, amit én a kialvatlanság és az éhség számlájára írok. Az biztos, hogy olyan ténybemászóan köztözködő személtáddal nem találkoztam, mint amilyen én voltam. Persze háromszáz újságíróból mindig van egy, aki a Call of Duty kapcsán rákérdez, hogy lesz-e multiplayer, vagy arról érdekli, hogy milyen lesz a gépigénye a jövőre megjelenő játéknak.

GS: Mazur jókat derült azon, hogy a Martyr bemutatója közben folyamatosan piszkáltátok egymást a színpadon, ez előre megtervezett „show-elem” volt, vagy spontán jött?

Daev: Azt hiszem, hogy ez a tavalyi gamescom hozománya, ami a kimért profizmusból indokolatlanul hamar átcsapott egy gimnazista osztálykirándulásba. Viktorral, narratív dizájnérünkkel Kölnben is együtt tartottuk az előadásokat, és ez az adok-kapok már akkor is nagyon jól működött. Szeretném azt mondani, hogy ez pusztán színjáték, és hogy a stúdió konyhájában nem vágnak egymás fejéhez válogatott sértéseket, de nem akarok hazudni a csodálatos olvasóknak.

GS: Meglepően jól nézett ki a játék, összehasonlítva a többi, hasonló kategóriájú játékkal egyáltalán nincs szégyenkenyialója a Neocore-nak. Milyenek voltak ezzel kapcsolatban a külföldi újságírók visszajelzései?

Daev: Köszönjük! A két szobával arrébb szorgosan színezgető kollégák legnagyobb öröme a világsajtó is nagyon meg van elégedve azzal, amit az E3-on láttak. Még nagyon korai stádiumban van a játék, de főleg a látvánnyal nagyon sokat haladtunk a tavalyi gamescom óta. Első körben az volt számunkra a legfontosabb, hogy autentikus



Warhammer 40,000-atmoszférát teremtsünk, és az eddigi visszajelzések alapján jó úton haladunk.

GS: Két, egészen eltérő játéktípust bemutató karaktert láttunk a demóban. Tudom, hogy korai erről még beszélni, de várhatunk új szereplőket?

Daev: Egyelőre csak két kasztot jelentettünk be. A crusadert, tankosabb karakterünket már tavaly lelepleztük, de az idei E3-on az asszaszin kaszt is játszható volt. Igaz, ezek még nagyon kezdetleges állapotban vannak, de mindenképpen szerettük volna megmutatni, hogy milyen szignifikáns különbségek lesznek majd a kasztok között. Megjelenéskor összesen három kaszt közül lehet majd választani, a harmadikat pedig a nyár végén jelentjük be. Annyit talán elárulhatok, hogy nekem ez a kedvencem.

GS: Mennyire lesznek jelen a játékban a többi faj képviselői (eldarok, orkok, káoszharcosok)?

Daev: A sztorikampányban főleg a chaosszal foglalkozunk majd. A caligari szektornak, saját perzisztens sandboxunknak talán az egyik legnagyobb előnye az, hogy lényegében a végtelenségig bővíthető. Szeretnénk az általunk megálmodott világot hosszú évekig életben tartani, a megjelenés után is folyamatosan bővíteni, úgyhogy jó esély van arra, hogy idővel a Warhammer 40K univerzum összes ellenséges frakciójával találkozzanak a játékosok.

GS: Miként oldjátok meg azt, hogy hosszú távon is lekösse a játékosokat az általatok kreált világ?

Daev: Először is nagyon fontos, hogy egy olyan világot teremtsünk, amely beszippantja a játékosokat, amelyben szívesen töltenek el időt. Szerencsére a Warhammer 40K egy olyan univerzum, amelybe könnyedén beleszeret még az is, aki évtizedekkel ezelőtt nem olvasta rongyosra a regényeket,

és nem költött több százezer forintot a tabletop-verzióra. A Martyr (Mazur szerint Mertájör, amin még most is hangosan röhögök) perzisztens, nyitott világában több száz randomgenerált küldetést találnak majd a játékosok, amit később folyamatosan bővíttünk új tartalommal.

A megjelenés után ingyenes tartalmi frissítéseként adunk majd ki úgynevezett live eventeket, amelyekkel egy, az egész szektort érintő konfliktust idézünk elő a játék világában. Mondjuk, hogy az egyik csillagrendszer megtámadják az orkok, ugyanakkor a szektor másik felében lévő bolygón felbukkannak az eldarok. Ekkor minden játékosnak döntenie kell, hogy melyik fenyegetéssel akar foglalkozni. Az inkvizítorok ugyan nem találkoznak egymással, de mi számításba vesszük a döntésüket, tehát ha a játékosok többsége az orkokkal foglalkozott, akkor az eldaroknak lehetőségük nyílik megerősödni, és valószínűleg a következő eventnek ez is lesz a témája. Ez nemcsak azért jó, mert így a játékosok lényegében maguk írják az Inquisitorial Campaign történetét, hanem nekünk is lehetőséget ad arra, hogy kreatív és jelentőségteljes módon bővítsük a játék világát.

GS: Rengeteg Warhammer játék jelenik meg a 40K világában. Mennyire van ez hatással a Martyr promóciójára? Jobban odafigyelnek az emberek egy felkapott univerzumba, vagy inkább már unottan ásítoznak, és azt suttyogják, hogy a Van Helsing érdekesebb volt?

Daev: A Martyr az első akció-RPG a Warhammer 40,000 franchise-ban, és ezzel sikerült is kiűnnünk a tömegből. Nagyon különbözőnk a jelenleg piacon lévő Warhammer vagy Warhammer 40K játékoktól, úgyhogy nincs különösebb hatással ránk a dolog, an-

nak viszont örülünk, hogy a legtöbb, már megjelent cím kifejezetten jól sikerült, és sokaknak hozta meg a kedvét a franchise-hoz.

GS: Az inkvizítorerőd nagyon izgalmasan hangzik; ez amolyan személyre szabott bázis, ahová hazamehetünk megpihenni?

Daev: Az Inquisitorial Fortress nem csupán a saját kis bázisa a játékosoknak, hanem az indirekt PvP játékmód alapjaira is. Az inkvizítorok a játék során folyamatosan fejleszthetik az erődjüket, telepokolhatják különböző védelmi rendszerekkel, és erre bizony szükség is lesz, mert a többi játékos jöhet és kifoszthatja. Ez persze opcionális, senkit sem kötelezünk arra, hogy részt vegyen az inkvizíció titkos belső viszályában, de ki ne akarná megtámadni legjobb pajtásának erődjét, és lépni nehezen összekapargatott lootjával?

GS: Van már elképzelésük arról, hogyan lehet majd összeereszteni a karaktereket egy jó kis PvP mókára, vagy inkább az egyjátékos és a coop részeket toljátok az előtérbe?

Daev: A kooperatív módra nagy hangsúlyt fektetünk, de a PvP játékmóddal kapcsolatban is több ötletünk van. Nem egyszerű a helyzet, hiszen az akció-RPG és a kompetitív játékmódok nehezen összeegyeztethetők, és persze figyelniünk kell arra is, hogy ne menjünk szembe a Warhammer 40K megílehetősen szigorú szabályrendszerével. Egyelőre csak egy in-

direkt PvP-módot, a már említett Inquisitorial Fortrestt jelentettük be.

GS: A PC mellett milyen platformra jelenik meg a játék? A konzolok kapnak majd külön irányítást, amely megváltoztatja számukra a játékot? Milyen technikai célkitűzéseitek vannak konzolfronton (VR-támogatás, Scorpio-/Neo-támogatás, 60 Hz/1080p)?

Daev: A Martyr első körben PC-re jelenik meg 2017-ben, és ezt követik majd a PlayStation 4-es és az Xbox One-os verziók valamivel később. A konzolos portokkal és a speciális feature-ökkel kapcsolatban egyelőre nem tudunk biztosat mondani, de természetesen a fejlesztés során szem előtt tartjuk az új technológiákat is.

GS: Mekkora csapat dolgozik jelenleg a játékon?

Daev: Körülbelül hatvanan vagyunk a cégnél, de ebbe beletartoznak olyanok is, akik csak üldögélnek, és interjúkérésekre válaszolgatnak – mint én.



Az E3 még mindig a konzoloké

PC

„Haldoklik a PC” – mondogatják sokan évek óta, az asztali gépek piaca azonban erősebb, mint valaha, hála az egyelőre gyerekcipőben járó, de nagyon ígéretes technológiáknak, mint a 4K gaming vagy a virtuális valóság, amelyek konzolos fronton még egy darabig egyáltalán nem, vagy csak erős megkötésekkel léteznek majd. Gyakran emlegetik az exkluzív anyagok hiányát, a károgók azonban hajlamosak elfelejteni, hogy az RTS továbbra is a PC-sek kiváltsága, és a töretlen népszerűségű MOBA műfaj is csak itt vetette

meg a lábát, érthető okokból. A platform létjogosultságát hirdetve idén második alkalommal rendezték meg az E3-on a PC Gaming Showt, amely ugyan közel sem volt olyan kellemtelen, mint a 2015-ös debütálásakor, még mindig nem találja a helyét a kiállítás forgatagában. A néhány multiplatform címet is felvonultató, talkshow jellegű, indokolatlanul hosszúra nyújtott programnál a legtöbb kiadó hangulatfokozó pre-showja is izgalmasabb volt; remélhetőleg jövőre sikerül többet kihozni ebből a kezdeményezéséből.

SZERKESZTŐI TOP 3

Kérdés: Hogyan értékeled az E3-on a PC-s játékokról elhangzottakat?



MOCSY

Válasz: Erősen látszik, hogy manapság nem éri meg pénzügyileg csak és kizárólag PC-re kiadni egy játékot. A kisebb cégeknél még működhet ez a megoldás, de idővel ők is kénytelenek lesznek behatóbban megismerkedni a konzolfejlesztés alapjaival. E felett kesereghetünk, de ez a fejlődés, nem változtathatunk rajta. Lesznek persze továbbra is PC-exkluzív címek, amelyekben a független fejlesztők kiélhetik kreatív hajlamaikat, de az igazán nagy pénz a multiplatformban van.

Top 3 játék/pillanat: Warhammer 40,000: Dawn of War III, Lawbreakers, Tyranny



CHAVA

Válasz: A PC Gamer és az AMD álmosító, az E3 jellegéhez egyáltalán nem passzoló talkshow-ján túllen-dülve annak örültem, hogy láthatóan újra divatba jöttek a stratégiai és kalandjátékok, no meg személyes kedvenceim, az izometrikus nézetű RPG-k (lásd: Tyranny és Torment: Tides of Numenera). Rettenetesen szomorú lennék, ha minden csak a MOBA-król és más kompetitív free-to-play címekről szólna az elkövetkezőkben.

Top 3 játék/pillanat: Tyranny, Warhammer 40,000: Dawn of War III, Observer

A GAMER-PC KÖSZÖNI, EGYRE JOBBAN VAN

Igazi VR-élmény? 4K-s játék és lélegzetelállító grafika 60-120 fps-sel? Harcolhatnak egymással a konzolyártók, de ez mind-mind a PC Master Race kiváltsága. Persze nem csupán erről szolt az E3 PC-s szemmel, hanem arról is, hogy az átlagos gépek is elég erőssé váltak már ahhoz, hogy full HD-ban, magas részletesség mellett futtassák a játékokat. Szerencsére egyre több új motor kezeli a DirectX 12-t vagy a Vulcan API-t, ami komoly előrelépést hoz, és várhatóan az egységes programozási felületeknek hála a PC-portolás minősége is sokat javul ezáltal. És miután egy gamer-PC-ben a legfontosabb elem a GPU, a legnagyobb hírt az jelenti, hogy az új GPU-generációk idén forradalmat hoznak – és ez nem ígéret, hanem bizonyíték, amit már mi is tapasztaltunk tesztlaborunkban.



MAZUR

Válasz: A PC remekül megvan a konzolok mellett, és a prémium gyártók sokat tesznek azért, hogy a gépek szexik és/vagy bitang erősek legyenek. Izomerő tekintetében nem is kérdés, hogy a PC megeszi a konzolokat; számomra sokkal izgalmasabb volt, hogy az olyan megoldások révén, mint a Razer cserélhető videokártyadockja, a PC még jobban ráerősíthet legnagyobb versenylőnyére: a moduláris fejleszhetőségre.

Top 3 játék/pillanat: Civilization VI, Warhammer 40,000: Dawn of War III, State of Decay 2 – Xbox One ide vagy oda, az irányítás és a multi miatt ez PC-n pörög majd



HP

Válasz: Annyira keveset játszom PC-n, és annyira csak stratégiát, hogy akármit is írok most ide, nem lesz igazán hiteles a nézőpontom. Minden tiszteletem a PC-s játékosoké, de lássuk be, az E3 nem lesz az ő adrenalinbombájuk, a PC Gamer és az AMD nem tud izgalmas műsort összehozni. Pedig lehetne sokkal többet hardverekről beszélni (csak hát akkor óhatatlanul is ott lenne a konkurencia), a VR is kaphatott volna több figyelmet. Mindegy, pihentem egy jót.

Top 3 játék/pillanat: Warhammer 40,000: Dawn of War III, Serious Sam VR, Observer



PACA

Válasz: A PC Gaming Show koncepciója hibás, jelenlegi formájában egyszerűen nem való az E3-ra. Több hardveres bejelentés kellene, de a PC Gamer kezeit megkötöti, hogy az AMD a fő szponzor, perifériafronton pedig a Razer volt az egyetlen szereplő. Az ő hardvereiken kívül exkluzív rétegjátékokat mutattak be, a Deus Ex: Mankind Divided pedig egyedüli multiplatformként a show végén próbálta visszahozni az érdeklődést, de sokan inkább átkapcsoltak a Ubisofthoz.

Top 3 játék/pillanat: Warhammer 40,000: Dawn of War III, Vampire, Mirage: Arcane Warfare



KACI

Válasz: A tavalyi, unalomba fulladó PC Gaming Show után azt hittük, hogy a szervezők összeszedik magukat, aztán két ásitás között megint azon kaptam magam, hogy Warren Spector húsz perce beszél a semmiről. A grandiózus bejelentések elmaradtak, az indie címek pedig bármilyen jók is, egyszerűen elvesznek a többi show által gerjesztett hullám közt. Nem csoda, hogy a végéről gyakorlatilag mindenki átkapcsolt a Ubisoftra.

Top 3 játék/pillanat: Lawbreakers, The Turing Test, Overland

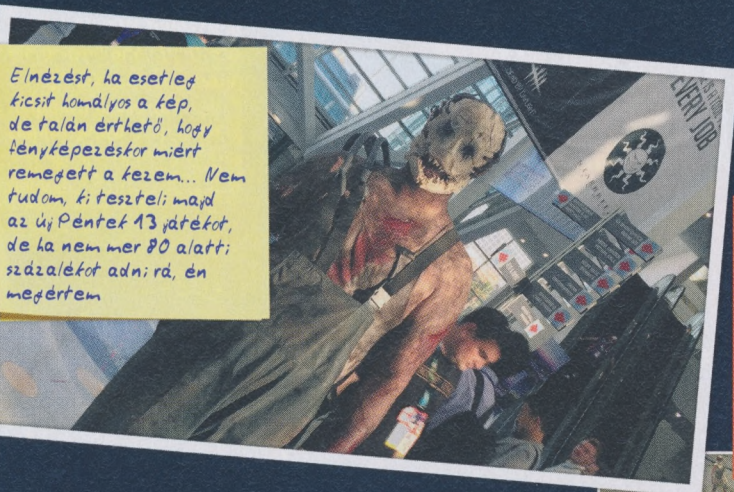
Visszatér a legenda

QUAKE CHAMPIONS

A *Doom* nagy sikerű visszatérése után sokan abban reménykedtek, hogy a Bethesda az id Software másik legendás lövöldéjét, a *Quake*-et is feltámasztja majd. Ők állva tapsolták végig a bejelentést, a kiadó ugyanis valami olyat szeretne összehozni, amire nagyon régóta vágnak a játékosok: egy vérbeli oldschool lövöldét, amelyben csak és kizárólag az számít, hogy melyik játékos az ügyesebb. A *Quake Champions* kizárólag PC-re jelenik meg, és 120 Hz-es szerveken fps-limit nélkül játszhatunk.

Nincs kontrolleres bohóckodás a célzásrsegítéssel, nincsenek technikai korlátozások: ez a lövöld a hardcore játékosoknak készül, akik a *Quake*-en és az *Unreal Tournament*-en nőttek fel. A trailerben ugyan látható volt néhány speciális képesség, de csak remélni tudjuk, hogy nem viszik el az egészet hero-shooter irányba, mert lehet abban bármekkora a nosztalgiafaktor, jelenleg elképzelhetetlennek tűnik, hogy bárki is meg tudja szorítani az *Overwatch* helyét a dobogó legfelső fokán.

Elnézést, ha esetleg kicsit homályos a fép, de talán érthető, hogy fénytépezestor miért remegett a fezem... Nem tudom, ki teszti; majd az új Pentelek 13 játékot, de ha nem mer 80 alatti százalékot adni; rá, én megértem



Kard és mágia

MIRAGE: ARCANÉ WARFARE

A *Chivalry: Medieval Warfare* alkotóinak következő projektje egy online többjátékos módra kihegyezett játék, amely pörgős, akcióorientált cselekményt és hatalmas vérontást ígér. Pont, mint a csapat előző játéka, csak a srácok elrugaszkodtak egy kicsit a teljesen realiztikus középkori hadviseléstől, és a szilárd alapokra építkező játékmenetet meghintették egy kis varázssporral. A kifejezetten mutatós, vibráló színekkel operáló pályák remek játszótérként szolgálnak

majd, hogy levezzünk a feszültséget, és vérrel pingáljuk ki a fantasy hangulatú városok falait. Az Unreal Engine 4-es motorral készülő játékban a számos különböző, teljesen testre szabható karakter egyikét irányítva vehetjük fel a harcot az ellenfeinkkel, és természetesen minden hős egyedi fegyverekkel és képességekkel rendelkezik. A mágia a *Mirage* központi részét képezi, de nem lesz minden tűzlabda halálos, hiszen lehetséges a varázslatok kikerülése és kivédése is.

INFO

Kiadó **Torn Banner Studios**
Fejlesztő **Torn Banner Studios**
Platform **PC**
Megjelenés **2016**



INFO

Kiadó **Bethesda**
Fejlesztő **id Software**
Platform **PC**
Megjelenés **2017**



INFO

Kiadó **Paradox Interactive**
Fejlesztő **Obsidian Entertainment**
Platform **PC**
Megjelenés **2016**

Főül a gálya

TYRANNY

Egyedülálló koncepcióval rukkolt elő az Obsidian csapata. Soron következő szerepjátékában kivételesen nem a világ megmentése a feladatunk, mert az a hajó már rég-es-rég elúszott. Kyros seregei az ellenállás írmagját is kiirtották, az összes város, erőd és templom felett a hadúr lobogóit lengeti a szél. Az általunk alakított karakter pedig Kyros legközelebbi tanácsadói közé tartozik, bíró és hóhér egy személyben. Már az első pillanattól kezdve komoly befolyással rendelkező figurának számítunk a sakkasztálon, aki arra használhatja hatalmát, hogy alássa Kyros uralmát. De ha úgy hozza kedvünk, nyugodtan kiszolgálhatjuk a rendszert, és nyúlhatjuk tovább a hadúr talpát. A klisékkel szakító alapfelálláshoz hasonlóan ígéretesnek tűnik a szinte korlátlan szabadságot kínáló, képzettség-alapú fejlődésrendszer (például egy varázshasználó is lehet ügyes harcos), valamint a tény is, hogy személyünk jelentőségét kihangsúlyozó küldetések várnak ránk, azaz nemzetek felett ítélkezünk ahelyett, hogy megrettent kiscicák után másznánk a fára.



Előzetes

GAMESTAR E3 2016



INFO

Kiadó TaleWorlds Entertainment
Fejlesztő TaleWorlds Entertainment
Platform PC
Megjelenés 2016

Rúgd fel a szabályokat!

LAWBREAKERS

Miután Cliff Bleszinski otthagyta az Epic Games csapatát, saját cégével egy olyan játék fejlesztésébe fogott, amiről azonnal az Unreal Tournament jut eszünkbe. Az eszement tempójú 5v5 csatákban résztvevő játékosok különböző karakterosztályok közül választhatnak, ezek azonban nem csak az elérhető fegyverek terén térnek el egymástól. Minden kaszt egyedi képességekkel rendelkezik, így nagyon sajátos játéktílust képviselnek. Az igazi csavart az jelenti, hogy a pályaelemek és a karakterek képességei befolyásolják a gravitációt, így hol kicsit lassabban mozgunk, hol hatalmasakat ugrunk, ez pedig elég rendesen megvariálja a már ismert játékményt. A kizárólag PC-re megjelenő játékban nélkülözhetetlenek a villámgyors reflexek, a jó szem-kéz koordináció és a karakterek ismerete, hiszen egy pillanat alatt a feje tetejére állhat a küzdelem, ha nem vagyunk elég felkészültek. Fontos szerepet játszik a pályák vertikálitása is, mert az ellenfelek bárholnan támadhatnak.

INFO

Kiadó Nexon
Fejlesztő Boss Key Productions
Platform PC
Megjelenés 2016



INFO

Kiadó Klei Entertainment
Fejlesztő Klei Entertainment
Platform PC
Megjelenés 2016/2017



Bádögemberek, ha összejönnek

MOUNT AND BLADE 2: BANNERLORD

A fejlesztők büszkén hangoztatták, hogy az idei E3-ra valami igazán érdekeset tartogatnak, olyat, ami a korábbi Mount and Blade játékokban ismeretlen volt, ám azt nem mondták meg, hogy mit, legyen csak meglepetés. Aztán elérkezett a várva várt rendezvény, és kaptunk egy előzetest arról, hogy milyen játékelemekkel találkozhatunk majd, de ennél is emlékezetesebb volt a másik videó, ami a várostromokra koncentrált. Volt benne minden, ami egy ilyen jeles eseményhez kellhet, tehát létra, ostromgép, faltö-

rő kos és miegymás (de főleg miegymás). A többpercnyi E3-ananyagban láthattuk, hogy bár a csaták valóban felvonultatnak mindent, maga a gyilkos küzdelem nem tűnik annyira gyilkosnak, inkább kicsit olyan, mint amikor műkedvelő hagyományőrök eljátszszák, hogy ők éppen ölnék és halnak. Ugyanakkor ismerve a TaleWorlds korábbi játékeit, nem hinnénk, hogy okunk lenne aggodalomra, hiszen biztosan hevesebbnek tűnik a csata, ha nemcsak nézzük, hanem jócskán ki is vesszük a részünket belőle.



A „Dolgok, amiket szívunk szerint azonnal feltápnánk, és elrohannánk velük, nem mérlegelve, hogy ha tel is vikhennék a rep. lőre, ottkon már úgysem engedné be a feleségünk az ajtón” rovatunkban ma: életnagyságú, egész alakos Doom-szobor



József Attila Levegő című versét elmondja egy indie játék

OXYGEN NOT INCLUDED

Nem lehet elvitatni, hogy a csapat tehetséges, hiszen számtalan felhasználót szippantott be a Mark of the Ninja, a Don't Starve és az Invisible, éppen ezért már úgy is nagy a bizalmunk a Klei játékában, hogy tulajdonképpen semmit nem tudunk róla. A szűk félpercnyi mozgóképes kedvcsinálóból csak annyi derült ki, hogy a grafika rendkívül

vicces, ám mégis nagyon jó, a játékméntről pedig csupán annyit tudni, hogy egy űrkolóniás szimulátorról van szó. A lakóinkat menedzselni és segíteni kell, hogy tudjanak termelni, és kielégíthessék minden igényüket. Ja, meg kell nekik étel, ital, jó idő és oxigén, mert ezek nélkül nagyon nehéz túlélni az űrt. Mondhatni, lehetetlen.

Hatalmába kerít a hatalommánia

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

STRATÉGIAI JÁTÉKOKBAN KIVÉTELESEN ERŐS VOLT AZ IDEJEK, A MEZŐNYBŐL AZONBAN KIEMELKEDETT AZ ÚJ CIVILIZATION.

Mazurnak sikerült leülnie beszélgetni Dennis Shirkkal, a Firaxis *Civilization*-tudorával, aki készségesen válaszolt a kérdéseire. A magazinból hely szűkében kimaradt néhány kérdés és válasz, az interjút teljes hosszában megtaláljátok a GameStar Pluson.

GameStar: Mi volt az elsődleges cél a Civilization VI fejlesztésekor? Az új játékelemekre koncentráltatok, vagy inkább az egész koncepciót szerettétek volna új alapokra helyezni?

Dennis Shirk: A sorozat egészen masszív alapokkal rendelkezik, ezért szó sincs arról, hogy gyökeresen meg akarnánk változtatni mindent. Leginkább azt szeretnénk, ha a játékosok kicsit másként állnának hozzá az új Civilization-höz, de azért az olyan elemi dolgok, mint a városok megalapítása, a felfedezés vagy a hódítások, megmaradnának. A városok kialakítása a játék egyik sarokpontja. Játszottál a Civilization V-tel?

GS: Az ötödik rész nekem kimaradt, de a negyedikben eléggé otthon vagyok, azzal játszottam a legtöbbet.

DS: Az új Civilizationben a térkép a központi elem, ez lesz a legjobb barátunk, e köré épül az egész játék. Ahogy látod, a régi térképészeti megoldásokra hasonlít a játék stílusa, és ez nem véletlen. A korábbi Civ játékokban a nyersanyagok szempontjából ugyan fontos volt, hogy hol vannak a városaink, de amúgy nem volt túl nagy jelentősége az elhelyezkedésüknek. Ez most megváltozik; meg kell találnunk az ideális helyet egyetemünknek a tudományos városnegyedben, különben nem fog úgy működni az oktatás, ahogy az a nagy könyvben meg van írva. Ugyanez igaz

az ipari negyedekre is, ezeknek is meg kell találni a megfelelő helyszínt, különben hátrányba kerülünk a többiekkel szemben. Védelmi szempontból sem minden a negyedek kialakítása, komoly harci bónuszokat veszít-hetünk átgondolatlan lépéseinkkel.

GS: Mennyire befolyásolják ezek a játék atmoszféráját, illetve mennyire változik meg az önjelölt államalapítók játékstílus-a? A Civilization V-nek nagyon komoly rajongói bázisa van, szerinted hogyan fogadják az új megoldásokat?

DS: Az eddigi visszajelzések elképesztően pozitívak. Nagyon nagy öröm nekünk, fejlesztőknek látni, hogy mennyire lelkesednek az ötleteinkért a játékosok a rajongói oldalakon. Ez azonban nem jelenti azt, hogy csak a fanatikus rajongóknak készül a játék. Egyáltalán nem kötelező megkeresni az ideális helyeket, az az egyetem akkor is ontani fogja magából a tudományos ismereteket, ha az első szabadon lévő helyre felhúzzuk. Ez a rész azoknak lesz igazán kihívás, akik időt és energiát szánnak a felfedezésre annak érdekében, hogy kihozzák a játékból a maximumot.

GS: Hogyan fejlődik tovább a Civilization sorozat? Mennyire más ez az új rész, mint mondjuk az elődje?

DS: Azt szokták mondani, hogy nem a méret a lényeg, most mégis erről van szó. A Civilization VI sokkal nagyobb, mint az elődei, sokkal több apró részletből épül fel ez a rész. Nagyobbak a birodalom városai, jelentősebb területet foglalnak el a térképből. Sok változás látható a diplomáciai rendszerben is; minden nemzetnek lesz valamilyen jól titkolt célja, amelynek érdekében szövetségeket köthet, háborúkat indíthat, vagy csak egyszerűen információkat oszthat meg a barátaival.



INFO

Kiadó **2K Games**
Fejlesztő **Firaxis Games**
Platform **PC**
Megjelenés **2016. október**

GS: Hogyan kezelitek az új játékosokat? Nem félték attól, hogy a játék összetettsége elriasztja a tapasztalatlanokat?

DS: Ez minden megjelenéskor igazi kihívást jelent. Ezért kezeljük kiemelt területként az oktatórészt, illetve erre találtuk ki a tanácsadói rendszert. Nagyon gondosan és érthetően elmagyarázzuk az új belépőknek a játék alapjait, de közben ügyelünk arra, hogy a tanulási fázis is élvezetes maradjon.

GS: Beszelnél egy kicsit a többi változtatásról?

DS: A régebbi játékokban azok, akik a kulturális győzelemre törtek, bizonyos szempontból hátrányba kerültek. A tudományban bízó játékosok sokkal gyorsabban fejlesztették ki a fejlettebb katonai egységeket, ezekkel szemben nem volt sok esélye a művészetek pártolóinak. Most viszont olyan rendszert vezetünk be, amelynek segítségével a kultúra rajongóinak is lesz esélyük a győzelemre. Az állampolgári ág segítségével bónusz vezérelveket adhatunk a kormánynak, így már felvehetik a versenyt a fejlettebb technológiával, de fapados kormányzattal bíró civilizációkkal.

GS: A Civilization játékok egyre összetettebbek és életszerűbbek. Eljön az az idő, amikor a jelenlegi politikai és gazdasági helyzetet is képesek leszünk modellezni ezzel a játékkal, vagy jobban járunk, ha elvonatkoztatunk a valóságtól?

DS: Egy játéknak elvontnak kell lennie, mivel az az igazán szórakoztató. Nem akarunk valós gazdasági helyzeteket lemodellezni, mivel azok egyáltalán nem mulattatnak senkit sem. Fontos, hogy izgalmas események dobják fel a játékot, a való életben erre kevés példa van.

GS: Érezzük majd azt a bizonyos Civilization-függőséget, ami oly sok álmatlan éjszakánkért volt felelős korábban?

DS: Egészen biztos vagyok benne, hogy számtalanszor elhangzik majd az a bizonyos „na, csak még egy kört”, miközben a nap első sugarai visszatükröződnek a monitorról. Az összes elem, amit a játékosok imádtak, megtalálható lesz, az új részek pedig gondoskodnak arról, hogy hosszú időre lekössék azokat is, akik már évtizedek óta velünk vannak.



Kérdés: Hogyan értékeled az E3-on bemutatott multiplatform címeket?

Három dudás egy csárdában MULTIPLATFORM

Jó volt PC-snek lenni a 2016-os E3-on. Volt egy külön PC-s blokk, a Microsoft a Windows 10 és a Play Anywhere promóciójaként az összes Xbox One-os játékot szállítja PC-re is, illetve a multiplatform játékok egész garmadáját zúdítja a nyakunkba az elkövetkezendő két esztendőben. Ráadásul ezek a PC-s verziók az esetek döntő többségében kifejezetten jól néznek ki; most már nem kell a lebutított, hetedik konzolgenerációs megoldásokon szörnyülködnünk, miközben azon morfondírozunk,

hogyan ennélfelől azért egy komoly PC messze többet tud. A kiadók portfóliójában láthatóan szépen megfér egymás mellett a PC, az Xbox One és a PlayStation 4, sőt egyre többször hallani olyan híreket, hogy közeledik az idő, amikor PC-s és konzolos vállt vállnak vetve küzdhet egy adott játékon belül. Azt ugyan még nem merik bevállalni, hogy a kontrollereket és az egér-billentyűzet kombót összekeverjük, de egészen biztosak vagyunk abban, hogy ezt is megoldják belátható időn belül.



MOCSY

Válasz: Borzasztóan örülök, hogy néhány Sony és Nintendo címtől eltekintve majd minden játéknak lesz PC-s átírata. Az már csak hab a tortán, hogy igényes fejlesztés esetén a PC-s változat mindig kap valami extrát, ami igazolja a legutolsó gépfejlesztésünket. A független kiadók a legjobban úgy szerzethetik vissza a befektetésüket, ha egyszerre három platformra is kiadják az adott címet. Bár csak megtartanak ezt a jó szokásukat a jövőben is!

Top 3 Játék/pillanat: Battlefield 1, Mafia III, For Honor



CHAVA

Válasz: Folytatást folytatás hátán, minimális kockázatvállalási hajlandóságot és kevés, ám annál kellemesebb meglepetést tartogattak számomra azok, akik egyetlen platformcsalád mellett sem kötelezték el magukat. Viszont amennyire örültem az újragondolt Prey bejelentésének, épp annyira lesújtott, hogy a Quake Champions elsietett Overwatch-utánérzésnek ígérkezik. Nem vagyok meggyőződve arról, hogy épp erre volna szükségünk.

Top 3 Játék/pillanat: Deus Ex: Mankind Divided, Dishonored 2, Prey



CSAPJUNK A LOVAK KÖZÉ

A multiplatform fejlesztés sokszor eredményezi azt, hogy a készítőknél bizonyos platformokon vissza kell fogniuk magukat. Jellemzően a konzolok jelentik a szűk keresztmetszetet, s ennek köszönhetően a PC-s verziók nem igazán feszegetik a hardverek határait. A feltuningolt konzolokkal kicsit jobb lesz a helyzet, legalábbis PC-s fronton mindenképpen érezhető minőségjavulást fogunk tapasztalni. Ez az állapot azonban csak rövid ideig tarthat, hiszen a modern PC-k évente megkapják a maguk VGA-frissítését. Annak ugyanakkor örülnünk kell, hogy lerövidült az az időszak, amikor direkt gyengébb PC-s verziókat toltak a játékosok arcába (mert sűrűbben érkeznek az erősebb konzolok). Ki a kicsit nem becsüli...



MAZUR

Válasz: A multiplatform igazi kihívását nem a konzolok egymás közti harca vagy a PC-vel szembenállása jelenti, hanem a hamarosan érkező új PS és új Xbox gépek, hiszen az új játékoknak azokon is mind futniuk kell majd. Mindenre optimalizálni nem könnyű feladat, de azért valahol meg kell állapítani egy „pofátlansági minimumot”, és azalatt nem kiadni játékokat a mit sem sejtő egyszeri gamereknek.

Top 3 Játék/pillanat: Mafia III, Dishonored 2, Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands



HP

Válasz: Nem tudott igazán eredeti dolgot felmutatni sem a Bethesda, sem a Ubisoft, mindenki igyekezett biztonsági játékot játszani; bár azért a Prey újragondolása meglepett, nem hittem volna, hogy ezt mégis meglépik. A Ghost Recon Wildlands azonban minden divisionös rossz emlékem ellenére azonnali vétel lesz; nyilván csak csapattal, de nagyon ígéretesnek tűnik számomra. A South Park pedig ismét zseniális, ezt talán magyaráznom sem kell.

Top 3 Játék/pillanat: Prey, Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands, South Park: The Fractured but Whole



PACA

Válasz: Multiplatform címek tekintetében nem voltak számomra nagy meglepetések (talán a Prey kivételével); amelyekhez új videót mutattak, azok a korábbi előzetesek után csak még inkább meggyőztek arról, hogy nem hagyhatom ki őket. A Ghost Recon Wildlands, a South Park: The Fractured but Whole, a Watch Dogs 2, a Battlefield 1, a Mafia III, a Titanfall 2 mindmind első napos vétel lenne, ha tudnék annyi időt szakítani mindre, amennyit megérdemelnek. Majd megpróbálom valahogy beosztani.

Top 3 Játék/pillanat: a South Park: The Fractured but Whole bemutatója, a Prey megújulása, Watch Dogs 2



KACI

Válasz: Az EA és a Ubisoft konferenciája sem nyugozott le igazán (leszámítva a For Honort, amit egyre jobban várok), egyik kellemetlenebb volt mint a másik, de ezt már megszoktuk az elmúlt években. A Bethesda viszont hozta azt, amit vártam: kikerekedett szemekkel csodáltam a Prey előzetesét, a Dishonored 2 gyűjtői változatát pedig már a konferencia közben előrendeltem. Ezek mellett csak a Mafia III tudott mély nyomot hagyni bennem.

Top 3 Játék/pillanat: Dishonored 2, Prey, For Honor



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom**
Platform
**PC, PlayStation 4,
Xbox One**
Megjelenés **2017.
Január**

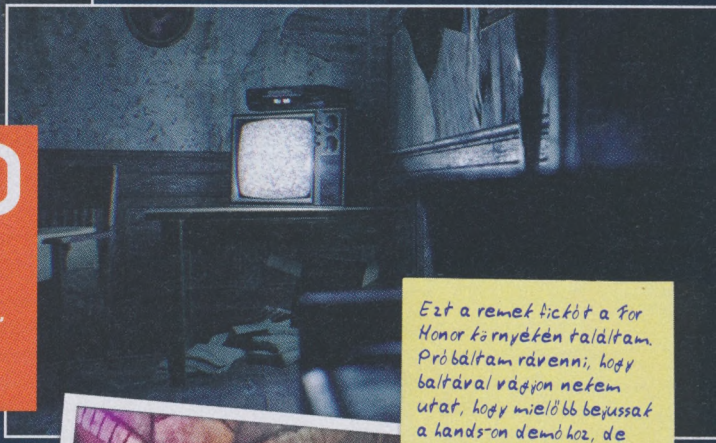
Belső nézetes horror lesz

RESIDENT EVIL VII

Az E3 egyik nagy meglepetése volt – legalábbis a széria rajongóinak egészen biztosan – a *Resident Evil* visszatérése, amely most egészen új megközelítésben próbálja megszólítani korábban már többször kiábrándult közönségét. Az adrenalinidús, filmszerű, QTE-elemekkel dúsított hentesparádé helyett most egy belső nézetes túlélő-horror készül, amelyben az eddigiektől egészen különböző játékelemek várnak majd minket, ráadásul VR-támogatással megfejlve az élményt. Már az is sokat sejtetett a hangulatról, hogy Jordan Amaro is dolgozik a projekten, aki a Kojima Productionsnál a *P.T.*-n és a *Metal Gear Solid V*-ön is ott hagyta keze nyomát dizájnereként, de azt nem sejtettük, hogy az új irány ennyire a korábban elkaszált *Silent Hills* felé vezet majd. Legalábbis az E3 alatt megjelentetett *Resident Evil 7 Teaser: Beginning Hour* címen futó demó nagyon erősen a Konami által bemutatott *P.T.* hangulatát idézte vissza; aztán persze a Capcom igyekezett gyorsan leszögezni, hogy ennek semmi köze nincs a majd jövő januárban érkező hetedik részhez. Annyi tudható, hogy az új epi-

zódban a belső nézetes játékmenet, a megfejtésre váró rejtvények, az erőforrásainkkal való gazdálkodás, a fegyveres harc, de még a gyógynövények használata is része lesz az élménynek. A demóval mindössze arra szerettek volna ráerősíteni, hogy a sorozat visszatér a horrorhoz mint fő témakörhöz, így azok is nyugodtan tegyenek egy próbát a hetedik résszel, akik szerint a széria már elveszítette horrorjáték mivoltát.

Nagyon reméljük, hogy most valóban sikerül új irányt adni a szériának (főleg az *Umbrella Corps* elég gyenge színvonala után), és persze azt se felejtjük el, hogy hamarosan a *Resident Evil 2 Remake* is bemutatkozhat. Legalábbis szemfüles játékosok kiszúrták, hogy a demó egyik videofelvételében furcsa számsor tűnik fel. Ezek a számok megegyeznek a *Resident Evil: Director's Cut* katalógusszámával. A *Director's Cut* olyan kiadás volt, amely tartalmazta a *Resident Evil 2* demóját is. Ebből pedig most sokan arra következtetnek, hogy a *Resident Evil 7*-hez hozzácsapják majd a *Resident Evil 2 Remake* demóját is. Izgatottan várjuk.



Ezt a remek tükört a *For Honor* környezetén találtam. Próbáltam rávenni, hogy baljával vágyon ne em utat, hogy mielőbb bejussak a hands-on demóhoz, de szerencsére ezt sikerült betétebb eszközökkel megoldanom.



BELŐ NÉZETES TÚLÉLŐ-HORROR KÉSZÜL, AMELYBEN AZ EDDIGIEKTŐL EGÉSZEN KÜLÖNBÖZŐ JÁTÉKELEMEK VÁRNAK



Vikingek a szamurájok ellen

FOR HONOR

A 2015-ös E3-on egy nagyon mutatós élő gameplay-demóval debütált a *For Honor*, az azt követő évben azonban nem igazán hallottunk a játékról. Szerencsére a Los Angeles-i expón megtörték a csendet, így megtudtuk, hogy a vikingek, szamurájok és lovagok csatáját feldolgozó, kifejezetten hangulatosnak tűnő többjátékos mód mellé egy kampányt is készítenek, amelyben felkészülhetünk az igazi küzdelemre. Az Art of Battle névre keresztelt harcrendszernek köszönhetően mi szabhatjuk meg a támadások irányát, az ellenfélnek pedig a mozgulataink alapján el kell döntenie, hogy melyik oldalát próbálja megvédeni. Kicsit bonyolultnak hangzik, és a rengeteg különböző mozdulatnak és technikának köszönhetően minden bizonnyal nem is lesz kifejezetten egyszerű a harcrendszer (amit egyértelműen kontrolleres irányításra szabtak), de a *Dark Souls III* sikerét elnézve úgy tűnik, hogy a közönség szomjazza az összetett játékmenetet, amikor csak az számít, melyik játékos a jobb virtuális kardforgató.

INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platform
**PC, PlayStation 4,
Xbox One**
Megjelenés **2017.
február**



Előzetes

GAMESTAR E3 2016

Valahol Európában

BATTLEFIELD 1

Évek óta párharcot vív egymással a *Battlefield* sorozat és a *Call of Duty* saga az őszi szezonban, de az Electronic Artsnak most először komoly esélye van arra, hogy két vállra fektesse az Activisiont. Az első nagy világégés bevállalása szokatlan mérészségre utal, látszik, hogy az EA unortodox módszerek bevetését is képes megkockáztatni annak érdekében, hogy egyszer végre győztesen kerüljön ki az összecsapásból. A nagy háborús első hallásra kicsit unalmasnak tűnik, hiszen a kezdetleges tankok és a lövészárkok messze nem emelik meg annyira a népművészetünket, mint mondjuk a német Blitzkrieg vagy az orosz front. Az E3-on bemutatott játékmenet azonban egészen frenetikus volt, a vérgőzös közelharcok, a kétfedelű vadászgéptámadások, a tűzgyolyóként aláhulló léghajók, a tengeri ütközetek, a lovasrohamok és a páncélvonat olyan változatos játékmenetet tártak elénk, amit ritkán tapasztalunk meg ennyire intenzíven egy hábo-

rús játékban. A Frostbite motor által felkínált rombolhatóság tovább fokozza az izgalmakat – hangulatos, ahogy a mesterlövész által használt szélmalom darabokra hullik, amikor egy német Fokker belecsapódik. Ez persze még nem minden, az elkövetkezendő hónapokban folyamatosan bemutatják a játék újdonságait; ezekből bőven akad még, amit a fejlesztők szeretnének titokban tartani. Külön öröm, hogy végre izgalmas hadjáratot is kapunk a játékban, ezek a küldetések nem csak Európában játszódnak, a világ többi részét is bejárhatjuk. Több szálon fut a cselekmény, és főszereplőből sem csak egy lesz; például a bemutatásban szereplő beduin lovaslányt is irányíthatjuk majd az egyjátékos hadjáratban. Los Angelesben a játék konzolos multija teljesen játszható volt, tökéletesen kiszolgált 64 játékost. Könnyen lehet, hogy a *Battlefield 1* lesz minden idők egyik legjobb DICE játéka, a bemutatott játékelemek minden okot megadnak a bizakodásra.

INFO

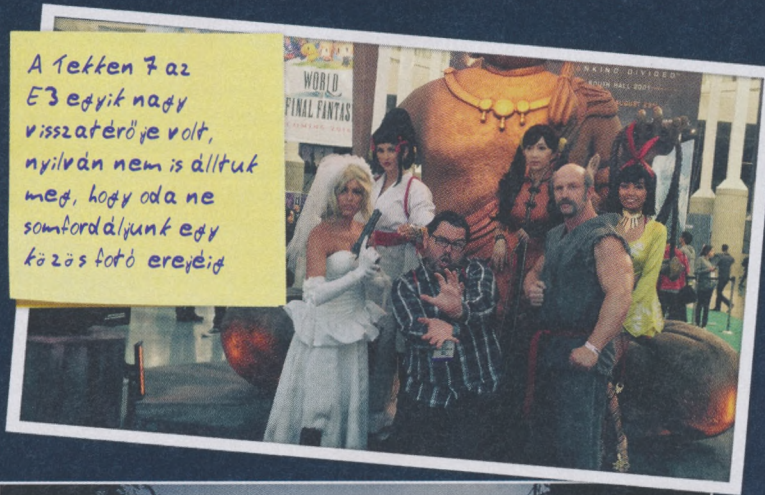
Kiadó Electronic Arts
Fejlesztő EA DICE
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2016. október



HA TE MONDOD

Daniel Berlin vezető tervező, DICE:
„Az egyjátékos hadjárat különböző szálakon fog futni szerte a világban.”

A Tekken 7 az E3 egyik nagy visszatérője volt, nyilván nem is álltunk meg, hogy oda ne somfordáljunk egy közös fotó erejéig



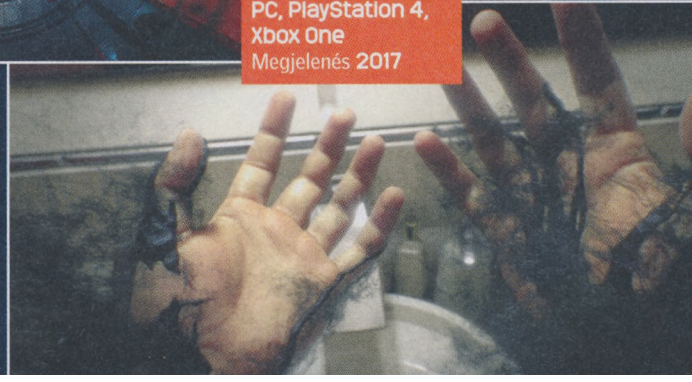
Ha megszólal a vekker

PREY

Emberrabló földönkívüliekkel viaskodó cseroki autószerelő és egykori légi marsallból lett fejedelmé helyett egy kísérlet alanya az újragondolt *Prey* főszereplője. Az Arkane austiniai stúdiója mások mellett Chris Avellone, a szakma egyik legnagyobb becsben tartott író-játéktervezőjének közreműködésével a nem túl távoli jövőbe, egészen pontosan 2032-be helyezett pszichológiai thrillerré gyúrta a korábbi FPS-t. Bár megmarad a belső nézet és a fegyverhasználat is, jóval nagyobb hangsúlyt helyeznek az Idétlen időkig horrorváltozatára hajazó cselekményre, mint a korábbi rész(ek)ben. Morgan Yu (aki lehet nő vagy férfi is) bőrébe bújva a Talos I űrállomáson folytatott kísérletsorozat kulcsfigurájaként ellenséges szándékú idegen lényekkel kerülünk kapcsolatba. A kiszivárgott információk szerint a játékmenet a *Dishonored* szériából is merít, azaz a helyszín körülhatárolt területekre tagolt, ám azokon belül szabadon mozoghatunk, és különleges képességeknek sem leszünk híján, utóbbiakat a földönkívüliektől kaparinthatjuk meg.

INFO

Kiadó Bethesda Softworks
Fejlesztő Arkane Studios
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2017





Ők már nem a keménykalapos
bűnözők

MAFIA III

A *Mafia III* nem takargatja magát túlzottan szemérmesen, így az E3-on, illetve az azt követő néhány napban sokkal jobban megismerhettük, mint előtte bármikor. Sőt, a rendezvényen egy kérdések-válaszok „show” is zajlott, ahol simán meg lehetett tudni olyan dolgokat is, amelyek esetleg nem derültek ki a bemutatóból.

Ugyanakkor azt is el lehet mondani, hogy ritka az olyan játék, ami ennyire megosztja a közönséget, hiszen míg sokak szerint nem baj az, ha teljesen más környezetben és játékmennel készül a harmadik rész, azok sincsenek kevesen, akik máris temetik a folytatást. Habár az egymást halszállkás öltönyben tommy gunnal szitává lövő gengszterek korszaka valóban lejárt, és helyette megkap-

juk a fiktív New Bordeaux és a hatvanas évek végének, hetvenes évek elejének hangulatát, mégsem tűnik rossznak a dolog. Ugyanakkor biztos, hogy el lehet felejteni az első rész megfontolt lövöldözéseit és azt, hogy csak akkor öltünk embert, ha már tényleg nem volt más megoldás.

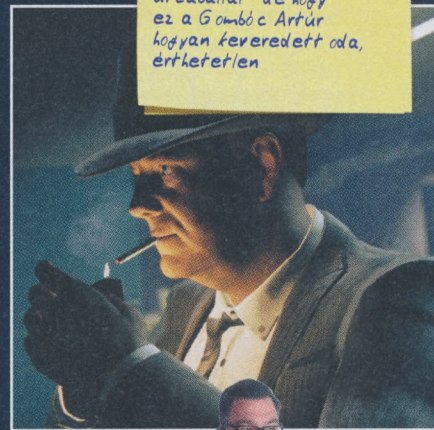
A *Mafia III* főhőse, Lincoln Clay sokkal elvetemültebb és sötétebb lelkű figura, mint bárki eddig az előző két részben, és számára teljesen mindegy, hogy egy akcióban késsel vágja el a torkokat, vagy emberek tucatjait lövi halomra. Egyértelműen ez a legnagyobb különbség az októberben érkező és az elmúlt két rész között, de érdemes tudomásul venni, hogy Tommy Angelo és Clay közt eltelt 14 év, mi-

közben egyértelműen megváltoztak a játékosok igényei.

Mondhatjuk azt, hogy nem olyan, mint az előző két rész, és ez így is van. Mondhatjuk azt is, hogy ez már nem az a hangulat, mint az első részben, és így is van. De miért lenne baj, hogy a fejlesztők más korszakot választottak, és esetleg nagyságrendekkel több vér folyik játék közben, mint korábban, ha egyébként a sztori jó, a látvány méltó az elődökhöz, és a hangulatra sem lehet majd panaszkodni? Nem szabad előre temetni a *Mafiát*, inkább el kell fogadni, hogy időnként változnak a koncepciók, de ettől még nem feltétlenül lesz a végső osztályzat kettes alá. Akkor sem, ha néhányan inkább visszamennének a múlt-



A *Mafia III* kedvéért a Take2 komoly New Orleans-hangulatot telepített a Vest Hall sarkába, teljes utcacészlettel, kirakatokkal, jósnőkkel, utcabákkal - de hogy ez a Gombóc Artúr hogyan keveredett oda, érthetetlen



MAZUR
ÍGY LÁTTA



Az új Tom Clancy játékba három újságíró kollégával és két fejlesztővel karöltve látogattunk el: egyikük prezentált, másikuk team leaderként osztotta nekünk a feladatokat. Az első benyomásom az volt (és később tovább erősödött), hogy a *Wildlands* voltaképp a Just Cause 3, csak marhulás nélkül. Nagyon fontos különbség azonban, hogy itt négyes csapatokban is elvégezhetjük a küldetéseket, ami egyrészt sokféle komplex taktikára ad lehetőséget (mi ketten benyomultunk foglyokat szabadítani, miközben a hegyoldalból ketten mesterlövészpuskával fedeztek minket), másrészt az „emberi tényező” is nagyobb eséllyel borítja fel terveinket. (Ghost3 például a küldetés elején ugyan bátran kiugrott a helikopterből, ejtőernyőt nyitni azonban elfelejtett.) Akárhogy is: remekül szórakoztunk, a küldetés pedig sikerült – a *Wildlandset* pedig biztos, hogy csakis coopban akarom majd játszani.



Hatalmas világba költöznek a szellemek

TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

A Ubisoft játék a 2015-ös E3-on is jelen volt, és már akkor lehetett tudni, hogy a sorozat korábbi koncepciójával ellentétben most egy olyan rész következik, amelyben nyílt világban kell helyállnunk. Különösen érdekesnek tűnt már akkor is a kooperatív játékmód négy játékosal, miközben Bolívia virtuális világában bolyonganak, és szórják az ólmot, meg a napalmot. Az tehát már tavaly is világos volt, hogy a Ubisoft akciójátékai közt a legnagyobb és legváltozatosabb címet kapjuk meg, ha majd megjelenik, bár akkor még azt hittük, idén már kézbe vehetjük – de nem így lett. Az idei E3 végre meghozta az áttörést, és immár mozgás közben is megtekinthettük (jó hosszan), hogy mi fog történni szellemként surranó katonáinkkal. Hogy mindez mire volt jó? Arra, hogy egy halom játékos elkezdjen prűszkölni és fanyalogni a látottakon, sérelmezve, hogy ez már nem az a kísértéként osonás, mint amit a korábbi részekben végrehajthattunk. Ám mindez csak akkor derül ki, ha a jövő év elején megjelenik a játék, addig pedig türelem!



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés **2017. március**

Előzetes

GAMESTAR E3 2016

San Francisco utcáin

WATCH DOGS 2

Töretlenül bízik a Ubisoft a *Watch Dogs* franchise-ban, amit mi sem szemléltethet jobban, mint egy belemegéztet mozifilm és az E3-on hivatalosan is bemutatkozott folytatás. Székhelyünket a szeles Chicagóból ezúttal a mesés San Franciscó-i öbölbe tesszük át, játszóterünk határai Silicon Valley-től Oaklanden át Marin Countyig terjednek, viszont búcsút inthetünk az első rész főszereplőjének, helyette közelebről is megismerhetjük Marcus Holloway-t, a DedSec hackerkollektíva egyik helyi aktivistáját. Emberünk a nagyváros rendszereit vezérlő cTOS 2.0 algorit-

musa szerint előbb-utóbb összeütközésbe kerül a törvénnyel, és hüvökre akarják tenni valamiért, amit még el sem követett. Ezáltal a közösségi média tömegekre gyakorolt befolyását maximálisan kihasználó – sőt fondorlatos módon irányító – politikusok és a mögöttük álló üzleti körök Holloway és hackertársai célpontjává válnak. Dicséretes módon megcsapolt bankszámlák, nyilvánosságra hozott sötét üzemek és legfeljebb néhány törött csont árán is bebizonyíthatjuk igazunkat, nem muszáj feltétlenül Rambo nyomdokaiba lépve lemészárolnunk a fél várost. Arzenálunkat fejleszt-

hető drónok, 3D-nyomatóval készült sokkolópisztoly és kábelre rögzített fémgolyó alkotják hackelésre használt okostelefonunk, valamint válogatott lőfegyverek mellett.

San Francisco a fejlesztők ígérete szerint több lesz egyszerű kulisszánál; olyan várost építenek, amelyben szívesen tartózkodunk majd akár több-magunkkal is, hiszen mind kooperatív, mind egymás elleni játékokra lehetőséget kínálnak. Ráadásul a kiadó nyitott világú játékaiban történetében hosszú ideje először nem kell tornyokat megmásznunk a küldetések feloldása végett.

MAZUR ÍGY LÁTTA



A *Watch Dogs 2* két küldetését tudtam kipróbálni, egyet az egyjátékos kampányból és egyet kooperatív módban, két fejlesztő felügyeletével. Egyikük magyarázott, másikuk pedig próbált összedolgozni velem. Némi bénázás után azért sikerült kiismerni magamat a kicsit átalakított (és ésszerűsített) irányításon, és a végén alig akartam visszaadni a kontrollert. Az indokoltnál kicsit talán többet időztem hősünk lehetséges ruhadarabjainak nézegetésével, ki is szúrtam, hogy hordhatunk szandált fehér zoknival vagy akár Crocs papucsot. Megrovón kérdeztem idegenvezetőmet, hogy erre mégis mi szükség volt, mire megvonta a vállát, és csak annyit felelt: „San Francisco...”

” SZÉKHELYÜNKET A SZELES CHICAGÓBÓL EZÚTTAL A MESÉS SAN FRANCISCO-I ÖBÖLBE TESSZÜK ÁT



MAZUR ÍGY LÁTTA



Az Activision nem változtat az E3 főbejáratának legnagyobb molinóján is megcsodálható *Call of Duty* prezentációinak receptjén: deresre légmentesített sötét szoba, akkora tévével, hogy még Barney Stinson is megirigyelné, és olyan hangerővel, hogy a robbanásoktól simán kilazulhat néhány fogtömés. De se baj, megnéztük a Sony-konferencián bemutatott küldetés hosszabb változatát, majd utána meglepiként a *Modern Warfare Remastered* első küldetését; emlékeztek, azt, amikor a süllyedő tankerről menekülünk. Ez sajnos kicsit visszafelé sült el, mert kifelé menet mindenki ezen lelken-dezett, az *Infinite Warfare*-ről pedig valahogy senki sem beszélt.

A jövő háborúja

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

Amíg a föld kerek, minden évben lesz *Call of Duty* – tartja a mondás, amely természetesen 2016-ban is megállja a helyét. A *Call of Duty* vetérforgójában ezúttal ismét a sorozatot útjára indító Infinity Wardon a sor, hogy bizonyítsa: nem csak a játék alcíme változik évről évre. Bár a rajongók már évek óta könyörögnek egy világháborús epizódért (vagy legalább egy *Call of Duty 2*-felújításért), az *Infinite Warfare* a széria történelmének legfuturisztikusabb része lesz. Ez sokaknál már a bejelentéskor kiver-te a biztosítékot, de az eddig bemutatott anyagok alapján úgy tűnik, hogy a *Ghosts* kutyájánál azért jóval komolyabb innovációra számíthatunk, ami meggyőzheti a hitetlenkedőket. A kampány során a Naprendszer számos pontján megfordulunk majd, amelyek közt saját űrhajónkkal utazgathatunk. Az űrben zajló csaták és a gravitáció hiánya hatalmas mozgásbeli szabadságot jelent, az új koncepció pedig kétségkívül új alapokra helyezi a játék két legfontosabb elemét, a többjátékos és a zombimódot is.

INFO

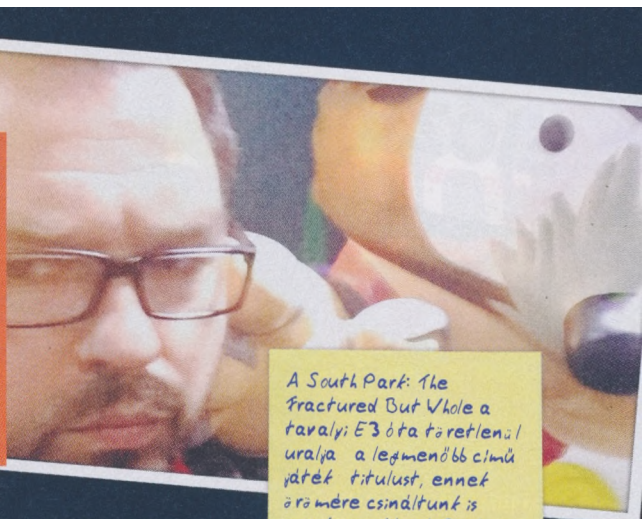
Kiadó **Infinity Ward**
Fejlesztő **Activision**
Platform
**PC, PlayStation 4,
Xbox One**
Megjelenés **2016.
november**





INFO

Kiadó **Electronic Arts**
 Fejlesztő **Respawn Entertainment**
 Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
 Megjelenés **2016. október**



A *South Park: The Fractured But Whole* a tavalyi E3 óta töretlenül uralja a legmenőbb című játékok listáját, ennek a mére csúcsát is egy közös képet Cartman atarom mondani: *The Coon*!

A játék, ami lemoshatja a Call of Dutyt

TITANFALL 2

A *Titanfall* sorozat első része még nem volt elég kiforrott ahhoz, hogy egy-két hónapnál tovább meg tudja tartani a kezdeti érdeklődőket, vagy képes legyen újabbakat megnyerni. Az Electronic Arts és a Respawn Entertainment viszont idén biztosra megy: a *Titanfall 2* már nemcsak a Microsoft platformjaira, de PlayStation 4-re is megjelenik, és ami talán ennél is fontosabb: egyjátékos kampányt kap. Az E3-on bemutatott néhány jelenet alapján egy, a *Call of Duty*hoz hasonló, de várhatóan az Activision legutóbbi próbálkozásainál lényegesen jobb sztorit élhetünk át, ami megismertet minket a játék világával, valamint azzal, hogy milyen a kapcsolat pilóta és titánja között. Katonaként az ellenfél vonalai mögött kell megpróbálkoznunk a túléléssel egy veterán titán társaságában.

A többjátékos szegmens szintén fejlődik, de alapjaiban az első játékban látotthoz fog hasonlítani. Érkezik néhány új játékmód, mint a Bounty Hunt, melyben a titánok kiiktatásáért jár a pont, amit saját titánunkban ülve vagy pilótaként az ellenfél gépére felpattanva és egy gránátot a szellőzőn bedobva hajthatunk végre. Még így sem biztos, hogy a célpontnak vége lesz, de jó csapatmunkával teljesíthető

a cél. Összesen hat különböző mech közül választhatunk, melyek mindegyike más fegyverzettel és képességekkel rendelkezik – némelyik közelharcban jó, míg másokat távolról is hatékonyan használhatunk. Ezeket már nem egy bizonyos idő eltelté után hívhatjuk be, hanem minél ügyesebben játszunk, annál hamarabb kapjuk meg a lehetőséget. Gyalogosként megfelelő fegyverzet választása esetén használhatunk egy csákyt, amivel titánok hátra mászhatunk fel, vagy használhatjuk közelharcban is. Az első játék motorját továbbfejlesztették, így a látvány is fejlődést mutat. Sima 60 fps-sel fut.

Egyelőre úgy tűnik, a *Titanfall 2* minden tekintetben jobb lesz elődjénél. Nagy konkurenciája a *Call of Duty: Infinite Warfare*, amiben pilótaként irányítható robotok ugyan nem lesznek, viszont jövőbeli gépek és a *Titanfall 2*-ben láthatóhoz hasonló sok elem igen (köztük a csáky, amivel magunkhoz húzhatjuk ellenfeleinket). A kérdésre, hogy a játékosok inkább a megújulni nem igazán képes, de megszokott játékmotetű *CoD*-ot választják-e, vagy a vadonatúj, de épp emiatt ismeretlen *Titanfall 2*-t, ősszel választ kapunk. Aztán persze még az is lehet, hogy mindenki *Battlefield 1*-ezni fog.

AZ ACTIVISION LEGUTÓBBI PRÓBÁLKOZÁSAINÁL LÉNYEGESEN JOBB SZTORIT ÉLHETÜNK ÁT



És még kerekesebb a labda

FIFA 17

A labdakergető játék aktuális része nem csak annyiban újul meg, amit Nightwolf mindig mondogat, hogy évről évre kerekesebb a labda, sokkal inkább abban, hogy kapunk egy sztorimódot, amelyben a pályája elején álló Alex Huntert gardírozhatjuk a grundtól egészen a világ tetejéig. Sőt, immár a *FIFA 17* is a DICE Frostbite motorját használja, ami valószínűleg jót jelent, hiszen egy halom olyan EA játékot hajt, amelyek látványára nem lehet panasz. És csak azért, hogy a cég becsúszó szereléssel vegye el a labdát a konkurens *PES*-től, az érkező részbe még a japán Meiji Yauda J1 League és a J. League Cup is bekerült, bár abban nem vagyunk biztosak, hogy ettől milliányi *FIFA*-rajongó szíve fog egyszerre megdobbanni.



INFO

Kiadó **EA Sports**
 Fejlesztő **EA Canada**
 Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One
 Megjelenés **2016. szeptember**



Előzetes

GAMESTAR®E3 2016

INFO

Kiadó Warner Bros. Entertainment

Fejlesztő

NetherRealm Studios

Platform

PlayStation 4, Xbox One

One

Megjelenés 2017



A második szuperrangadó

INJUSTICE 2

A *Mortal Kombat* tizedik része után sem pihent a babérjain a NetherRealm, a stúdió nagy csendben elkészítette a szuperrangadó második játékának folytatását. A hírek szerint soha nem volt még ennyi népszerű DC-szuperhős (és persze szupergonosz) összehúzója egy játékban. Az első rész összes kedvelt játékeleme visszatér, szóval készülünk fel a vérmertes, ugyanakkor extra intenzív bunyókra, miközben bármelyik percen előfordulhat, hogy egyik ellenfelünk pofonjától kirepülünk a sztratoszférába. A fejlesztők legnagyobb újjátként egy RPG-rendszert vezettek be: a mec-

sek után különféle tárgyakat kapunk, melyek segítségével testre szabhatjuk karakterünk kinézetét és tulajdonságait. Több ezer ilyen tárgyról beszélnek a készítő, szóval aki az összeset be szeretné zsákolni, annak bizony jó sok meccset kell lejátszania. Ismét lesz sztorimód, a tervek szerint valamilyen szinten összekapcsolódva az első rész eseményeivel. Sajnos egyelőre csak konzolokra jelentették be a 2017-ben érkező játékot, de bízunk abban, hogy idővel találjanak olyan fejlesztőcsapatot, amely PC-re is képes lesz minőségi portot készíteni ebből az ígéretes játékból.



A G1AV óta nem volt játékkal megfestve a Hotel Figueroa, de a CD Projekt idén visszatért a mundaer becsületét. Nyilvánvaló, hogy az E3 alatt mégiscsak játék kellett rá: a Gwent lett a szerencsés

Geralt a kártyabarlangban

GWENT: THE WITCHER CARD GAME

A *The Witcher* szériában számos izgalmas játékkal találkozhattak már a rajongók, de a *Gwent*tel a CD Projekt RED új szintre emelte a „játékban” kifejezést. A *Gwent* virtuális és valódi változata is hatalmas siker volt a rajongók körében, így nem csoda, hogy a fejlesztők önálló játékként is kiadják feltúpirozott változatát. A free-to-play gyűjtögetős kártyajáték nem egy egyszerű *Heartstone*-klón lesz, hiszen már megjelenésekor is kapunk egy durván tízórás kampányt, amelyen a *Witcher III* írója és vezető küldetésdizájnere dolgoztak együtt, a játékmenetet pedig úgy alakítják ki, hogy a játékosok soha ne érezzék azt, hogy csak akkor juthatnak feljebb a ranglétrán, ha komoly pénzt költenek a paklikra.



INFO

Kiadó CD Projekt
Fejlesztő CD Projekt RED
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2016. szeptember (zárt béta)



INFO

Kiadó Bethesda Softworks
Fejlesztő Bethesda Game Studios
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Megjelenés 2016. október

A kor megszépíti az emlékeket

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – SPECIAL EDITION

Nem erre az *Elder Scrolls* játékra számítottunk, az igazat megvallva, de azért nem megyünk a falnak bánatunkban, hogy az öt éves *Skyrim* is megkapta a maga jól megérdemelt felújítását. A grafikai és modtuning főleg a konzolosokat érinti, hiszen a PC-sek már évek óta szinte fotorealistikus képeket élvezhetnek a grafikus modoknak köszönhetően. A PC-s tábor ezért ingyen megkapja a

felújított változatot abban az esetben, ha a *Legendary Edition* van náluk telepítve, vagy ha mindhárom DLC-t megvették a játékhoz (*Dawnguard*, *Hearthfire*, *Dragonborn*). Mindez nagyon szép és jó, de mi szerettünk volna már kitörni *Skyrim* hegyei közül, illetve a *Fallout 4*-ben debütált új Creation motor sem arról híres, hogy megizzasztja a legújabb grafikus kártyákat. Majd legközelebb.



WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR III

NAGYJÁBÓL A BEJELENTÉS PILLANATÁBAN A DAWN OF WAR III RAJONGÓIVÁ VÁLTUNK, EZÉRT KAPVA KAPTUNK AZ ALKALMON, HOGY ORKOKRÓL ÉS ŰRGÁRDISTÁKRÓL KÉRDEZZÜK PHILIPPE BOULLE-T, A SEGA EUROPE EMBERÉT.

GameStar: Az első és a játékosokat leginkább érdeklő kérdésem az lenne, hogy a Dawn of War III-ból számíthatunk-e a jövőben konzolátírra, vagy ez megmarad a dicsőséges PC-s „master race” kiváltságának?

Philippe Boule: Hahaha, ez jó, tetszik. Igen, a dicsőséges PC-s felsőbbrendű faj előjoga lesz az, hogy győzelemre vezesse az űrgárdistákat. A Relic jelen pillanatban kizárólag a PC bővületében él; ez az otthonunk, a barátunk, az éltető közegünk, így csak ezen jelenik meg a Dawn of War III.

GS: Azt már tudjuk, hogy lesznek olyan ismert hősök a Dawn of War játékban, mint Gabriel Angelos. Rajta kívül hány harcost irányíthatunk majd?

PB: Az elit egységeket a pályák elején választhatjátok ki egy meglehetősen hosszú listából. A végleges egységlistát még értelemszerűen nem adhatjuk ki, de lesznek Gabriellhez hasonló nevesített hősök, assault terminatorok és imperial knightok. Hasonló képességű egységek a többi frakcióban is felbukkannak, de ezekről bővebben csak az év vége felé fogunk beszélni.

GS: Lesz valami különbség a három frakció által képviselt játéktípus között?

PB: Egyértelműen igen. Az alap játékmekanikák változatlanok maradnak, hiszen ugyanarról a játékról beszélünk, így mindenkinél

ugyanúgy működik a páncélzat és a fegyverzet, lesz mindenhol bázisépítés, és elit egységekkel is mindhárom frakció rendelkezik. Lesznek azonban mindenhol olyan területek, amelyekre érdemes odafigyelni. Ilyen például az űrgárdisták kapszulája: segítségével villámgyorsan a tűzvonalba dobhatjuk katonáinkat, illetve az űrlézer elég nagy felfordulást tud okozni az ellenfél bázisának közepén.

GS: A felfordulás elég enyhe kifejezés, mondjuk inkább azt, hogy felszántja és aztán még be is hinti sóval a megcélzott területet.

PB: Nos, igen, ez igaz, elég komoly a fegyver. Viszont az orkoké még mindig egy őrtölt brütális horda, az eldarok karcsú, fürgék és halálósak, szóval nem fogtok unatkozni a csaták közben, azt garantálom.

GS: A káoszerők az univerzum talán legizgalmasabb résztvevői. Lesz alkalmunk összemérni velük az erőnket?

PB: A Dawn of War III-ban a korábban említett frakciókra koncentrálunk, rájuk épül az egyjátékos hadjárat. Az univerzum felfedezése azonban csak most indul, és a káoszharcosok küzdelme kiváló alapanyag, szóval nem lennék meglepve, ha később találkoznánk velük.

GS: Mekkorák lesznek a pályák?

PB: Mindenképpen nagyobb területre számíthatunk, mint az előző két Dawn of War játékban. Pontos arányokat nem tudok most neked mondani, de a cél az, hogy nagyobb hadseregeket ugrasszunk össze. A második részben nagyságrendekkel grandiózusabb ütközetek lesznek, de bizonyos pályákon még az első részt is túl fogjuk szárnyalni.



INFO

Kiadó SEGA
Fejlesztő Relic
Entertainment
Platform
PC
Megjelenés 2017

GS: Hány küldetésre számíthatunk a hadjáratok során?

PB: A pontos szám még nem végleges, de annyit elárulhatok, hogy méretes egyjátékos hadjáratra számíthatatok. Felváltva játszhattok a különböző fajokkal, az első küldetésben az űrgárdistákat, a másodikban az orkokat, a harmadikban az eldarokat vezetve, míg a negyedikben ismét visszatérve a gárdistákhoz.

GS: És hogy lesz ez sztori szempontból megoldva?

PB: A küldetésszálak összekapcsolódnak. Amit megoldunk az egyik pályán az emberekkel, azt helyre kell hoznunk az orkokkal a másodikban, míg a harmadikban az eldarok válaszolnak az első két küldetés eseményeire. Kicsit úgy kell elképzelni, mint a Ponyvaregény cselekményét, de némileg strukturáltabban.

GS: Lesznek elágazások, amelyek aztán rákényszerítenek minket arra, hogy újrajátszunk a küldetéseket?

PB: A Dawn of War III eléggé lineáris, mivel amikor összekuszáltuk a három faj sztoriját, akkor szükség volt egy kis strukturáltságra. Persze meg kell hozni bizonyos döntéseket, de ez inkább a harci szituációkra igaz; nekünk kell kiválasztanunk, hogy egy adott helyzetet miként oldunk meg.

GS: Melyik az a rész, ami neked személy szerint a legjobban tetszik?

PB: Egyértelműen az óriásrobotok a kedvenceim, RTS-fronton ők talán a legjobban sikerült egységek. Nekem elhiheted, rengeteg RTS-t kipróbáltam már, tudom, miről beszélek.

GS: A második rész befejezése után közvetlenül elkezdődött a harmadik játék tervezési fázisa. Mi volt az elsődleges célkitűzéseitek?

PB: Már a fejlesztés legelején az volt a célunk, hogy a két, addig megjelent rész legjobb elemeit beillesztjük a folytatásba. Minden idők legjobb Dawn of War játékát akarjuk megcsinálni, és átkozottul közel járnunk hozzá.



TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 40 MIRROR'S EDGE CATALYST
- 44 SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER
- 48 LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS
- 50 STAR OCEAN 5: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS
- 52 HEARTS OF IRON IV
- 54 DEAD ISLAND DEFINITIVE COLLECTION
- 56 INSIDE
- 58 TOM CLANCY'S THE DIVISION: UNDERGROUND
- 60 UMBRELLA CORPS
- 62 TOUR DE FRANCE 2016
- 63 PRO CYCLING MANAGER 2016
- 64 MARIO & SONIC AT THE RIO 2016 OLYMPIC GAMES
- 65 MIGHTY NO. 9
- 66 VALENTINO ROSSI THE GAME
- 67 MINECRAFT: STORY MODE – EPISODE 6: PORTAL TO MYSTERY
- 68 THE SOLUS PROJECT
- 69 THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING II
- 70 RESIDENT EVIL 5
- 71 DEADLIGHT: DIRECTOR'S CUT
- 72 STAR WARS: BATTLEFRONT – BESPIN
- 73 THE BANNER SAGA 2
- 74 RAIDEN V
- 75 OMNIBUS
- 76 STEAMWORLD HEIST
- 77 KICK & FENNICK
- 78 PARTY HARD
- 80 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Zuhanás a mélybe

Mirror's Edge Catalyst

SOK JÁTÉKOT TESZTELTEM AZ UTÓBBI HÓNAPOKBAN, DE EGYIKNÉL SEM ÉREZTEM AKKORA ÉRZELMI HULLÁMZÁST, MINT A MIRROR'S EDGE CATALYSTNÁL.

Közel nyolc éve vártam, hogy folytatódjon a DICE sorozata, hiszen már az elején trilógiának tervezték, csak az eladások nem úgy alakultak, hogy a második rész hamar elkészülhessen. Az első *Mirror's Edge* egy megosztó játék volt, amit azok, akiket a játékmechanika és a steril világ elkapott, élveztek, de mindenki más unt. Én imádtam, többször is végigjátszottam, és próbáltam az időmérőkön is rekordokat döntögetni. A sorozat új része viszont először tetszett, aztán sorra csalódást okozott, míg a sztori befejezése után valamit mégis maradtam, hogy teljesítem a mellékküldetéseket, kihívásokat. Belém csapott a szörnyű felismerés: ez bizony ugyanaz, mint az első rész, csak nyílt világgal, más, de nem jobb történettel és feladatokkal, amelyek szintén mind ugyanolyanok, csak a körítés más. Ja, és technológiai hibákat is kaptunk, nem nagy örömmre.

FUSS, CONNORS, FUSSI

A játék a futásról szól: minél gyorsabban minél messzebbre, a lehető legfolytonosabban rohanjunk, és egy percére se álljunk meg. Akármi is történik, legyen a küldetés bármi, a lényeg, hogy fussunk. Nem árt, ha mindenkiben az elejétől fogva tudatosul, hogy a *Mirror's Edge Catalyst*, ahogy az előző rész is, egy ilyen játék, és a DICE is mindent erre épített. A sztorit, a világot egy kicsit jobban kidolgozták, próbáltak univerzumot teremteni, de könnyű elveszni a béna hangzású technológiák és cégnevek között.

A fiktív ország, Cascadia nem létező városában, Glassban járunk, ahol mindent a konglomerátum, avagy a cégek szövetsége ural. Tipikus utópia, ahol az emberiséget kasztokba so-

rolják, és míg a középosztály (midCaste) és az alsó osztály (loCaste) csak a munkának él, a gazdagok (hiCaste) a luxusnegyedekben élvezik tökéletes és mű életüket. A rendszer legalján az outCaste-ok – a rabszolgák és a társadalomból kiszakadtak – helyezkednek el, akik vagy a bányákban tevékenykednek, vagy árnyékban élnek Cascadia városaiban. Természetesen utóbbihoz tartoznak a futárok is, akik hajlandók pénzért bármilyen megbízást teljesíteni, és a konglomerátum tagjai könnyen felléphetnének ellenük, ha épp nem volna szükség rájuk aljas, egymás ellen irányuló terveik végrehajtásához. Glass biztonságáért aktuális főellenségünk, Gabriel Kruger, a KrugerSec biztonsági cég feje felel. Hogy, hogy nem, ő közvetve érintett volt a főszereplő, Faith Connors szüleinek halálában, akik egy forradalom során, a szabadságért harcolva, kislányuk szeme láttára vesztették életüket. A történet épp annyira kiszámítható, amennyire ilyen alapok után gondolnátok. Az első részben volt egy csavar: kiderült, hogy valaki mégsem az, akinek mondja magát, és az nagyobb ütött, mint a *Catalyst* nagy meglepetése. Míg a *Mirror's Edge* tele volt emlékeztető pillanatokkal (akár silány volt a sztori összességében, akár nem), itt csak egy-két jelenet maradt meg, de úgyis mindig tudtam, hova vezet az egész. A DICE képtelen jó sztorit összehozni, ahogy azt a *Battlefield 4* esetében is láttuk, pedig a *Catalyst*nak nagyon nagy szüksége lett volna rá, főleg mivel már most tervezik a folytatását. Az egyik nagy probléma, hogy folyamatosan váltogatnak Faith személyes problémái és a társadalom egészét érintő gondok között – egyszer boszút kell állnunk, egyszer meg kell mentenünk az emberiséget valami borzalmastól, aztán megint a személyes bosszú következik. Kusza, nehezen követhető, és már azt sem tudtam, hogy a KrugerSec vagy inkább a Reflection az ellenség, vagy hogy mit jelent a gridLink,



INFO
Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **EA DICE Platform**
PC, PlayStation4, Xbox One
Röviden A *Mirror's Edge* sorozat újraindítása, amiben egy másik Faith Connors történetét ismerhetjük meg.
PEGI 16+

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.



a gridLeak, a beatLink meg a gridPrint, hogy csak néhányat említsék a hangzatosnak szánt, de kellemetlen elnevezések közül. Egy kicsit sok az új infó, és nem hiszem, hogy a játékosok szívesen olvasnának utána mindennek a neten. A fantáziátlan, sztereotip mellékszereplők sem javítanak a helyzeten, bár az pozitívum, hogy a DICE próbálta egysúlyban tartani a női és férfi karakterek számát. Mindkét fél részéről került be kemény, irányító karakter és bénácska fiatal is. A hackerlány egyenesen idegesítő volt, sőt még a hozzá tartozó, kötelező cuki robot is, a többiek pedig szimplán jelentéktelen töltelékek. Nehéz lett volna velük érzelmi kötődést kialakítani, így mikor egyikük elhalálozott, nem tudtam megsiratni.

EGY JÓ FUTÓ ELŐTT NINCS AKADÁLY

Új rajongókat egy jobb sztorival és egy kicsit változatosabb játékmennettel szerezhetne magának a játék. Tudjuk, hogy előbbi nem jött be, de utóbbi még működhet. Talán. Már 2008-ban is könyörgött a játék a nyílt világért, ami most megadatott: Glass viszonylag szabadon bejárható. Azért írom, hogy viszonylag, mert A és B pont között legtöbbször egy útvonalon járhatunk, csak néha választhatunk több irány közül. Ez teret enged a kreativitásnak, viszont én néhány próbálkozás után inkább úgy döntöt-

tem, hagyom a fenébe, és megyek a piros vonal, valamint piros objektumok által jelölt útvonalon (egyébként kikapcsolható, de nem ajánlom). Többször előfordult, hogy letértem az egyértelmű útról, és tudtam is egy darabig mászni, de egy csomó olyan tereptárgyra nem kapaszkodhattam fel, amelyekre máshol igen, és jó néhány pontosan olyan kinézetű ajtóba ütköztem bele, amely máshol nyitható. Némelyik elemre (főleg az építkezési zónában) fel lehet ugyan kapaszkodni, mi több, át is ugorhatók, de a másik oldalon egy nagy zuhanás vár. Akadnak olyanok is, amelyekre ugyan felkapaszkodhatunk, de Faith nem húzza fel magát. Ilyen például az egyik lépcső oldala, amire teljesen egyértelműen felmászhattam volna, de a DICE hibájából nem tudtam. Nagyon megtöri a folytonosságot, ha ilyenekbe botlunk bele – én a számot húzva bámultam a töltőképernyőt. Faith mozdulatainak tárháza nem lett sokkal szélesebb, és külön megmosolyogtató, hogy 19-ből nyolcat egy skillfán kell feloldani, a maradék 11 pedig alapról elérhető. Jobb is, mert az alapok között van példá-

„A KRUGERSEC KATONÁI MÉRHEJTLENÜL OSTOBÁK, ILYEN MI-T NAGYON RÉG NEM LÁTTAM

Az öt legszórakoztatóbb tennivaló a játékban

Pár órányi, szünet nélküli játék után jelentkezett az „Unatkozom, mit csináljak?”-effektus, ezért különböző céltalan tevékenységekkel (mint a GTA-kban a közlekedési szabályok betartása) próbáltam pihenni egy kicsit. Az egyik ugyan nem céltalan, de kétségtelen, hogy ez az öt tetszett a legjobban:

1. Sárga ponyvára ugrálni magasból

A sárga ponyvák egyik tulajdonsága, hogy bármilyen magasból is ugorjunk rájuk, mindig felfogják az ütést; lehetetlen meghalni, ha jól célózunk meg őket. Miután megmásztam az épületeket, élvezettel suhantam lefelé. Megpróbáltam csukott szemmel is levetődni, de nem lett jó vége, sajnos a szélére érkeztem. Szaltózni sem lehetett, pedig azzal lett volna az igazi.

2. Lerúgni az épületekről az öröket

Ez megunhatóan. Mint a cikkben is olvasható, az örök teljesen hasznavetetlenek, és egy jól irányított rúgással könnyen letaszíthatók a tetőkről. Mókás dolog volt egyszer egy balról, másszor egy jobbról érkező lendítéssel irányba pöccinteni őket, majd egy határozott, mellkasra mért mozdulattal, a 300 ikonikus jelenetéhez hasonlóan lerúgni a mélybe. Nem kiáltottam, hogy This is Cascadia! Vagy legalábbis nem mindig.

3. GridNode-okat hackelni

A GridNode-ok feltörése opcionális feladat, szóval nem egészen unalomból csináltam. Ugyanakkor a póznáról póznára ugrálást, a lézerek kerülgetését, a platformlást nagyon élveztem, azt kívántam, bár csak több lenne ilyenből. Kár, hogy nem jelentettek be DLC-eket (ilyet is ritkán mond az ember).

4. Leap of Faith

Ha tudtam is egy-egy ugrásról, hogy Faith számára végzetes, néha mégis örömmel vettem le magam a mélybe. A „bizalom lépése” során vakon hagytam, hogy kifogyjon alólam a talaj, de egy kicsit szorítottam, hogy az esést egy gurulással túléljem. Néha bejött a vakon dobantás, és az fantasztikus élmény volt, ha meg nem, a töltőképernyő után mentem tovább.

5. Csúszkálás

Legyen szó akár a becsúszásokról, akár az épületek oldalán szánkázásról, csúszni mindig fantasztikus. Bár ezzel a mozdulattal nem lehet az ajtókat berúgni (ellentétben az előző résszel, ahol szinte csak úgy nyitottam ajtót), az örök lábait ellökhetjük, hogy pofára essenek. Csúsztatok sokat, jó lesz!



A cipők pirosak maradtak, de már nem választják el Faith lábujjait

ul a sima ugrás. Sajnos nem jött be a tippem, és nem láthatjuk a játékban, ahogy ezeket a képességeket a futár még kislányként elsajátítja, így pedig nincs sok értelme annak, hogy megjelenjenek a fán. Az előző részben alapnak számított érkezés utáni gurulást és lábfelhúzást a Catalystben tanulni kell. A fejlődési rendszer másik két ága is javarészt erőltetett; ha a harcot fejlesztjük, könnyebb dolgunk van az ellenfelekkel, akik egyébként sem számítanak nagy falatnak (mindjárt kifejttem, miért), ha viszont a felszerelést, akkor a drónok és a katonák headsetjének meghackelésével szerezhetünk pillanatnyi előnyt. Üdvözlendő elem egyébként a MagRope, a Faith karjára szerelt csákyavető, ezzel át tud lendülni épületek között, és képes felhúzni magát ott, ahol van egy fémgömb, amelyhez hozzácsatlakoztathatja. A KrugerSec katonái mérhetetlenül ostobák, ilyen MI-t rég nem láttam. Kifog rajtuk, ha felállunk egy dobozra, vagy ha megkerüljük őket két lépéssel. Nem tudnak egyszerre fordulni és lépni. A harc nem csak emiatt elbaltázott (bár sokat számít, sejtethetik). Akármilyen ellenféllel kerülünk is szembe, legyen az löfegyveres vagy viperás, két módszer mindig működik vele szemben. Az egyik az ugrásból vagy csúszásból rúgás, ami megszedíti, a másik a mögé kerülés, ami két gombnyomással kivitelezhető, és lassúsága miatt nem tudja kivédeni. A fekete ruhás elit katonák néha úgy találtak el, hogy öt méterre álltam tőlük, vagy egyáltalán nem abban az irányban, amerre ők voltak. Érthetetlen, hogy sikerült ezt így elszúrni. Amúgy jópofa, hogy a rúgás irányát a megfelelő gomb és irány megnyomásával megváltoztathatjuk, és egymásnak is taszítathatjuk az öröket. De legalább csak ritkán kötelező harcba keveredni, el is lehet szaladni, és hogy

Faithnek ne essen baja, ha összeláncoljuk mozdulatainkat, egy pajzs képződik, ami védi őt a lövésektől. Sokat gondolkodtam azon, hogyan válhatna jobb, izgalmasabb és szélesebb rétegnek szóló játékká a *Mirror's Edge Catalyst*, és arra jutottam, hogy ilyen lopkodós feladatok biztosan segítettek volna: észrevétlenül belopózni valahova, esetleg olyan eszközöket használni, mint a kábítóledék vagy a hackeléshez használható alkalmatlanságok. Faith fegyverellenes, úgyhogy lövöldözés egyáltalán nincs a játékban, és ez nem is gond, de az itt felsoroltakkal lehetett volna még színesíteni a játékmenetet.

BE KELL JÁRATNI A PIROS CIPŐKET

A tizenöt fő sztoriküldetést nettó két és fél óra alatt teljesítettem, amiben nincs benne a köztük való közlekedés és a küldetés részét nem képező extra futkározás (beszélni kell valakivel az egyik helyen, és utána átszaladni egy másik placcra, ahonnan a küldetés indul), csak tisztán a teljesítésükkel járó időt adtam össze, amit egy menüpontban lehet követni. Az előbbiekkal együtt talán öt-hat óra is összejön. E mellé jut néhány melléküldetés, amelyből kevés van, de legalább egyediek, illetve a gyűjtögetős és online ranglistás kihívások. Minden zónában megadott mennyiségű hangfelvételt, dokumentumot, sárga táskát (aminek közelségét természetesen egy falra festett piros ikon jelöli, ahogy az előző részben is) és chipet találhatunk; fel kell tûnünk mindent, ha meg akarjuk őket szerezni. A levegőben lebegő sárga gömböket szintén összeszedhetjük. Saját útvonalakat is alkothatunk, amelyeket más játékosok megtalálnak a játékaikban. Nem mindenki, és mi sem látjuk az összeset, mert abból rettentő káosz lenne, és mindent beborítanának



A MagRope-pal felhúzhatjuk magunkat olyan helyekre, ahova csatlakoztatni tudjuk – kevés az ilyen

A mellékszereplőkön vagy megszaladt az alapozó, vagy csak a DICE használt alacsony felbontású textúrákat



A város kívül zömmel fehér, de belül színesebb



A JÁTÉK A FUTÁSRÓL SZÓL, HOGY MINÉL GYORSABBAN, MINÉL MESSZEBBRE, A LEHETŐ LEGFOLYTONOSABBAN ROHANJUNK

Chava más véleménye

Pacához hasonlóan magam is afféle bűnös élvezetként, három sör után simán bevallható titkos szerelemként tekintek a 2008-as *Mirror's Edge*-re, amit inkább egyedülálló játékelményre, mintsem példamutató történetvezetésre miatt szoktam évente újrajátszani. Rajongóként talán túlzott elvárásokat támasztottam a reboottal szemben, de szerencsére még időben érkezett ahhoz a béta, hogy lekenjen egy kijózanító pofont. Ennek következtében már nem okozhatott akkora csalódást Glass riasztó üressége, az MI butasága, sem pedig a Frostbyte motor alulteljesítése önmagához képest. Az eredetihez számos tekintetben hasonlító cselekménytől többet vártam, és jó lett volna, ha a nyitott világ a felhőkarcolók teteje mellett az utcaszintre is kiterjed, esetleg ügyesbajos dolgait intéző NPC-k népesítik be. Azt sem bánám, ha a szereplők izgalmas és érdekes karakterek lennének, nem pedig egy-egy sztereotípiát megtestesítői. Hogy aztán mégis mit tudok szeretni ebben a játékban? A futást magát, a fantasztikus flow élményt, amikor percek alatt keresztül a legapróbb hiba elkövetése nélkül száguldunk, dobantunk, szököllünk, gurulunk és csúszunk úgy, hogy mindeközben egy pillanatra sem veszítünk a lendületből. De ugyanígy jár a pacsi a logikai és ügyességi játékok tökéletes kombinációjának bizonyult *GridNode*-okért is.

a startvonalat jelző piros pontok. Személyes kedvenceim a *GridNode* hackelések voltak: az a feladat, hogy lézereket kerülgetve felmásszunk egy adatközpont tetejére, majd szellőzőkön át, csövekbe kapaszkodva kicsúszunk onnan. A rajongókat az „időmérők” fogják megtartani, amelyekben tényleg csak az a feladat, hogy a lehető legkreatívabb módon, a leggyorsabban jussunk el a kezdőponttól a végéig. Ennek egy variációja a törekeny csomag szállítása: hibás leérkezés és sérülés nélkül kell elszállítanunk a csomagot a címzettnek. A missziókat a tetőkön bambán ácsorgó emberek adják. Aprópó emberek: Glass lakosait máshol nem látni, még a belső terekben, a lakóházak szobáiban (amiken átrohanhatunk) és a munkahelyeken (ahová betörünk) sem. Akikkel találkozunk, csak állnak, és ha odamegyünk hozzájuk, és nem adnak küldetést, szótlanul bámolnak. Egy élő város sokkal jobb hangulatot teremtett volna, de ez így rettentő élettelen; és nem kifogás, hogy az üres és lakatlan tetőkön mászkálunk, mert nemcsak ott, hanem mint említettem, a belső terekben is ugyanez a helyzet. Az utcaszintre mondjuk sehogy nem juthatunk le.

A SZEMÜVEG NÉLKÜL NÉZETT VÁROS

Sokat dobott az előző rész élvezeti értékén, hogy az akkori, névtelen vá-

ros gyönyörű volt. Valószínűleg *Glass* is csodálatos lenne, ha nem volnának rettentő ocsmányak a textúrák minden platformon, minden konfiguráción. Egy részük csak lassan tölt be (fél-egy perc alatt, komolyan), mások egyáltalán nem, és ettől nagyon neveltségessé válnak a nagyotálók is. A framerate legalább konzolon is viszonylag stabil 30 fps, nem tapasztaltam zuhanásokat vagy fagyásokat, de láttuk már, hogy a *Frostbite* ennél sokkal többre képes. Ötletem sincs, mit csinált a DICE, vagy milyen fejlesztőket állítottak a projektre, akik ezt a terméket tudták csak összehozni. Megint bebizonyosodott, hogy ugyan néhány halasztás indokolt lehet, de ha egy játék megjelenését sokszor elnapolják, az bajt jelent (a *Catalyst* megjelenése 2015-ről 2016 februárjára, majd májusra, végül júniusra tolódott).

STILL ALIVE

A *Catalyst* olyan, mint amilyen az első *Mirror's Edge* lenne, ha ma készítették volna el. Bekerültek a kötelező elemek mint a nyitott világ és a melléküldetések, de ha ezeket kivesszük, egy *Mirror's Edge 1.5*-öt kapunk. A 2008-as részhez képest néhány játékelem érezhetően javult, más fontosak – amelyek szükségesek lenné-

nek ahhoz, hogy szélesebb közönséget tudjon megfogni – azonban nem változtak. Bár a játék vége egyértelműen jelzi, hogy a DICE folytatni akarja, nem vagyok meggyőződve róla, hogy az eladások után a kiadó is ezen az állásponton lesz – arról sem, hogy egy ilyen sztorit volna értelme továbbvinni. Akár a *Homefront*, ez is eljátszottá második esélyét, de legalább a visszatérő rajongók számára okozhat néhány kellemes órát.

Paca

HARDVER

Windows 7 (64 bit); Intel i3-3250/AMD FX-6350 CPU; 6 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 650Ti 2GB/AMD Radeon R9 270x VGA, 25 GB HDD

- ★ a játékmenet olyasmint, mint korábban
- ★ a nyitott világ egyértelműen kellett
- ★ sok tennivaló
- ✖ értékelhetetlen sztori
- ✖ kritikan aluli harcrendszer és őr-MI
- ✖ homályos textúrák

PACA

Csak ha rajongtál az első részért.

72

Két férfi, öt eset

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER

INFO

Kiadó **Bigben Interactive**
Fejlesztő **Frogwares Platform**
PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Kívül-belül megújulva tér vissza képernyőnkre a világ legnagyobb detektívje. Nagyon téved, aki azt hiszi, Batmanról van szó.
PEGI 16•

IDESTOVA TIZENHAT ÉVE MÁR ANNAK, HOGY A FROGWARES ELKEZDTE FUTÓSZALAGON SZÁLLÍTANI A 18-19. SZÁZAD FORDULÓJÁN ÉLT ÉS ALKOTOTT ÍRÓK MŰVEI IHLETTE JÁTÉKAIT. Bram Stoker, H. P. Lovecraft, Jules Verne és mindenekelőtt Sir Arthur Conan Doyle munkássága szolgál számukra kimeríthetetlen inspirációs forrásként. Fontos hangsúlyozni, hogy a játékokban megismert történetek mind saját kútfőben fogantak, de a legrosszabb esetben is az eredeti alkotások újraértelmezéseként élhetjük át őket, azaz deklaráltan nem célja a stúdióknak a szöveghű adaptáció. Egyébiránt jobb ez így, hiszen annak is friss élménnyel szolgálnak ezek a kalandjátékok, akik kívülről fűjják az említett írók teljes bibliográfiáját.

#SHERXIT

A '90-es évek második felében lezárult aranykor óta gyakorlatilag másból sem áll a műfaj túlélésért folytatott küzdelme, mint az út- és identitáskeresésből. Ennek a folyamatnak köszönhetjük a szép sikereket elért interaktív dráma (*Life is Strange*, valamint a *Telltale* és a *Quantic Dream* művei) megszületését, de azt is, hogy a Frogwares még sosem készített

két ugyanolyan Holmes-játékot (lásd kereset írásunkat). A szűnni nem akaró kísérletezés következményeként a kiforrott játékmechanikák közé további csiszolásra szoruló újak ékelődtek. Mert hiába hangzik papíron jól, hogy Holmes egy rá vadászó társaság elől menekül az ingoványba, netán kocsmái verekedésbe keveredik, esetleg Watson próbálja visszahozni az életbe egy baleset súlyos sérültjét, ha a kivitelezés hagy némi kívánnivalót maga után. Amennyiben a cselekmény megköveteli, akkor bizony elfér pár hasonló jelenet a forgatókönyvben, de szerencsésebb lett volna sutácska QTE-minijátékok erőltetése helyett átvezető videók formájában letudni az egészet. Vagy még inkább az akciójátékos sztenderdeknek megfelelő irányítást implementálni a kódba, hogy frusztráció és értetlenkedés helyett az elégedettség jól eső érzése járja át az embert.

Gyaníthatóan az előző részhez képest jócskán megnövelt játéktér az oka, de a töltési idő hajlamos már-már idegtépően hosszúra nyúlni (kész szerencse, hogy közben átfuthatjuk a bizonyítékokat, hátha eddig nem ismert részletre derítünk fényt). A *The Devil's Daughter*ben ugyanis jellemzően többé-kevésbé akadálytalanul sétálhatunk az aktuális bűnügy, valamint

a Baker Street környékének több utcányi körzetében. Nyilvánvaló, hogy ez az open world játékként tervezett *The Sinking City* főpróbája, de látszik, hogy e területen tapasztalatlan a csapat. Még messze vannak attól, hogy egy nyüzsgő város illúzióját tudják kelteni, ahogy az aktivitások (darts, verekedés, pallón egyensúlyozás és távcsővel kukkolás) sem alkalmasak más egyébre, mint a végigjátszás során felbukkanó minijátékok begyakorlására és egy visszatérő poén elsütésére. Szintén az újdonság erejével hatott, hogy az utcgerek Wiggins bőrébe bújva kellett egy gyanúsítottat követnem, ami óhatatlanul is az *Assassin's Creed*ek legszörnyűbb pillanatait juttatta eszembe. Ráadásul a fapados megvalósítás körülményes irányítással párosult, hogy teljes legyen az élvezet. Szerencsére azok a részek, amikor csak lopakodnom kellett, elkerülendő az őrzőreagáló nehézfűkat, lényegesen jobban sikerültek.

ŐN AZ, MR. HOLMES?

Ily sok negatívum után azt lehetné az ember, hogy végleg kicsiszolt a talaj a Frogwares lába alól, ám az az igazság, hogy ami jól működött a *Crimes & Punishments*ben, azon ezúttal sem talál fogást a kritikus.



Hangulatos helyszínekből nincs hiány



Egy csipetnyi misztikum: még belefér



Toby a társaság középpontja

FROGWARES ♥ SHERLOCK

A Doyle-életmű legfontosabb eredménye, vagyis maga Holmes a kezdetektől végigkísérte a kalandjátékok műfaját. Már 1984-ben a híres detektív helyébe képzelhettük magunkat a Sherlock című szöveges kalandjátékban. Az ezredfordulóig közel tucatnyi alkotás jelent meg szinte minden létező platformra a ZX Spectrumból kezdve az Apple II-n és a NES-en át a PC-ig. (Még az Electronic Arts is tett egy próbát a két felvonásig jutott The Lost Files of Sherlock Holmes sorozattal.) Ezt követően érkezett el a kijevi központú Frogwares ideje, mivel a stúdió kizárólagos jogot szerzett arra, hogy videojátékokat készítsen Holmes és Watson főszereplésével. A többi pedig – ahogy mondani szokták – már történelem.



Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy (2002)

Lord Montcalfe állítólagos öngyilkosságának körülményeit vizsgálja Holmes a híres archeológus egyiptomi kegytárgyakkal és furfangos szerkezetekkel telezsúfolt kúriájában. Noha a rejtély megfejtése tartogatott pár fordulatot, a hangsúlyt egyértelműen a fejtörőkre helyezték az akkor még újoncnak számító fejlesztők. A Myst nyomában járó (közvetlen irányítás helyett a megfelelő helyre kattintva vált a kép, azaz lépünk párat a kívánt irányba) Mystery of the Mummy meglepő módon egészen a végéig nem vette elő Watson, a detektív elmaradhatatlan társát, de nem is ez volt vele a baj, hanem inkább a kontextusidegen feladványok, a bizonyos pontokon alkalmazott időkorlát jelentette a gondot, és hogy sokszor azt sem láttuk, mi okozta Holmes vesztét. Kihívást kereső és retró élményre vágyó játékosoknak viszont mindenképpen érdemes kipróbálniuk, kiváltképp mivel a Steamen ingyenes.

Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring (2004)

A Frogwares második nekifutását mind a szakajtó, mind a játékosok részéről észrevehetően nagyobb lelkesedés övezte, ugyanis a The Case of the Silver Earring épp jókor érkezett ahhoz, hogy megfogalolja a kalandjátékok másodvirágzásának hullámaikat, s egyúttal lefektesse azokat az alapokat, amelyekre a mai napig támaszkodik a sorozat. Kezdve Watson bevonásával, folytatva a kvíz formájába öntött dedukcióval (innen jutottunk el a jelenleg használatos elmepalotáig) és a bizonyítékok laboratóriumi elemzésével egészen a több szálon, illetve helyszínen futó nyomozásig. A Sir Melvyn Bromsby meggyilkolásával kezdődött ügy máig

egyike a legemlékezetesebb Holmes-kalandoknak, nem utolsósorban a kultikus Syberia-t idéző kivitelezésnek, a változatos feladványoknak, a korrekt színészi alakításoknak és csodálatos, korhű zenéjének köszönhetően.

Sherlock Holmes: The Awakened (2006)

Újabb éles váltás következett, ami főként a teljesen 3D-s környezetben, a karakter közvetlen irányításában, valamint a belsőnézetes megvalósításban volt tetten érhető. Csak az évekkel később kiadott Remastered Edition jóvoltából került be a játékba az opcionálisan választható külső nézetes, point and click vezérlés. Sőtét tónusa, a Cthulhu-mítoszszal ápoltszoros kapcsolata, továbbá a Londonon kívüli helyszínnek (megfordultunk egy svájci elmeegógyintézetben, New Orleansben és a környező ártérben) miatt számít a széria különleges darabjának.

Sherlock Holmes vs. Arsène Lupin (2007)

Mindgyik epizóddal igyekeztek valami újat mutatni a fejlesztők. A negyedik alkalommal Holmes és Watson párosát összeeresztették Maurice Leblanc híres gazfickójával, Arsène Lupinnal. Az enyveskezü őrember olyan kihívást intézett hőseink felé, melyben Britannia becsülete volt a tét. Anglia legértékesebb kincseinek eltulajdonításában kellett őt megakadályoznunk ebben a feltűnően erőszakmentes történetben. Többnyire Sherlock szerepében oldottuk meg a feladványokat, de olykor Watson, sőt Lestrade felügyelő felett is át kellett vennünk az irányítást. A The Awakenedhez hasonlóan ebből is megjelent később egy javított kiadás.

Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper (2009)

Hasonló szellemben született a következő rész, ám a szóban forgó macskagégér játék tobzódott az erőszakban. Nem is csoda, hiszen a Frogwares a modern történelem első világhíres sorozatgyilkosával ugrasztotta össze az újabb és újabb kihívás után szomjazó detektívet. Már csak azért is megérte végigjátszanunk, mert minden idők egyik legnagyobb bűnügyi rejtélyének

feldolgozása új teóriával állt elő a gyilkos kilétét illetően. De hogy ne panaszkodhassunk az innováció hiányára, sokat finomodott a dedukció folyamata, és ami ennél is nagyobb jelentőséggel bírt, Xbox 360-ra is megjelent, utat nyitva a folytatások számára a konzolosok nappalijába.



The Testament of Sherlock Holmes (2012)

Vadonatúj motort és több játékmechanikai újítást is villantottak a fejlesztők a 2010-es évek első Holmes-játékában (Sherlock hatodik érzéke megmutatja a tárgyakat, amelyekkel kezdetünk valamit, továbbá első alkalommal irányíthatjuk Toby, a kiváló szaglású basset houndot). Láthatóan megpróbálták csökkenteni a távolságot saját játékaik és az AAA kategória sztenderdjei között. A „konzolosodás” hozományaként talán valamivel egyszerűbbé váltak a fejtörők (sőt akár át is lehetett ugorni őket), ám ezért kamatostul kárpótolta a fordulatokban gazdag történet, amelynek jelentős hányadát Watson szerepébe bújva élhették át.

Sherlock Holmes: Crimes & Punishments (2014)

Hiába töltöttek éveket az új motor tökéletesítésével, mégsem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, ezért a hetedik játékhoz már az Unreal Engine 3-at választották. Egyéb szempontok alapján is mérföldkőnek tekinthető a szóban forgó epizód. Például egyetlen eset helyett több kisebb bűnügyet varrt Holmesék nyakába, melyek elkövetésével több személyt is meggyanúsíthattunk. Akár az is előfordulhatott, hogy ártatlanul juttattunk valakit bitóra. Ezenfelül olyan játékmechanizmusokkal bővült a repertoár, mint a gyanúsítottak/áldozatok/tanúk küllemének alapos vizsgálata, az események képzeletben zajló rekonstrukciója vagy a Sherlock Vision.



CTHULHU NYOMÁBAN

Valószínűleg sosem tudjuk meg, mi vezetett a Frogwares és hű tettestársa, a Focus Home szakításához (ha nem tűnt volna fel, mostantól a Bigben gondozza játékeit a stúdió), de úgy tűnik, H. P. Lovecraft munkásságának rajongói jöttek ki a legjobban a dologból. A jövőre használt Call of Cthulhu: The Official Video Game fejlesztését átvette ugyan egy másik csapat, de a kijeviék sem kívánnak búcsút inteni a Nagy Óregeknek. Magyarán 2017-ben egy második játék is ringbe száll az Árnyék Innsmouth fölött. Az örület hegyei és más háborzongató novel-lákon nevelkedett kalandjátékosok kegyeiért küzdve. A Frogwares játéka a The Sinking City címet viseli, és az 1920-as évek Amerikájának dzsessztől, dobtáras géppuskáktól és tilosban koccanó whiskys poharaktól hangos városába, a vízzel elárasztott Oakmontba kalauzolja az érdeklődőket. Egyelőre keveset tudunk a játékról, mindössze annyi derült ki, hogy magánnyomozóként kell majd boldogulnunk közönséges bűnözők, megszállott kultisták és nem e világi rémségek között, miközben végig a nyomozáson, illetve az örület szélére sodródott város megismerésén lesz a hangsúly.



A 19. században még kalapáccsal játszották üllőn a Rockbandet



HA TE MONDOD

Aurélie Ludot projektmenedzser, Frogwares: „Conan Doyle higgadt, már-már mindenható karakterétől eltávolodva törekenyebb, emberibb Sherlockot akartunk, akivel könnyebben azonosulnak a játékosok.”

Holmes lápvídekéi menekülése csak papíron nézhető ki jól



Egy percig sem kétséges, hogy ki fog nyerni



Az új Watson karakterén figura

AZ IDŐ VISSZATEKERÉSÉT CSEVEGÉS KÖZBEN ÉS KÜLÖNFÉLE FELADATOK MEGOLDÁSÁHOZ IS IGÉNYBE VEHETJÜK

A legrosszabb esetben is csak véleményes, hogy feltétlenül szükség volt-e Holmes és Watson át-szabására (küllemüket és szinkronhangjukat illetően teljes, jellemük tekintetében pedig részleges, ám észrevehető változáson mentek át), ha közben Lestrade, Wiggins és a többiek ugyanúgy néznek ki, mint az előző részben. Ha ezen képes felülkerekedni az ember, akkor öt (plusz egy egészen rövidke) érdekes ügyet göngyölíthet fel, amelyek csupán érintőlegesen kapcsolódnak egymáshoz, és az ötödik gyakorlatilag magát az átívelő sztoriszálát takarja. A bűnesetek elkövetői között ugyanúgy találunk a társadalom kitesztottjaiból származót, mint a legfelsőbb körökből valót, miközben a motivációk skáláján a bosszútól kezdve a nyereségvágyon át a kilátástalanságig sok minden előfordul. Az egyes eseteket nagyjából másfél-két óra alatt teljesíthetjük, ami nem feltételez hosszú játékidőt. Való igaz, egy rutinos kalandjátékosnak aligha tarthat tovább a végigjátás 8-10 óránál.

Személy szerint mindegyikkel elégedett voltam, ám amennyiben egyet mégis ki kellene emelnem közülük, akkor az A Study in Green címűre esne a választásom. Ebben mutatta meg a Frogwares, hogy valójában mekkora potenciál rejlik még a sorozatban. Tulajdonképpen nem csinált semmi különöset, csupán megnyerett Holmesszal egy tekebajnokságot, ám ez is elég volt ahhoz, hogy lássuk, miként lehetne a jövőben feldobni a későbbi részeket. Egyszerűen sokkal többet kellene megmutatniuk a korabeli élet mindennapjaiból, legyen szó napestig güröző melósokról vagy rókára vadászó lordoktól. Több is elért volna a fentlélhez hasonló életképekből a játékban, és azt sem bántam

volna, ha az átívelő szál kevésbé kiszámítható, mi több, egyenesen meglepő. Ezzel ellentétben a nagy revelációt mindenki előrelátja, aki egy kicsit is jártas Holmes múltjában. Nem árt tudni, hogy immáron nehézségi szintet is választhatunk. Aki több kihívást szeretne, annak az időkorlással is meg kell küzdenie a fejtörők során, de még akkor is megy a visszaszámláló, amikor felméri a vele szemben állót, és pár támpont (öltözködés, régi hegek stb.) alapján sietve levont következtetésekre támaszkodva felállítja az illető profilját. De vigyázzunk, most már hibás konklúzióra is juthatunk. Személy szerint a széria történetében ezt, vagyis a *Crimes & Punishments* óta jelen lévő hibázás lehetőségét tartom a legfontosabb innovációnak. Elég egy apró figyelmetlenség, egy hibásan értelmezett nyom vagy értesítés, máris téves irányba terelődik a nyomozás. Abból ugyanis, hogy az elkövető kilétéről és a gyilkosság körülményeiről alkotott feltevésünk logikus, még nem következik feltétlenül, hogy igaz is.

Érdekes, hogy az évek során fokozatosan háttérbe húzódtak a klasszikus puzzle-ök, hogy más jellegű feladványoknak adják át a helyüket. Igaz, hogy ezáltal nehezebb elakadni a játékban, de cserébe változatosabb körülmények között törhetjük a fejünket. Ez alkalommal például egy csipetnyi Indiana Jones mellékszál is felfedezhetünk megfelelő sorrendben aktiválható kapcsolókkal és hálós csapdákkal. Ismétlődést csupán a zár-feltérés jelent.

BOTLADOZVA A MACSKAKÖVES ÚTON

Kétségkívül dicséretes a fejlesztők abbe-lyi igyekezete, hogy AAA kategóriás játé-

NE CSAK JÁTSZD, NÉZD IS!

Ha az égiek is úgy akarják, 2017-ben jó évet zárhatnak Holmes rajongói. Előreláthatólag jövőre mutatkozik be a BBC sikeres, nézettségben a *Downton Abbey*-vel egy lapon emlegethető Sherlock sorozatának negyedik évadja Benedict Cumberbatch és Martin Freeman főszereplésével. Ugyanígy legkorábban jövőre láthatjuk a moziban Robert Downey Jr. és Jude Law harmadik közös Holmes-filmjét Guy Ritchie rendezésében.

ká formálják Sherlock Holmes és Dr. John H. Watson kalandjait. Látvány tekintetében már elérték részleges sikereket (persze nincs mentség a mo-sott textúrára és a konzolos képtörésekre): a karaktermodellek részletességétől kezdve a bevilágításon át az animációkig sok minden javult. Nem panaszkodhatunk a zenére és a színészek játékára sem (bár hiányzik a régi H-W kettős), csak az átgondolatlanul megvalósított új játékelemek miatt érzik úgy az ember, mintha kállai kettőst járna épp a Frogwares, melynek közmondásos hintája ez alkalommal nem előre lendült, hanem vissza. Mindannyian nyernének vele, ha a stúdió rádöbbenne végre, hogy a megcél-zott produkciós értékek közé tartozik a kifogástalan irányítás is.

Chavalier

HARDVER

Windows 7/8.1/10 (64 bit); Intel Core i3 3,6 GHz/AMD FX Series 4,2 GHz Quad-Core; 6 GB RAM; AMD Radeon HD 7790/Nvidia GeForce 460 GTX; Direct X 11; 20 GB HDD

- + stabil alapok
- + változatos bűnügyek
- + megnövelt játéktér
- még sorjás új mechanizmusok
- hosszú töltési idő
- technikai gondok konzolon

CHAVALIER

Ha szereted a műfajt és a karaktert, talán el tudod nézni a hibáit is.

71

Mostanában egy messzi-messzi galaxisban

LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS

MINDEN A LEGO STAR WARSSZAL KEZDŐDÖTT; SZEPTEMBERBEN LESZ PONTOSAN TÍZ ÉVE, HOGY MEGJELENT A MÁRA MÁR KULTIKUSSÁ VÁLT LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY. Személyes érintettségem ezzel a játékkal kapcsolatban: ez volt az első játék, amit az akkor öt éves Csongor fiam teljesen egyedül végigjátszott, és én rop-pant büszke voltam rá ezért. Azóta persze megszámlálhatatlanul sok Traveller's Tale játék jött ki, de az alapokat akkor is a *Star Wars* adta, ezt nem lehet tőle elvitatni. Tavaly decemberben viszont különös hiányérzet fogott el, az új *Star Wars* film sorra döntötte a rekordokat, de a TT Gamesnek esze ágában sem volt kiadni az új részt. A miértekre talán soha nem fogjuk megkapni a választ, bár gyanítom, hogy nem olyan egyszerű megegyezni mostanában a Disney-vel, ha a szövegműnyezetben valaki elejti a Csillagok háborúja kifejezést. Szerencsére a kiadó nem hagyta annyiban a dolgot, így meg-

késve ugyan, de részesei lehetünk az új legókalandnak.

LUKE LELÉPETT

A *The Force Awakens* főként az új mozifilmre koncentrál, így meglehetősen részletesen bemutatja a legfontosabb történéseket. Tíz fejezetet játszhatunk végig benne, és biztosíthatok mindenkét, hogy egyetlen izgalmas esemény sem maradt ki. A dolog érdekessége, hogy az egész sztori egy visszaemlékezéssel kezdődik: akár oktatórésznek is felfoghatjuk az endori csatát, ahol egyszerre küzdhetünk meg az uralkodóval Darth Vader oldalán, robbanthatjuk fel a pajzsgenerátort Han Solo ewok macikkal megerősített kommandós különítményével, illetve az Ezeréves Súlyom hathatós közreműködésével lezúzhatjuk a második Halálcsillagot is. Kiváló bevezetés, és innentől folyamatosan jobb lesz. Az alapok természetesen megmaradtak, a készítőik láthatóan csak minimális erőfeszítést tettek annak érdekében, hogy újdonságokkal dobják fel a játékot. Az egyik ilyen újítás a fedezékrendszer, ami kicsit felpozsztíja az egy-

évtizede változatlan harcrendszert. Na nem kell mindjárt *Gears of War* vagy *Division*-t vizionálni, ez amolyan gyerekbarát megoldás, ami igazából csak arra jó, hogy a játékkritikusoknak legyen valami új játékelem, amit bele tudnak írni a cikkeikbe. Alapvetően nincs baj ezzel a játékméchanikával, de mivel a harcrendszer teljes egészében a fiatalabb korosztályra lett kihegyezve, sok tétje nincs az egésznek, egyszerűen csak jól mutat. Ugyanez a helyzet a legódarabok összerakásával. Az előző n+1 legókalandban az első és legfontosabb feladatunk az volt, hogy szép komótosan összetörtünk mindent az adott pályán. Ezután azokat a legódarabokat, amelyek nem tűntek el, átépíthettük, és máris kipipálhattunk egy logikai feladványt. A *The Force Awakens* rátett erre a rendszerre még egy lapáttal, most már lesznek olyan részek, ahol kettő, sőt akár három választási lehetőségünk is adódik a kreatív építésre. Elrontani itt sem tudunk semmit; mivel az építmények lerombolhatók, a feladványok nagy részében pont az a trükk, hogy

a megfelelő sorrendben építsük meg a tárgyakat. Még ezekkel a nehezítésekkel sem lett túl bonyolult a játék, tízéves kor felett másfél perc alatt meg lehet fejteni a legkөрmönfontabb feladványt is.

EZEKET AZ ARANYTÉGLÁKAT KERESTÜK

A tíz fejezet gyorsan teljesíthető; még azok is végig tudják vinni a játékot 10-12 óra alatt, akik az összes eldugott sarokba bekukucsálnak. Ez nem valami sok, de nem szabad megfélemlenünk a gyűjtögetős utójátékról, amivel akár 50-60 órával is megnövekedhet a játékidő, maximalisták az összes karaktert és járművet feloldhatják. Mondom őszintén, soha nem foglalkoztatott ez a része egy játéknak igazán; az öncélú keresgélés, ami csak



INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment
Fejlesztő Traveller's Tale, TT Fusion
Platform PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, 3DS
Röviden A *The Force Awakens* mozifilm legősített változata, eddig még soha nem látott *Star Wars*-tartalmakkal.
PEGI3+

”GYEREKEKNEK, ILLETVE SZÜLEIKNEK IDEÁLIS JÁTÉK, AMELYET AKÁR PÁRBAN IS VÉGIGTOLHATNAK A CSEMETÉKKEL



HA TE MONDOD

Graham Goring lead writer, TT Games:
„Azoknak, akik unalmasnak érezték a korábbi legójátékokat, érdemes visszatérniük, mert ebben a részben számos nagyszerű újítással fognak találkozni. Ez az eddigi legjobb játékunk, ráadásul Star Wars.”

arra volt jó, hogy megnövelje a játék-
időt, mindig is hidegen hagyott. Most
viszont végre értelme lett annak, hogy
szabadidőt és fölös energiát nem kí-
mélve kutassunk a pályákon az el-
dugott arany legótéglák után, hiszen
ezek most először a fizetőszköz sze-
repét töltik be. És hogy mit lehet belő-
lük venni? Új küldetéseket, természe-
tesen, a színvonalasabb fajtából. Ezek-
ből a mellékszálakból megtudhatjuk,
miként fogta be Han és Csubi azokat a
veszedelmes csapos szörnyetegeket,
hogyan szöktették meg a nyugdíjas
Achbar admirálist az Első Rend fogsá-
gából, illetve kiderül, miként tudott az

Első Rend olyan könnyen a nyomára
akadni a Luke Skywalkerrel kapcsalo-
tos információknak. Kifejezetten élvez-
zetes ez a hat extra küldetés, már csak
azért is, mert ezeknek ugye nem tud-
juk a végét, így megmarad a felfedezés
öröme. Itt azonban még nincs vége az
új tartalmaknak, a fejlesztők ígérete
szerint folyamatosan érkeznek majd az
új DLC-k, amelyek segítségével új és iz-
galmas kalandokat élhetünk át.

ZENE ÉS SZÖVEG AZ ERŐ JÓ OLDALÁN

Talán az egész játék legkiemelkedőbb
része a hangulatos zene és a karak-

terek beszéde. Az öreg John Willi-
ams munkája elképesztően ütős, kom-
olyan mondom, libabőrös lettem az
endori pályán, amikor Luke és Vader
bekeményített a császárral szemben.
Ugyanaz a zseniális zene szólt, ami a
Jedi visszatérben ennél a résznél fel-
csendült. Erre tesz még rá egy lapát-
tal a hangalámondás, ami nem me-
rül ki abban, hogy a filmből kivágták
a hangsávokat, és beillesztették a
megfelelő helyekre, hanem bizony rá-
vették Harrison Fordot, hogy beáll-
jon egy mikrofon elé, és vicces beszó-
lásokkal tegyen menőbbé egy videojá-
tékot. Ráadásul meglepően jó benne,
annak ellenére, hogy ez az első játék,
amelynek a hangját kölcsönözte. Ta-
lán nem annyira jó, mint Mark Hamill,
de ezt nem is várja el tőle senki. A
film sztárja mellett természetesen
egy egész sor remek színész is hozzá-
járult a sikerhez; jó volt hallani Carrie
Fishert (Leia), Adam Drivert (Kylo
Ren) és John Boyegát (Finn), amint
bolondozik a felvételeken.

A pozitívumok mellett hébe-hóba ta-
lálunk hiányosságot is, nekem kimon-
dottan hiányoztak a nyitott világú
küldetés-HUB-ok (a nagyvárosok a
*Marvel Avengers*ben...), itt most sok-
kal kisebb helyeken böklászhatunk a
küldetések között. A járművek irányí-
tása borzasztóan fapados, ami ugyan
tökéletesen illeszkedik a többi játék-
elemhez, de azért már nagyon vá-

gyunk valami komolyabb akcióra, ahol
egy X-Wing vagy TIE Fighter pilóta-
fülkéjében villanthatjuk meg pilótaké-
pességeinket. Összességében teljesen elégedett va-
gyok az új legókalanddal, pontosan
azt hozta, amit vártam. Gyerekeknek,
illetve gyerekes szülőknek ideális já-
ték, amelyet akár párosban is végig-
tolhatunk a csemetékkel. Az időseb-
bek azonban gyorsan ráunnak, főként
akkor, ha nem ez az első találkozásuk
legójátékkal. Ugyan nem repített el
egy teljesen új galaxisba, de a mi nap-
rendszerünkön belül egészen kellem-
esen utaztunk vele.

Mocsy

HARDVER

Windows XP/Vista/7/8/10; Intel Core 2
Quad Q6600 (2,4 GHz)/AMD Phenom x4
9850 (2,5 GHz); 4 GB RAM; GeForce GT
430 (1024 MB)/Radeon HD 6850 (1024
MB); Direct X 9.0c; 14 GB HDD

- + heves hangszínezés
- + legóhumor
- + extra küldetések
- alibi újdonságok
- csak egy filmre koncentrált

MOCZY

Az Erő van ezzel is.

81



A fedezékharc látványos, bár sok haszna nincs, de legalább megvan az illúzió, hogy valamelyest védve vagyunk a rohamosztagos mesterlövészekről, akik kivételesen el is találnak valamit



BB-8 a játék mókamestere, R2-D2 méltó utódja



A játék egyik leglátványosabb fejezete, amikor a Falconnal elmenekülünk a Jakku bolygóról. Az irányításon kellene egy kicsit még fejleszteni

Igazi keményvonalas JRPG érkezett PS4-re

STAR OCEAN 5: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS

EJNYE, HA EZ A JÁTÉK KÉT ÉVE JELENT VOLNA MEG... Ez a gondolat keringett az agyamban, miután eltöltöttem néhány órát a patinás *Star Ocean* sorozat legújabb képviselőjével. Az igen hangzatos *Star Ocean: Integrity and Faithlessness* névre hallgató játék ugyanis, bár nem mondható konkrétan rossznak, sajnos kicsit elkésett. Vagy talán a fejlesztők próbáltak túl sok, mára idejétmúlt JRPG-mechanikával operálni így 2016 közepén? Nem tudom pontosan, mi az oka, de ahogy az ugyancsak méltán híres *Tales* sorozat, úgy a *Star Ocean* saga is mintha kifulladt volna egy kicsit. Pedig hét évük volt arra a fejlesztőknek, hogy valami nagy durranással álljanak elő, de – némi piaci behatás okán is – a nagy durranás ezúttal elmarad. A legújabb *Star Ocean* ugyanis szigorúan PS3-játéknak indult, sőt Japánban akként is jelent meg, csak a világ többi része kapta meg PS4-re. Talán emiatt is tűnik avítottnak az egész projekt, de szerintem ennél kicsit mélyebben gyökeredzik a probléma.

CSILLAGOK ÓCEÁNJA

A JRPG-k mindig is grandiózus világ-megmentős sztorikkal operáltak, társaink sosem voltak papírmásé kliséhegyek, és a kinézet is szinte mindig hozta a korszakhoz passzoló technológiát. Mostanra viszont mindez már kevés lett. Az olyan címek mellett, mint a *The Witcher III* vagy a *Mass Effect*, már nem olyan egyszerű labdába rúgni, hiába próbál az összes kiadó nyitni a nyugati piacra is. Még PC-átíratokkal is megpróbálnak új rajongókat szerezni, bár ez eddig általában mindössze közepes eredményeket hozott. Gondoljunk csak a *Final Fantasy XII* PC-s portjára... vagyis inkább ne. Szóval bár Japán híresen tradícióistálló ország, és érthető, hogy ragaszkodnak néhány, számunkra értelmetlen dologhoz, mert egy JRPG-ben ez a szokás, hosszú távon mégis muszáj lesz valami innovatív játékot is csinálni. Egy ilyen *Star Ocean* már nem sokáig lesz elfogadható. Persze azért a rajongókat ismét elfogja majd a hev, mert az *Integrity and Faithlessness* egyálta-

lán nem rossz JRPG, de hogy nem ez a cím szerez új rajongókat a műfajnak, abban biztos vagyok. Na de beszéljünk egy kicsit már a játékról is.

NEVEM FIDEL, IDE FIGYELJ!

Nem kívánok BZ babérjaira törni – nem is lehet, ugye –, de az eddig leírtak egyenes következménye, hogy főhősünkről csak ennyi jut eszembe. Tény, hogy nem szokványos név, de szerintem választhattak volna valami karakteresebbet is (nekem mindig a *Jagged Alliance* zsoldosa jut eszembe róla). Szóval Fidel egy teljesen hétköznapi világban él, legjobb barátaival kardozgat bájosan a gyakorlótéren, miközben zord atyja egy háborúval van elfoglalva a fővárosban. Idepottyán – szó szerint – új barátjuk, egy kislány, aki szintén minden JRPG kötelező szereplője. Természetesen a lány amnéziában szenved, de ettől függetlenül ő lesz a világ megmentője, hála Fidel és galerie barátságának, hűségének stb. A történet sablonos, kitalálható, gyalázható, ekézhető, de valahogy mégis működik. Amolyan „rutinból végigmegy rajta az ember”, mert világot megmenteni jó érzés. Közben kis csapatunk is összekovácsolódik, főleg ha odafigyelünk a privat action részekre, és igaz az is, hogy a végén kissé unottan, de

”AMOLYAN „RUTINBÓL VÉGIGMEGY RAJTA AZ ÉMBER”, MERT VILÁGOT MEGMENTENI JÓ ÉRZÉS



INFO

Kiadó **Square Enix**
Fejlesztő **Tri-Ace**
Platform
PlayStation 3,
PlayStation 4
Röviden Klasszikus
RPG Japánból, valós
idejű harcrendszerrel
fűszerezve.
PEGI 16+

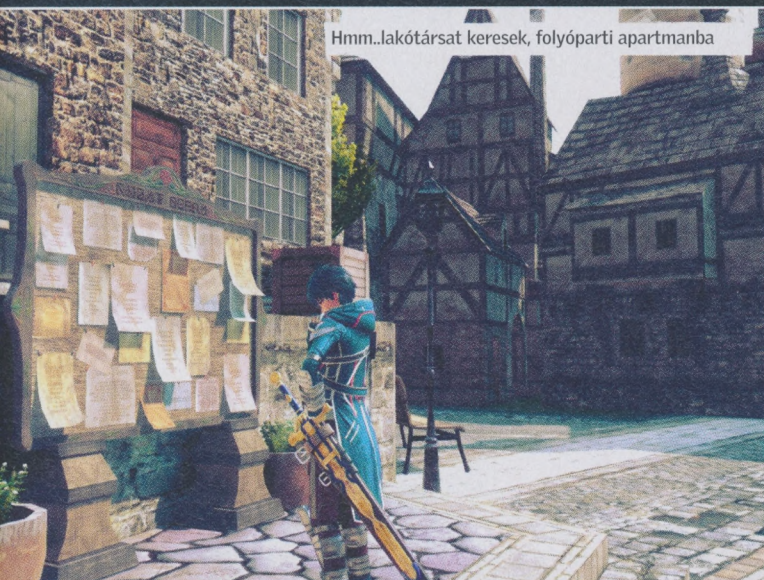


Nézd már, ott egy kamera!



HA TE MONDOD

Kobajasi Sücsi producer, Square Enix:
„Eltüntették a rengeteg videót, mert úgy véltük, unalmasak egy idő után. A játék motorjával készült dialógusok sokkal személyesebbé varázsolták a történetet szerintünk.”



Hmm...lakótársat keresek, folyóparti apartmanba

azért büszke mosollyal tesszük el karunkat.

A történet amúgy a *Star Ocean 2* és *3* között játszódik, de néhány easter eggen kívül nem marad le senki semmiről, ha anno egyikkel sem játszott. Segít a sztori leküzdésében a nagyszerű harcrendszer, amely megint JRPG-sajátosság. Mindig kitalálnak valamit, amely a már megismert rendszerre építkezik, de éppen annyi újdonság van benne, hogy az embernek ismét kedve kerekedik kitanulni azt. Igazából, ha az egész játékban lenne annyi innováció, mint a harcrendszerben, szerintem nem is lázadna nagyon senki. A szokásos skillrendszer apró variációi tökéletesen működnek, ráadásul kelő grindeléssel – JRPG-szokás, ugye – kiderül az is, hogy embereink eleinte nem az MI miatt suták, csak éppen még nincs meg minden képességük, amivel hasznossá tehetnénk őket. Zord farmolással azonban minden megoldható, lesz csili-vili gyilokszereszm mindenkinék. Azon már csak alig-alig akadtam fenn, hogy hiába vettem millióért olyan pöpec páncélokot, hogy ihaj, karakterem ruházata mit sem változott, kivéve, ha a sztori megkívánta. Igen, tudom, ez is amolyan szokás, de például ide elférne már egy kis újítás. Van craftrendszer is, ami nem bonyolult, csak éppen marha unalmas összegrindelni a rengeteg vackot a snájdigabb cuccokhoz. Pedig a harcok alapvetően élvezetesek, a rengeteg skill igen látványos effektekkel produkál.

Csapatunk tagjai közt gombnyomással tudunk váltani, így az sem baj, ha valakit kiütnék a kezdő négyből, igaz, ezt már a negyedik rész is tudta. Sajnos kiütnék sokszor elő is fordul, hála az istentelenül elbaltázott kamerakezelésnek. Simán agybajt kaphat a gyengébb idegzetű játékos, mikor egy bosszarc közepén egyszer csak beakad a kamera valami tereptárgy mögé, és lópikulát sem észlelünk a pörgedelemből. Töltőképernyőt viszont elég ritkán látunk, hál' isten – harcok előtt sosem –, de például a tájkon nagyon látszik, hogy a PS3 korlátozott teljesítményéhez igazodtak a fejlesztők. Üres, élettelen vidéken kóborolhatunk naphosszat, hogy az unalmas melléküldetésekhez összegyűjtsük a világ összes virágát/kacatját. Írhatnék még ilyen lelombozó dolgokról, de szerintem felesleges. Ez a játék a rajongóknak készült, és rajtuk kívül nem is nagyon fogja élvezni más.

LEHETETT VOLNA

Pedig mekkora játékot alkothattak volna a Tri-Ace emberei! Annyira felbosszantottam magam ezen, hogy majdnem nem is játszottam végig. A

Privát szféra

A *Star Ocean* sorozat egyik védjegye a PA-rendszer. Amikor szünet áll be a fő történeteszi eseményei közt, kis csapatunk lelkivilágával is törődhetünk végre. Barátkozhatunk, jellemet formálhatunk, sőt a játék végkifejletét is befolyásolhatjuk e kis interakciók segítségével. Most sincs ez másképp, bár eléggé leegyszerűsítették ezt a részt (is).

PS4 hardvere csodaszéppé varázsolhatta volna a világot, ehelyett annyira jellegtelen, hogy még a neve sem jut eszembe. Elfogadható valahol, hogy őrizzük a hagyományokat, de azért az autosave funkció még nem a világ vége. Ezen a ponton a *Tales széria* is túllendült, pedig a *Zestiria* sem lett éppen a legsikerültebb darab. És miért lenne katasztrófa, ha átszabhatnánk főhősünk fizimiskáját? Netán páncélját. De legalább átszínezhesük, vagy nem is tudom. Aztán milyen sci-fi az, amelyben nem, vagy alig kalandozunk az űrben? Az *Integrity and Faithlessness* messze a legföldhözragadtabb *Star Ocean* játék, amit eddig megalkottak.

Legalább a szinkron osztályon felüli; szinte végig angol nyelven toltam a játékot, pedig ha választhatok – és itt most igen –, akkor általában ragaszkodom a japán verzióhoz. A zenék viszont olyanok, mint a manapság divatos slágerek: jövő ilyenkor a kutyá sem emlékszik rájuk. Nagyon mellőlött a Tri-Ace csapata, pedig tőlük nem azt várja el az ember, hogy éppen csak hozzák a kötelezőt. A PS3 hatalmas piaca sárba rántotta ezt a projektet, és még ha most meg is bocsát az egyszeri játékos, a következő résszel valami nagyot kell villantaniuk a srácoknak, mert ez bizony jövőre édeskevés lesz. No, megyek vissza játszani, mert kell még 17 bogárszem az legújabb páncélomhoz. De azért nagyon meg vagyok sértődve.

Gulius

- ✓ világmegmentős műsorszám
- ✓ jó harcrendszer
- ✓ szinkron
- ronda
- klisé torta, hab nélkül
- kamerakezelés

GULIUS
 Próbáltam szeretni az új *Star Ocean*-t, de alig sikerült.

73

Bennünk rejlő diktátorok

HEARTS OF IRON IV

INFO

Kiadó Paradox Interactive
Fejlesztő Paradox Development Studio
Platform PC

Röviden Jelenleg a legösszetettebb olyan szimuláció, amelyben valóra válthatjuk világuralmi törekvéseinket. PEGI 12+

SZÁMOS MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS JÁTÉK MEGFORDULT A KEZEIM KÖZÖTT AZ ELMÚLT ÉVTIZEDEKBEK, A PANZER GENERAL SOROZATBAN PÉLDÁUL NÉMET PÁNCÉLOSAIM ÉS SUGÁRHAJTÁSÚ REPÜLŐIM MÉG AZ ATOMBOMBA KIFEJLESZTÉSE ELŐTT MEGHÓDÍTOTTÁK ÉSZAK-AMERIKÁT. Úgy gondoltam, hogy ebben a műfajban nem igazán tudnak meglepni a játékkiaadók, de a *Hearts of Iron* sorozat negyedik része már az első pillanatban ráébresztett arra, hogy korántsem láttam még mindent ebben a témában. Sőt!

TOTÁLIS HÁBORÚ

Első ránézésre a *Hearts of Iron IV* ijesztő, sőt még másodjára is hajlamos az ember megrettenni a rengeteg beállítástól, a furcsa négyzetektől és a bonyolultnak tűnő irányítástól. A szakma ezeket a játékokat „grand strategy” néven jegyzi, míg a karosszékstratégák inkább a csontstratégia kifejezést használják. Készüljünk fel arra, hogy

ha most először találkozunk a Paradox-féle taktikai háborúval, akkor bizony az első néhány meccs nem lesz diadalmenet. Meglehetősen bonyolult a játék, még a régi vágású harcosoknak is gondot okozhat a játékméchanika kiismerése. De ha egyszer megértettük az alapokat és elsajátítottuk a kezelést, eszméletlen élményben lesz részünk.

A második világháború előestéjén járunk; rögtön az elején választhatunk, hogy 1939-ben induljon a hadjáratunk vagy három évvel korábban, hogy legyen időnk felkészülni az összecsapásra. Érdeemes 1936-ban kezdeni, mivel mindössze tizenkét év áll a rendelkezésünkre világuralmi terveink megvalósítására. Az összes szuperhatalom kiválasztható, de mellettük szinte bármelyik kis ország irányítását is bevállalhatjuk. Igen, az aprócska Magyarország is lehet nagyhatalom, Horthy Miklós és (a játék szerint) fasiszta kormánya irányításával. Ennek persze nem kell így lennie, meg is dönthetjük a nekünk nem tetsző vezetést, és teljesen más útra terelhetjük az országot. Alapvetően három politikai rendszert különböztet meg a *HoI*: a demokrácia, a fasiszmus és a kommunizmus küzd meg itt egymással. Hiba lenne azt hinni, hogy ezek a politikai berendezkedések alapvetően meghatározzák, ki a jó és ki a rossz a játékban, nem lehet egyértelműen kijelenteni, hogy a náciák és a kommunisták a rossziúk, és a demokrácia jegyében morális kötelességünk leigázni minden olyan országot, ahol másként gondolkoznak a polgárok. Pont ez a szép a *Hearts of Iron IV*-ben, tetszés szerint alakíthatjuk a történelmet; nincsenek megkötések, csak a fantáziánk szabhat határt az eseményeknek. Lesznek olyan menetek, amelyekben Németország visszazavarja Hitlert szobafestőnek, és inkább a demokráciát választja, de olyan alternatív időfonal is megvalósulhat, ahol a lengyelek

meglepetésszerűen lerohanják a németeket a háború elején, és Berlin néhány hónap alatt elesik.

ATOMOT NEKIKI

Sok stratégiai játékkal volt már dolgom, de kötve hiszem, hogy láttam ennél jobb fejlődési rendszert. Elképesztően sok lehetőség nyílik meg előttünk, esélyünk sincs arra, hogy szép sorban végigjárjuk az összes utat, és kimaxoljunk mindent, erre a tizenkét év egyszerűen nem elegendő. Érdeemes nagyban gondolkozni; rögtön az elején el kell döntenünk, hogy mit szeretnénk elérni 1948-ra, s ennek megfelelően kiválasztani a megfelelő doktrínát. Amennyiben a területszerzés a cél, a Blitzkrieg stratégiát javasolt előtérbe tolni: a gyors páncélosok megfelelő gyalogostámogatással áttörnek az ellenséges vonalakat, és pillanatok alatt beveszik a kulcsfontosságú területeket. Ilyenkor értelemszerűen a gyors közepes és könnyűpáncélosok, valamint a motorizált gyalogság fejlesztését kell előtérben, mivel a villámháborús hadviselés ezeket támogatja leginkább. Dönthetünk azonban úgy is, hogy mi inkább kivárunk, és fabrikáljuk az atombombát hátul, a sutfiiban. Ez is egy lehetséges taktika, sőt még arra is lehetőséget kapunk, hogy jóval idő előtt kifejlesszük a tömegpusztító fegyvereket. Csak rajtunk múlik, hogy a szárazföldi erőket, a légierőt vagy a hadiflottát favorizáljuk, mindegyiknek megvan a maga előnye. A harc megjelenítése nem igazán látványos, de annál összetettebb. A hadseregpa-



Japán meglehetősen nagy darabot hasított ki magának Kínából, és ez nem kitaláció, a valóságban is ezeket a területeket szállták meg a japán hódítók

Az a kis rózsaszín folt Magyarország. Egyedül nincs sok esélyünk, érdemes valamelyik nagyhatalomhoz csatlakoznunk, de bátraké a szerencse



A V2-es rakétákkal komoly távolságokból büntethetjük meg ellenfeleinket, idővel aztán atomrobbanófejekkel is felszerelhetjük ezeket. Ehhez azonban elengedhetetlen Szilárd Leó megtartása



rancsnokok gyakran egy évet is elszöszmötölnek egy támadás vagy egy partraszállás megszervezésével; ennek is megvan a maga szépsége, bár kell hozzá egyfajta elkötelezettség, hogy a logisztikát, a partraszálló erőket, a légitámogatást és az utánpótlási vonalakat egy személyben megszervezzük. És akkor még nem is beszéltem a különféle egyedi divíziók összeállításáról, a tengeri őrzőerők megszervezéséről vagy az ország belüli úthálózat továbbfejlesztéséről. A mi feladatunk lesz továbbá a gyártás megszervezése, hiszen nem elég kifejleszteni az új MP40-es géppisztolyt, azt le is kell gyártani, majd felszerelni vele a csapatokat. Ez egy nagyobb hadsereg számára akár évekbe is telhet, így előfordulhat az a csúfság, hogy mire felszereljük a hadosztályainkat ezekkel az új játékszerekkel, tudósaink már kitaláltak egy sokkal korszerűbb fegyvert.

POLITIKUS AKAROK LENNI

A kutatás-fejlesztés és a hadviselés mellett fontos szerepet kapott a politika is. Az ország sikeres vezetéséből politikai tőkét ková-

csolunk, ezt kell okosan felhasználnunk céljaink eléréséhez. Bölcs tanácsadókkal vehetjük körbe magunkat, akik segítenek megszilárdítani gazdasági és katonai hatalmunkat. Egy idő után azonban szűk lesz az országhatár, és kénytelenek leszünk terjeszkedni. A szomszédos országok nyersanyagai és infrastruktúrája túlságosan vonzó, ezek nélkül lemondhatunk nagy hatalmi törekvéseinkről. A háborút azonban még a legnépszerűbb elnökök sem tudják simán lenyomni a lakosság gigáján, kell valami mondvacsinált indok, amivel feltűzelhetjük a közvéleményt. Általában elég néhány hónap, és a lakosság örömmel küldi a vágóhídra fiait. A körmonfontabb politikusok államcsínyt is megkísérelhetnek a szomszédban, és az így kialakult zűrzavart kihasználva növelhetik befolyásukat a régióban.

A *Hearts of Iron IV* egészen kivételes játék, a Paradox ismét jó munkát végzett. A grafikája ugyan nem valami nagy szám, de cserebe nem is igényel GTX 1080-as kártyát. A mesterséges intelligencia teszi a dolgát, néhol kicsit döcögősebben a vártnál (az azért

TÖRTÉNELEMBŐL ELÉGTELEN

Érdeemes odafigyelni arra, hogy a *Hearts of Iron IV*-ben felszedett ismereteink ne keveredjenek a valósággal. Bármennyire is belemerülünk az alternatív történelem mélységeibe, semmiképpen ne fogalmazzunk úgy a történelem érettségén, hogy Sztálin és Hitler a demokrácia bölcsőjének számító Észak-Korea segítségével hozta el a jólétet a kommunista Nyugat elnyomott proletariátusának. Ez csak egy játék, nem a valóság. Mi szöftünk!

megnyugtat, hogy a Skynet korszak még várat magára). Le kell szögezni azonban, hogy a játék elképesztő módon falja az időt, csak az kezdjen hozzá, aki tényleg időmilliomos, mert nagyon gyakran fogja azt tapasztalni, hogy ráhajnalodott. A magam részéről a tesztelés befejeztével azonnal törölöm a gépemről, túl jó játék ez ahhoz, hogy csak egyetlen kattintás válasszon el egy újabb, napokig tartó és sorsfordító világháborútól.

Mocsy

HARDVER

Intel Core 2 Quad Q9400 2,66 GHz/AMD Athlon II X4 650 3,20 GHz; 4 GB RAM; ATI Radeon HD 5850/Nvidia GeForce GTX470; 1 GB VRAM; DirectX 9.0c; 2 GB HDD

- + óriási szabadság
- + kis nemzetek
- + alternatív történelem
- az MI gyengélkedése
- elveszünk a részletekben
- nehézkes tanulási fázis

MOCSY
Világuralom, jövők!

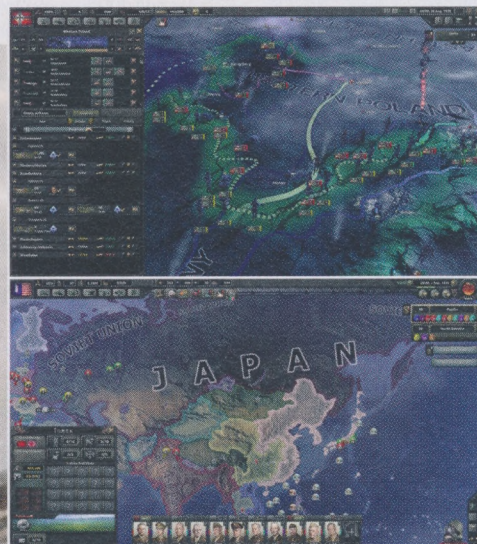
84

IGEN, AZ APRÓCSKA MAGYARORSZÁG IS LEHET NAGYHATALOM, HORTHY MIKLÓS ÉS (A JÁTÉK SZERINT) FASISZTA KORMÁNYA IRÁNYÍTÁSÁVAL



HA TE MONDOD

Dan Lindl projektvezető, Paradox: „A *Hearts of Iron IV* sokkal inkább a sandbox jellegre fókuszál, jóval nagyobb szabadságot kapnak a játékosok, mint a korábbi részekben.”



A háború elején még olyan egyszerűnek tűnik minden, aztán jönnek az oroszok, és összezúzzák nagy hatalmi álmainkat



Szebb a zombi; és akkor mi van?

DEAD ISLAND DEFINITIVE COLLECTION

INFO

Kiadó **Deep Silver**
 Fejlesztő **Techland**
 Platform **PC, Playstation 4, Xbox One**
 Röviden A Dead Islandet és az önálló Riptide kiegészítőt tartalmazó felújított csomag, benne az összes DLC-vel és egy 16 bites bónusz akciójátékkal.
PEGI 18+

HÁNYSZOR FORDULT MÁR ELŐ ÖNNEL, HOGY EGY RÉGI JÁTÉKKAL SZERETETT VOLNA ÚJRA JÁTSZANI, DE AZ A JELENLEGI KONZOLJÁN MÁR NEM FUTOTT?

Az ön háztartása is szenved attól, hogy a polcon állnak a régi játékok, de a hardver már újabb, és nem játssza le őket? De miért is elégedne meg a régivel, ha ugyanaz lehet szebb is? Most csupán 10 ezer forintért megveheti ugyanazt jobb minőségben! A zombi bőre selymesebb, a tájak sokkal szebbek, a fény-árnyék hatások olyanok, mintha a *Dead Island* jelenlegi generációs játék lenne. De nem az, Horst! Nem az! A *Dead Island Definitive Collection* minden korábbi *Dead Island* FPS-játékot egybebecsomagolva, felújítva kínál, önnek már csak hátra kell dőlnie, és elmerülnie az élvezetekben. És most, ha a hihetetlenül akciós 10 ezer forintos áron veszi meg a válogatást, akkor rögtön nem egy, hanem három (!) játék is az öné lesz, hiszen garantáltan ajándékba jár a *Dead Island* és a *Dead Island: Riptide* mellé a vadonatúj

Dead Island: Retro Revenge is, amely a nyolcvanas éveket hozza el otthonába. Családi szórakozás, korlátlan móka. És mindez ugyanaz, csak szebben, mint öt évvel ezelőtt. Nézd meg, Horst, ez a csomag minden eddigi felújított játékcsmagnál vonzóbb, hiszen a három játékból kettő vizuálisan komolyan megújult, egy pedig – ami ga-

rantált ajándék megrendelőinknek – új és eredeti, így ön elsőként élvezheti otthonában. Elég volt a kellemetlen remastered játékokból, válassza a *Dead Island Definitive Collection*ot a csalódások helyett. Rendelje meg még ma!

DE HÁT A TÉVÉS REKLÁMOK HAZUDNAK

Vagy hát legalábbis a felmosófej mégsem a legjobb nedvszívó, a fitneszgép mégsem fogyaszt le focinézés közben a hasunkat rázva, és a legtökéletesebbnek kiáltott svéd acélkés is megcsuklik a csirkemellen a rosszabb napokon. Valahogy így van ez a *Dead Island Definitive Collection* esetében is: tényleg szebb lett, tényleg pofás csomag így egyben, tényleg nagyon vicces és szórakoztató extra játékot adtak mellé, de ettől még nem lesz semmivel sem jobb, és azóta már éppen a Techland vert rá körröket a *Dying Light*tal. Vagyis ha már játszottál ezekkel a klasszikus címekkel, akkor sok értelme nem lesz az újrázásnak, maximum a négyfős coop megint visszacsábíthat a haverokkal, hogy egy kicsit szebb és simább környezetben kaszaboljatesk szét az élőhalottakat (természetesen minden DLC-vel egybebecsomagolva az élményt, ami egy ilyen csomag esetében elvárható, és mindenképpen hasznos). Ha viszont nem játszottál vele, akkor tökéletes csomag lehet ez a felújított változat, de mivel az elmúlt években sikerült ebben a kategóriában jobbat letenni az asztalra, nem biztos, hogy tetsze-

ni fog az élmény. És kábé ezzel az egész remasterjelenséget le is lehetne löni, mert az „ugyanazt még egyszer, csak kicsit jobb teljesítménnyel” üzleti elv a jelenlegi konzolgeneráció szégyene. Még akkor is, ha itt legalább tényleg van újrakeverés hangulat, mivel a Techland a Chrome Engine 6 segítségével egészen új motort tett az vizuális élmény alá. Ezt viszont gyorsan agyon is vágja a tény, hogy konzolokon 30 fps zár van érvényben; persze lefelé ez nem érvényes, simán bemegetünk 25 fps alá, ha ügyesek vagyunk. Én PS4-en játszottam, és komoly recenést nem láttam (Xbox One-ra panaszkodtak többen is), de azért elég szomorú, hogy a tisztas 60 fps egy öt éves játék felújítása kor nem jöhet szóba.

PEDIG A SZIGETEK SZÉPEK

Az ember néha csodálkozva megáll, hogy milyen pofás lett a kicsit újrafestett Banoi- és Palanai-sziget, milyen részletesek a karakterek, és néhol a fények és árnyékok is bámulatosan szépek. Aztán ahogy megmozdul, oda a varázslat. A visszafogott képráfrésztés igenis érezhető, a fizika rettenetes (ahogy az volt régen is), a bugok és a buta MI sem segít sokat a dolgon, a *Riptide* pedig valahogy minden szempontból rosszabb alkotás (ahogy az volt régen is), mint elődje, szóval azt már tényleg csak szódával ajánlanám. Ha már komolyan vette a Techland a felújítást, akkor nem ártott volna egy kicsit még fáradni, és készíteni egy *Dying Light*-szerű



Még csodásabb látkép mészárláshoz



Forró tánc

DE MI A HELYZET A DEAD ISLAND 2-VEL?

Miután a jogokat birtokló Deep Silver elvette a projektet a Yagertől, és átadta a Sumo Digitalnak, a játék törlesztéről pletykáltak. A kiadó azonban ezt cáfolja, elmondásuk szerint a fejlesztés halad, és amint lesznek olyan részletek, amelyeket megoszthatnak velünk, meg fogják tenni.



Amikor a fesztiválon cigi tarhálnak tőled



A harc sajnos csak szebb, nem jobb

élményt nyújtó játékok, olyan nagyon sok nem kellett volna hozzá. De erre már sajnos nem jutott pénz, erő vagy akarat. Ezért csak fényesebb celofánba került az a termék, aminek szépséghibáit ez a csomagolás nem rejtheti el. Ráadásul a kissé tulok optimalizálás eredményének tudom be azt is, hogy a lemezen csak az első rész kapott helyet, a *Riptide* és a *Dead Island: Retro Revenge* már csak letölthető formában csatolható hozzá a csomaghoz. És amikor egy *Uncharted: The Nathan Drake Collection* trilógia újrakeverése (meglehetősen kifogástalan minőségben) röhögve ráfért egy lemezre, akkor engedtessek meg nekem a hitetlenkedés azzal a fejlesztői magyarázattal kapcsolatban, hogy nem lehetett megcsinálni. Sem a minőség, sem a teljesítmény nem indokolja ezt, ráadásul az elfoglalt tárhely sem sokkal több, mint az előző generációs *Dead Island*é volt, szóval ez csak üres duma; a helyzet az, hogy nem fordítottak túl sok energiát az apróságokra, csak legyen első látásra szép, a többi mindegy.

HA MÁR KOMOLYAN VETTE A TECHLAND A FELJÚJÍTÁST, NEM ÁRTOTT VOLNA EGY KICSIT MÉG FÁRADOZNI, ÉS KÉSZÍTENI EGY DYING LIGHT-SZERŰ ÉLMÉNYT NYÚJTÓ JÁTÉKOT

DE AZÉRT MÉGIS NYÁR VAN

A másik oldalról hozzá kell tenni, hogy egy olcsóbb csomagban most két teljes játék és egy vicces retrómóka kapott helyett, így kb. 25-30 órás játékidőt vehet meg az, aki szereti a zombis FPS vérfürdőt (ami szeretné magát RPG-nek is tekinteni, de pár apróságtól eltekintve – szintlépés, képességfa, craftolás lehetősége – nem az). Annak idején jól elvontunk vele, ma már kicsit kevésbé vagyunk lelkesek, de azért leporolható az érzés. Én pedig nem tudom megenni a zombis témát, szóval minden idegesítő hiba és kihagyott ziccer ellenére megint elvagyok, mint a befőtt, strandpapuccsal csapkodom a zombikat, homok zizeg a talpam alatt, piros az orrom a naptól. Kicsit még nyaralok itt, aztán visszatérek a jelenbe, ahol bőven akad majd a következő időszakban olyan cím ebben a műfajban (*State of Decay 2*, *Days Gone* vagy akár a *Resident Evil VII*), amely talán meg is dobogtatja a szívemet. Mert most a szívem is nyaral, oda se dobban a *Dead Island* láttán. Nem hibáztatom.

HP



RETRÓ ZOMBILÁZ

A feltuningolt csomag mellé gratízként jár egy 16 bites, oldalra scrollozós hack 'n' slashet idéző minijáték is, a *Dead Island: Retro Revenge*. A kiköpött Jack Black főhős macskáját és kocsiját ellopták a zombiapokalipszis idején, ezért az élőhalottakon és a rosszarciúakon tölti ki dühét áldásos közreműködésünkkel. Ez a klasszikus, retró 2D-s rail ügyességi-akció játék a csomag igazán egyedi és szórakoztató része. Kicsit a *Final Fight* vagy *Golden Axe* hangulatát hozza vissza, de itt folyamatosan halad alattunk a pálya, és a mászkálás csépelés helyett főleg a megfelelő gombkombináció használata és a jó időzítés áll a fókuszban. A zombihenteléssel speciális támadás is megnyitható, amivel keményebb helyzetekben le lehet tarolni a pályát. Nincs benne semmi különös, de a nyilvános pontszám-toplistával már elérte azt, hogy az ember a legjobb akarjon lenni, és persze a múltidéző játékelmény is szórakoztató. Szomorú, de ettől még ez a helyzet; ezért érte meg ez a felújított csomag.



Elmaszatolt zombik

HARDVER
Windows 7/8/8.1/10 (64 bit); Intel Core i5-2500 3,3 GHz/AMD FX-8320 3,5 GHz; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 560 Ti/AMD Radeon HD 6870 1 GB VRAM; 21 GB HDD

- + komplett Dead Island életérzés DLC-kkel
- + Dead Island: Retro Revenge
- + néhol csodásan feljavított látvány...
- ... borzalmas fizikával és 30 fps-sel
- semmit sem javított játékmechanika
- a *Dying Light* után ez már nem üt

HP
Ha nemcsak szebb, hanem jobb is lenne, már nyertünk volna.

70



A karakterek kidolgozottsága is szembetűnő



Sokkoló tömegjelenet



Fuss, meg ne állj!

INSIDE

AZT HISZEM, A JOURNEY ÓTA NEM ÉRZTEM OLYAN IZGATOTSÁGOT, MINT AMIVEL MOST KEZDEK BELE EBBE A CIKKBE, MERT ISMÉT AZT ÉRZEM, MINTHA ÉN MONDHATNÉK EL NEKTEK VALAMI FONTOSAT, MINTHA ÉN ADHATNÉK ÁT VALAMI IGAZÁN JÓ HÍRT.

Pedig igazából csak annyi az üzenet, hogy az *Inside* egy mestermű, és ha tehetitek, akkor mielőbb szerezzétek be, játsszatok vele, nem fogjátok megbánni. Aztán ha később majd úgy adódik, akkor biztassatok erre mindenki mást is, ültesetek le elé barátot, rokont, bárkit, akit legalább egy kicsit kedveltek, és mondjátok azt, amit én is: hogy nem fogják megbánni. Őszintén szólva akkor sem sértődök meg, ha lapoztok, és nem is olvassátok tovább ezt a cikket, mert ugyan próbálok minél kevesebbet lelélni a játék meglepetéseiből, a legjobban az jár, aki vakon, bármiféle prekoncepció nélkül ül majd le a játék elé.

A SZAKMA CSÜCSA

Az *Inside* játékdizájn szempontjából viszonyítási alap lehet, akár a hangok és a képi világ tökéletes egysége, akár a szavak nélkül elmesélt történet és az átadott rengeteg érzés miatt. Ami a játékmechanikai megoldásokat illeti, szintén bravúros, hogy minimalista eszköztár dacára milyen összetett és változatos lehetőségeket nyújt, de ugyanígy elkezdhetjük boncolgatni a fejtörőket vagy az ügyességi részeket is: azokból is süt az átgondoltság és a kicsiszoltság. Eggyel hátrébb lépve látszik az is, hogy milyen jó érzékkel van felépítve a játék ritmusa,

sodrása: a gondolkodtatóbb vagy komolyabb ügyességi kihívásokat igénylő pontok úgy vannak elszórva, hogy mindig legyen köztük valamennyi lazább, „nézelődősebb” rész. Ez azért fontos, mert ha esetleg meg is kell állni töprengeni egy adott helyzet megoldásán, néhán többször nekifutni egy pontos időzítést igénylő mozdulatsornak, akkor sem esünk ki a flow-ból, nem lassul le nagyon a játék, nem érezzük úgy, hogy csak csetlünk-botlunk. A rejtvények pedig nem túl könnyűek, nem túl nehezek, rendszeresen végigjárjuk a „na jó, fogalmam sincs” és a „de hiszen ez pofonegyszerű” közti utat, néha akár csak másodpercek alatt. Ha hibázunk, a játék ügyel rá, hogy ne kelljen dühítően messziről újratekenni, de azért tétje is van a ballépéseknek, mert az a meglepő kegyetlenség, amivel az *Inside* (ahogy egyébként a *Limbo* is) képes néha végezni hősünkkel, az még sokadszorra is összerendezett (Chava például a vérebetket emlegeti más véleményében, én teljesen meg is értem). Amikor pedig csak haladunk előre az *Inside* baljós, nyomasztó világában, van idő báméskodni, töprengeni, hogy miféle tragédia sújthatta ezt a világot, és úgy egyáltalán, hogy mégis mi a bánat történik. De mielőtt végleg elmerülnek a szuperlatívuszokban, és lassan kénytelenek

lennétek feltenni a kellemetlen kérdést, hogy vajon mégis mennyivel fizetett le a Playdead, hogy objektív értéktételt helyett egy alig álcázott szerelmes levelet csempésszek ide, lássuk egy kicsit elfogulatlanabban, mi is az *Inside*.

FOKOZNI A FOKOZHATATLANT


„A *Limbo* fejlesztőinek új játéka” – úgy mondom, mintha nem lenne magától értetődő már a játék első percében, amikor minden különösebb felvezetés nélkül a sodrás kellős közepében találjuk magunkat, ahogy egy sötét és riasztó erdőben futunk az életünkért. A hősz ezúttal is egy fiatal fiú, akinek ifjú korra nem hat meg senkit, üldözői állati-as vérszomjival vagy épp teljesen indifferens, gépi könyörtelenséggel próbálnak végezni vele. A *Limbo* klasszikus 2D platformer volt, az *Inside* inkább 2,5D a mélyebb térélmény miatt, de egyszerű eszközeink változatlanok: tudunk futni, ugrani, úszni, mászni, tárgyakat húzni-tolni – és nagyjából ennyi, a szokásos platformercsomag; a kontextusfüggő kétgombos irányításba remélhetőleg senki sem fog komolyabban belezavarodni. Később kapunk még új lehetőségeket, például egy járműfélélt irányíthatunk, vagy a pályán parkoló, akarat nélküli tetszhalott állapotban vegetáló élőholtakat (jobb szó híján), de ezek




INFO

Kiadó **Playdead**
 Fejlesztő **Playdead**
 Platform
PC, Xbox One
 Röviden A *Limbo* fejlesztői hat év után új etalonnal álltak elő: megvan benne minden, amiért azt szerettük, de minden nézőpontból magasabb szintre fejlesztve.
 PEGI 18+

”AZ INSIDE EGY MESTERMŰ, ÉS HA TEHETITEK, MIELŐBB SZEREZZÉTEK BE, JÁTSSZATOK VELE, NEM FOGJÁTOK MEGBÁNNI



Figyeljünk az időzítésre, mert életünk vagy halálunk múlhat rajta



Az ember legszívesebben el sem hagyná a bűvárgömböt, de hajtja a kíváncsiság, hogy megtudja, mi vár rá az út végén

Chava más véleménye

Külön cikket érdemelnek – és meg is kapták a 2014/09-es lapszámban – azok az egyszágeres cégek, amelyek hiába erőlködtek, képtelenek voltak megismételni első sikerüket. Benne volt a pakliban, hogy a Playdead is banánhéjra lép, ám nem így történt. Az *Inside* egyenesen mesés, mi több, jobban élveztem, mint a *Limbót*. Örömteli, hogy a kétgombos irányítás egyszer sem áll az élmény útjába (értsd: aligha okozza majd vesztetedet input-lag), az ötletes feladványok megoldása pedig végig ott hever az orrunk előtt, csupán észre kell vennünk. Légköre annak ellenére is nyomasztó tudott maradni, hogy a fejlesztők némileg eltávolodtak a szellemi előd monokróm képi világától, kis mértékben bővítve a színpalettát. Azonban a letisztult dizájnál is meggyőzőbbek a kontextusérzékeny karakteranimációk. Amikor névtelen hősünk lábujjhegyen pipiskedve kilépett az őt körülvevő naposcsibék gyűrűjéből, nehogy akár egyet is eltaposson közülük, úgy szaladt fel a szemöldököm a homlokom tetejére, mint Roger Moore-nak fénykorában. (És ha valakinek, akkor nekem aztán jó magas homlokom van!) Ez volt az a pillanat, amelytől fogva már komolyan vettem a játékot. No nem mintha tétova menekülésem az éjszaka reflektorokkal áttört sötétjében sétálgaloppként indult volna. Ó, azok a véredek!

igazából csak ugyanazon eszközök kiterjesztései.

SOSEM ÉR VÉGET

Mindenképp ki kell emelni a játék atmoszféráját, amely van annyira egyedi és emlékezetes, hogy a kontrollert letéve később is velünk marad, vissza-visszaköszön: bár a *Limbo* teljesen monokróm világa helyett az *Inside* óvatosan beenged néhány színt is, azért nem viszi túlzásba, megmarad a halvány, pasztell árnyalatoknál, a drámai fekete-fehér kontrasztot pedig, ami annak fontosabb velejárója volt, a megvilágítás tudatos használatával pótolja. Ugyanígy, a korábbi, mesekönyv-illusztrációkhoz hasonló (bár azt a mesekönyvet nem adnám gyerek kezébe), elnagyolt díszleteket, karaktereket egy részletesebb, de még mindig alacsony poligonszámú világ váltja – de ez is inkább csak stílusossá és egyedivé teszi, nem rója fel az ember a részletgazdag grafika hiányát. (A *Limbo* pókját se vettük kevésbé ko-

molyan attól, hogy voltaképp egy baromi nagy szőrös krumpli volt, láb-nak eladott gyilkos dárdákon – néha még mindig felriadok, hogy vajon tényleg sikerült-e kipurcantani.) Vonakodom leírni, de az *Inside* gyönyörű. Persze ez kicsit olyan, mint ahogy a *Dark Souls* is gyönyörű, de ha úgy adódik, habozás nélkül, szempillantás alatt átvált a legrémületesebb horrorba.

Néhány óra csak az *Inside*, de nincs benne üresjárat, nincsenek megúszós részek vagy újrahaznosított elemek – a Playdead a szűkös eszközkészletből elképesztő kreativitással hozott ki rengeteg egyedi pillanatot, kihívást és megoldást, ismétlődések nélkül. Valószínűleg többek közt ez is a titka annak, hogy egy-egy helyzet igazán emlékezetes maradjon. Akár pörögnek az események, akár csak óvatosan araszolunk előre, a feszültség és az intenzitás sosem csökken. Annyi módon el lehetett volna szűrni ezt a játékot, annyi hibába, túlzásba eshettek volna a fejlesztők – de

nem. A Playdead nem csupán túltett a *Limbón* is, hanem szinte elrobozott mellette, és végérvényesen bekerült a legfontosabb csapatok közé. Az *Inside* egy olyan játék lett, amire évek múlva is hivatkozunk majd, és amivel mindenkinek játszania kell.

mazur

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit); Intel Core 2 Quad Q6600 2,4 GHz/AMD FX 8120 3,1 GHz; 4 GB RAM; Nvidia GT 630/AMD Radeon HD6570; DirectX 9.0c; 3 GB HDD

- ✦ lenyűgöző képi világ és hangok
- ✦ ötletes fejtörők
- ✦ tökéletesen felépített dramaturgia
- ✖ nincs

MAZUR

Nem is értem, miért ezt olvasgatod még mindig. Go Inside!

99

Fény a (metrő)alagút végén

TOM CLANCY'S THE DIVISION: UNDERGROUND



INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Massive Entertainment**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Az első fizetős DLC a Ubisoft taktikai lövöldéjéhez, amelyben New York föld alatti területein küzdhetünk a civilizáció megmentéséért. **PEGI 18+**

NAGYON SOK JÁTÉKOSNAK MENT EL A KEDVE A FEJLESZTŐK BÉNÁZÁSÁNAK KÖSZÖNHETŐEN ATTÓL, HOGY HOSSZÚ TÁVON TERVEZZEN A THE DIVISIONNEL. Az elfuserált Dark Zone és a borzalmasan unalmas incursionok sok ügynököt készítettek arra, hogy lendületből töröljék a gépükről, vagy éppen kicseréljék valamelyik újabb és izgalmasabb játékra. Az *Underground* kiegészítő, illetve a hozzá szorosan kapcsolódó 1.3-as patch azonban új életet lehel a Nagy Alma megmentésébe. Leginkább a *Diablo III*-hoz tudnám hasonlítani, a *Reaper of Souls* kiegészítő megjelenéséig az is kapott hideget-meleget a rajongóktól, most meg kategóriájának egyik ékköve, amely ráadásul konzolon is hódít. Az *Underground* pontosan azt az irányvonalat jelenti, amire a játéknak már hónapok óta égető szüksége volt.

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTE

Az alapjáték egyik rákfenéje, hogy a sztori befejezése után a PvE-rész kimerült abban, hogy egyre nehezebb szinten ismételtük a küldetéseit. Elmondani nem tudom, mennyire untam már a Lincoln alagutat; másodpercre pontosan tudtam, mikor és honnan jönnek az ellenfelek, nem csoda, hogy a játékosok többsége is a pokolba kívánja ezeket a meneteket. Az *Underground* első néhány küldetésétől eltekintve véletlenszerűen generált pályákon kell haladnunk, ami kifejezetten jót tett az élménynek. Az egyes helyszínek persze felismerhetők, de a tervezők profin összerakták ezeket a részeket, semmiben sem maradnak el a felszíni látványtól. A föld alatt még jobban kijön a grafikusok zsenialitása. Bármikor előfordul-

hat, hogy belépünk egy olyan alagútrendszerbe, amelynek a végén egy neonfényekkel kivilágított acid-rave partiközpont áll, ahol dübörög a techno, vagy belefuthatunk egy bankrablásba is, ahol éppen az aranyrudakat rámolják ki a rosszfiúk az egyik biztonságosnak hitt trezorból. Nagyon nyomasztó a hangulat, amit el is vártunk egy teljesen a föld alatt játszódó kiegészítőtől. Sajnos új ellenfeleket nem kaptunk, ez mindenképp negatívum, viszont bekerült egy teljesen új incursion (a három közül egyértelműen ez a legjobb), egy halom új szett és új fegyvertípusok. A Dragon's Nest küldetés már nyomokban elkezdett *WoW*-os elemeket tartalmazni, most már komolyabb feladatokat is meg kell oldanunk az egyre erősödő hullámok leverésénél. Egyszerre négy nevesített, kemény ellenfél is a nyakunkba szakad, akiket úgy kell legyőznünk, hogy néhány másodpercen belül fogjon padlót az összes, de lesz olyan rész is, ahol nagyon komolyan kell vennünk az „állj ki abból a rohadt tűzből” kifejezést. Nagyon jó irány ez is, bárcsak a többi incursion is ebbe az irányba mozdulna el! Az újdonságok között meg kell említeni a zavaróberendezést, amely egy adott körzetben letiltja a skillek használatát, és a riasztóberendezést, amellyel erősítést kérhetnek az ellenfelek. Nincs viszont sztori, amit nagyon hiányoltam, de ne legyünk telhetetlenek, egy 15 eurós DLC-be nem fér bele minden.

APA, KEZDŐDIK

Az alapszínhez nem nyúltak, továbbra is él a harmincas szintkorlát. Az *Underground*-küldetések teljesítéséért kapott pontokból újra elkezdhetjük



KONFIGURÁCIÓ

CPU: I7 4720HQ @ 2,6 GHz
 RAM: 16 GB
 GPU: GEFORCE GTX 980M
 FELBONTÁS: 1920x1080
 60 HZ
 WINDOWS 10
 DRIVER: 368.39

EREDMÉNYEK

TOM CLANCY'S THE DIVISION UNDERGROUND OPERATION HQ

Resolution: 1920x1080
 Vsync: Off
 Graphics quality: Ultra
 Particle detail: Ultra
 Shadow quality: Nvidia
 HPTS
 Reflection quality: High
 Anisotropic filtering: 16x
 Parallax mapping: High
 Ambient occlusion: Nvidia HBAO+
 Volumetric Fog: Ultra

37-40 FPS

Resolution: 1920x1080
 Vsync: Off
 Graphics quality: Medium
 Particle detail: High
 Shadow quality: Medium
 Reflection quality: Medium
 Anisotropic filtering: 4x
 Parallax mapping: High
 Ambient occlusion: Medium
 Volumetric Fog: Medium

60 FPS



A csapatmunka sokkal fontosabb, mint az egyéni teljesítmény, ez fokozottan igaz a heroics nehézségi fokozatra



GameStar
 AZ ALAPJÁTÉKRÓL SZÓLÓ TESZTET KERESD A 2016/03-AS ÉS 04-ES GAMESTARBAN

Együttműködő partnerünk

LAPTOP SZALON.HU és

ALIENWARE

kimaxolni karakterünket, negyven Underground-szintet pakolhatnak magukra azok, akik beruháztak a DLC-be. Minden szint után kapunk egy ládát, amelyben egészen jó felszerelés lapulhat; hozzávetőlegesen két nap játék után (lvi 20) sikerült behoznom a lemaradásomat fegyverekből és páncélokból. A küldetések ismét négyfős csapatokra lettek optimalizálva, de ez persze nem jelenti azt, hogy ne lehetne egyedül teljesíteni őket. Két nehézségi fokozatot simán bírni fogunk (normal, hard), de azért érdemes odafigyelni arra, hogy hiba esetén kezdhetjük elől-ről az egészet, nincsenek mentési pontok. Ahogy pakoljuk magunkra a szinteket, úgy nyílnak meg a további lehetőségek. Nehezíthetünk az életünkön (és növelhetjük a kapott tapasztalati pontok számát) olyan módosításokkal, amelyek eltüntetik a minitérképet, korlátozzák a skillék használatát, kevesebb löszert engedélyeznek, de lesz olyan beállítás is, amely folyamatosan elszívja az életerünket, vagy éppen lehetővé teszi az el-

lenfelek számára a speciális löszerek alkalmazását. Alapból 5-10 perc alatt végig lehet rohanni egy első fázisú küldetésen, később lesznek majd összetettebb feladatok is, melyek több tapasztalati pontot adnak, de hosszabb ideig kell küzdenünk a siker érdekében. A tapasztalat azt mutatja, hogy a megjelenés után egy héttel a csapatok még mindig a hard nehézségi szintet preferálják; hiába nagyobb a jutalom nehezebb szinten, kevés az olyan összeszokott csapat, amely képes megfelelni a kihívásoknak.

Az első DLC meglepően jól sikerült, PC-n teljesen rendben játszható volt (az első naptól eltekintve), és a játékosbázissal sem volt gond, 10 másodperc alatt találtam normális csapatot a küldetésekhez. Nagyon kellett már ez a vérfrissítés a *Division*nek, borzasztóan szurkolok, hogy a többi tartalom is hasonló minőségű és menynységű legyen. Kár lenne egy ilyen ígéretes játékot veszni hagyni.

Mocsy



Hárman is nekivághatunk az Underground küldetéseinek, de ne tápláljunk hiú reményeket, nem lesz ettől könnyebb az életünk odalent

HARDVER

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

- + Dragon's Nest incursion
- + véletlenszerűen generált pályák
- + 40 új szint
- nincs új sztori
- nincs új ellenfél
- finomhangolásra szorult

MOCSY

Esély a túlélésre.

81



A föld alatti alagutak aprólékosan kidolgozottak, és sokkal változatosabbak, mint eredetileg gondoltuk

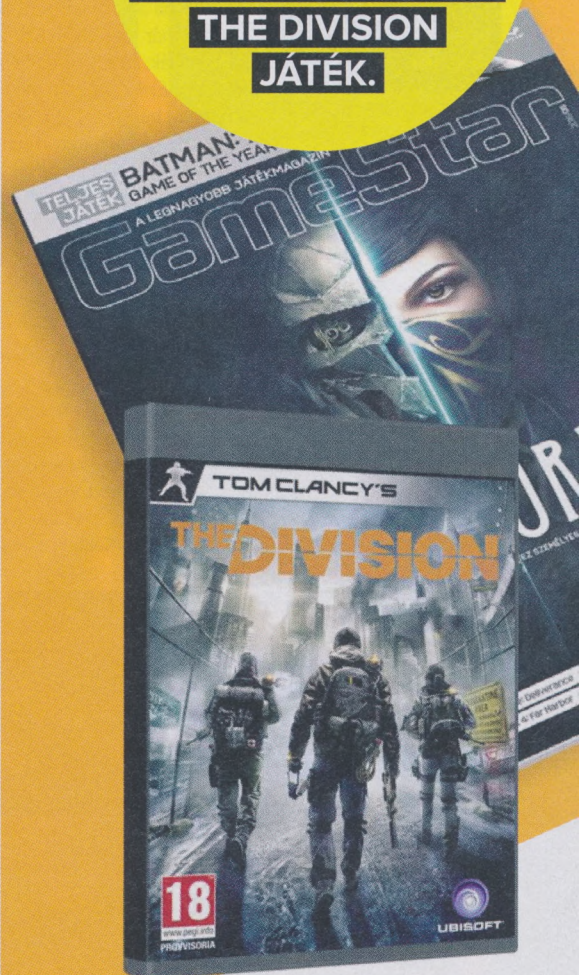


KIHAGYHATATLAN ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Fizess elő a GameStar magazinra hat hónapra, és mentsd meg New York városát az anarchiától!

Ajánlatunk korlátozott ideig, csak a készlet erejéig érvényes.

**HAT DARAB
GAMESTAR MAGAZIN
+ EGY DARAB
DOBOZOS,
PC-S TOM CLANCY'S
THE DIVISION
JÁTÉK.**



**Előfizetési ár:
17 990 forint, amely
tartalmazza a futár-
vagy postaköltséget is.**

Megrendelhető
06-1 577-4301 | terjesztes@gamestar.hu
piacter.project029.hu

Az előfizetési akció a készlet erejéig, legkésőbb 2016. szeptember 16-ig érvényes. Minden jog fenntartva.

Zombik között egymást ölni

UMBRELLA CORPS



INFO

Kiadó **Capcom**
Fejlesztő **Capcom**
Platform
PC, PlayStation 4
Röviden A Resident Evil széria mellékszálának számító külső nézetes, többjátékos lövölde.
PEGI 18+

KOMOLYAN NEM ÉRTEM, HOGY A CAPCOM MILYEN DÖNTÉSI MÁTRIXON BELÜL MOZOG, AMIKOR A RESIDENT EVIL SZÉRIÁRÓL VAN SZÓ. Mintha lenne valami kis házi démonuk vagy egy sípkás gonosz manó, aki az összes meetingen megfordítja a grafikákat, összekeveri a jelentéseket, álomport vizel a kávékba, olcsó elmetrűkkökkel zavarja össze a döntéshozókat. Tudom, hogy nehezen hihető verzió ez, de lassan már nem lehet kizárni, ugyanis a kiadó folyamatosan a végletek csapdájába esik, amikor fiatalságom kedvenc szériájáról van szó. Ne értetek félre, nem vagyok ellene a nagy változásoknak, csak egyszer már szeretném azt látni, hogy jól csinálják. Az E3 keretében bejelentett Resident Evil 7 kapcsán még nem halt el a remény, bár az erősen Silent Hills PT-re hajazó demó nyomokban sem tartalmazott „Biohazard” feelinget, de ha valami új és érdekes születik majd ebből, akkor oké. Csak ne felejtjük el, hogy azért van egy elég tekintélyes rajongói bázis (magamat is szeretem idegondolni) konkrét elképzeléssel a szériáról; amelynek tagjai szeretnek felfedezni, megijedni, logikai feladványokat megoldani, saját hátizsájukban rendezgetni a cuccokat, térképet nézegetni, hallgatni, hogy a labor nemsokára megsemmisül, majd boss fight után ellovagolni a naplementébe. Nekünk ez volt a Resident

Evil, és persze nem baj, ha már nem ilyen lesz (hozzászoktunk), de azért a minőségre törekvés látszatát nem ártana fenntartani, és nem engedni, hogy egy olyan spin-off, mint az Umbrella Corps ilyen formában jelenhessen meg.

PEDIG AKKOR MÉG JÓ ÖTLETNEK TÜNT

Amikor a sorozatban a Mercenaries mód elindult, egy egészen jópofa minijátékkal lettünk gazdagabbak; érződött, hogy az eleve akciójáték irányba tolódó széria egy saját kis egyszemélyes és coop módban is élvezhető mókával igyekszik a „csak még egy kör” jellegű bódulásra hajlamos réteget megfogni. Ezt sikerült kimaxolni a Resident Evil: Revelations 2-ben, mazurral hosszú heteken keresztül voltunk rabjai. Emellett a coop csapatjáték sem ismeretlen ebben a világban (és most zárójelben megemlíthetném, hogy egy Resident Evil Outbreak-szerű élményt mennyire el tudnék képzelni így, de megint csak álmodik a nyomor), a Resident Evil: Operation Raccoon City kifejezetten ebbe az irányba vitte el a játékmenetet, ami egyébként egyáltalán nem volt annyira rossz, mint amilyennek tűnt. Nos, az Umbrella Corps mintha ezek keveréke lenne, nem titkolta azzal a szándékkal megfelve az élményt, hogy a kompetitív csapatjáték keretében majd e-sport válik a Resident Evil világból is. Ne legyünk túl szigorúak, lehetett volna MOBA is. Az alapötlet egyébként tényleg nem is annyira rossz: gyors és pörgős 3v3 csapatmeccsek kis

CS:GO és Call of Duty beütéssel, nem túlbonyolított multis játékmódokkal, klasszikus Resident Evil-pályákra tervezve. Semmi sztori, semmi okoskodás, csak akció. Nem ez az álom, de simán el tudom képzelni, hogy működjön. És igen, azért használok feltételes módot, mert a Masachika Kawata és James Vance keze alatt formálódott Umbrella Corps technikailag egy romhalmaz.

RONDA ÉS NEM FINOM

A nagyon szegényes kínálat alapvetően egy vérszegény egyjátékos élményt (zombik és más biofegyverek elleni küzdelem, a legjobb idővel lehet versenyezni) és ranked vagy éppen csak baráti 3v3 meccseket nyújtó többjátékos öldöklést nyújt. A feladatok kimerülnek abban, hogy ölünk zombit, és szerezzük mintát (ami kiesik belőlük, amikor rettenetesen béna biomasszává olvadnak halálukkor), védjük meg egy területet (Domination), szedjük fel egy táskát, és tartuk magunknál, vagy éppen egy mindenki által látható célszemélyt likvidálunk a másik csapatból, miközben vigyáznak a sajátunkra. És ennyi. Ehhez vannak különféle, a szériából jól ismert lőfegyverek, gránátok és közelharcra alkalmas csákányok, amelyek egycsapós kivégzést tesznek lehetővé – így a harc némileg érdekesebbé válik, kicsit lehet taktikázni. Egyjátékos módban a T-vírus és az Uroboros-vírus által fertőzött mindenféle lény feszül nekünk, és a többjátékos meccsekben is jelen vannak, de csak akkor támadnak, ha

Egy kis Resident Evil 5-nosztalgia



ÉLTESSE SOKÁIG?

Márciusban ünnepelte huszadik születésnapját a világ egyik legismertebb horrorszériája, a Resident Evil. Húsz évvel ezelőtt, 1996. március 22-én látott napvilágot a sorozat első része PlayStationön, és azóta is sikerral fut, már több mint hatvan játékkal (ha minden felújítást és mobilos vadhajítást is beleszámolunk).

Fagyos hangulatú csapatjáték



És már itt is: színezd ki a fegyvered...



megsebezük őket (bár az MI annyira ostoba, hogy ez sem igaz feltétlenül, inkább a „néha támadnak, néha csak úgy megállnak mereven” rendszert tessék elképzelni). Mindehhez a Unity motorját megszegyenyítve sikerült egy olyan borzalmas grafikát gyúrni, hogy túlzások nélkül beszélhetünk visszalépésről minden tekintetben. Elnagyolt hátterek, csúnya karakterek, motion blurrel elkent alacsony fps és a fizika teljes hiánya. Mint ha még valami alfaverziót néznénk, amelyben a karakter egy képzeletbeli sínen mozog teljesen mozdulatlan testtel. Ellenfeleink sem sokkal szebbek, ráadásul gyakran beakadnak, lefagynak valahol, néha meg észre sem vesszük, hogyan és honnan ugrottak ránk. Aztán ha elkapnak, jön a klasszik, véres You Are Dead felirat, és nézhetjük, hogy közben a testünk helyett a padlót harapdálják 10 centivel odébb. Komolyan lehangoló.

MIÉRT NEM E-SPORT?

Tényleg célozgatott rá a Capcom, hogy imár a *Resident Evil* is kompetitív csapatjáték és e-sport. Nos, ez már azon megbukik,

hogy a TPS játékmódban a célzás belső nézetre vált, ami olyan lagot eredményez, hogy öröm nézni. A mozgás teljesen kusza, az ajtónyitáshoz két gombot kell egymás után megnyomunk, a csákány használata is nehézkes, ha éppen mászáshoz szeretnénk használni. Ehhez még hozzáadódik egy *The Divison*-szerű fedezékrendszer, ami csak arra jó, hogy a pályán minden falon élénk kék téglalapokat lássunk. Nagyon zavaró, és a fedezék is szinte teljesen felesleges, mert beragad az ember tőle; szintén csak gombnyomással lehet elszakadni az adott falfelülettől, ami pont annyi időt vesz igénybe, amennyi alatt egy T-vírusos kutya letépi az állkapcsunkat. Tehát ha nem rohantunk (vagy inkább csak siklunk, mert tényleg úgy néz ki), akkor minden más cselekvés megakasztja a folyamatosságot. Kár, mert a multis meccseken alapvetően érződik, hogy a koncepció nem rossz, a folyamatosan változó feladatok mentén jól lehet egyensúlyozni, illetve van egy olyan játékmód is, amelyben mindenkinek csak egy élete van, ez is okozott néhány izgalmas pil-



RESIDENT EVIL KICSIT MÁSKÉPP

A Sony E3-as konferenciáján mutatták be a *Resident Evil 7* ingyenesen játszható, de csak PlayStation 4-re elérhető demóját, a *The Beginning Hour*, amely akár a P.T. szellemi örököséiként is felfogható, és nem kapcsolódik a teljes játékhoz, inkább csak felvezeti azt. Általa egyfajta ízelítőt kapunk a Capcom szellemiségéből, miszerint visszaviszik a szériát egészen a gyökerekig, és az akciózás helyett újfent a csontig hatoló félelemre építenek. Várhatóan 2017 januárjában kiderül, hogy jól számítottak-e, ugyanis akkor érkezhett meg a *Resident Evil 7* a PlayStation 4 mellett PC-re és Xbox One-ra is, még hozzá VR-támogatással.

lanatot. De nem jutsz el odáig, hogy élvezed is a játékot, annyi hiba és hiányosság állja utadat. Az pedig, hogy a szintlépéssel új fegyverek és kozmetikai cuccok oldhatók fel, csak a legelvakultabb multis FPS-fanokat vigasztalhatja, engem nem. Végül meg kell említenem – bár mindezen már sokat nem lehet rontani –, hogy a zenék is nagyon furcsák: néha plázazene, néha patetikus, *Ace Combat*-szerű muzsika, máskor valami horrorfilmes para induló szól, bár ezt a random hangulatingadozást már a *Revelations 2*-ben is megszokhattuk. Bárhogy is, óriási kihagyott ziccer az *Umbrella Corps* minden szempontból; kicsit segít a helyzeten az, hogy az átlag *Resident Evil*-rajongó már hozzászólt a csalódásokhoz. Nagy levegő, kifúj, elengedés, reménykedve a jövőbe tekintés; mindennapos gyakorlatunk.

HP

NE LEGYÜNK TÚL SZIGORÚAK, LEHETETT VOLNA MOBA IS

HARDVER

Windows 7 SP1/8.1/10 (64 bit); Intel Core i3-4160 3,6 GHz CPU; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 460 VGA; 13 GB HDD

- + hangulatos *Resident Evil* pályák
- + jó ötlet egy e-sport-jellegű mókához...
- ... minden szempontból rettenetes kivitelezésben
- nulla sztori és kevés tartalom

HP
Így kell mindent elrontani, ami ötletként jó volt.

55



Umbrella és Tricell is van a játékban, legalább ennyi



Domination a szép kis házra, Domination a családomra



HA TE MONDOD

Kavata Maszacsika producer, Capcom: „Az *Umbrella Corps* a széria modern napjaiban játszódik, ami azt jelenti, hogy a *Resident Evil 6* eseményei után járunk.”



Vezethetünk egészen a célig, ám az utolsó métereken dől el minden



A tömegben lassú a haladás, de legalább kevésbé fáradunk el



A lejtőkön felesleges tekerni

AZOK A BIZONYOS TRIKÓK

Azt talán mindenki tudja, hogy a sárga trikó kinek a jussa, de a Tour de France-hoz nem csak ez a ríktó felsőruházat tartozik hozzá. Íme a teljes lista:

Maillot jaune/sárga trikó – a legjobb időeredménnyel rendelkező versenyző

Maillot vert/zöld trikó – az összesített pontverseny vezetője

Maillot à pois rouges/piros pöttyös trikó – a legtöbb gyepi pontot gyűjtő kerékpáros

Maillot blanc/fehér trikó – a legjobb 26 éven aluli bringás

Csak a következő emelkedőig bírjuk ki!

TOUR DE FRANCE 2016

EZEN A NYÁRON ÚJRA KÉZ A KÉZBEN KÜZD KÉT JÁTÉK AZÉRT, HOGY A KÉTKERÉKŰ ÉLETMÓD SZERELMESEINEK KEGYÉBE FÉRKÖZHESSEN. A kerékpársport kedvelői idén is a megszokott módon kapják meg a betevő falatot, vagyis PC-re a csapatmenedzselésre koncentráló *Pro Cycling Manager 2016* jelent meg (tesztjét lásd a túldoldalon), a konzolosok pedig a szimulátorélményre gyűró *Tour de France 2016*-ot kapták. Ezek a játékok alapvetően szűkebb réteget céloznak meg, viszonylag kevesen éreznek elviselhetetlen késztetést arra, hogy több száz kilométeren át oda-vissza előzgessek egymást egy maréknyi másik bringással. Én pedig teljes mértékben meg tudom érteni őket.

BÍRNI KELL SZUFLÁVAL

A *Tour de France 2016* egy tisztességesen összerakott oktatómóddal készült a széria újoncai számára, amivel gond nélkül el lehet sajátítani az alapokat. Versenyzőnk kemény fickó, de a végtelenségig ő sem bírja a tekerést, így ebben a sportszimulátorban elsődleges feladatunk az energiamenedzselés lesz. Két csík jelzi majd a rendelkezésünkre álló energiát, így külön kék sávot kap az általános tekeréshez szükséges erőnlét és egy másik, piros mérce mutatja a támadásokhoz felemésztett tartalékokat. Ha karakterünk támadásba lendül, akkor a kerékpáros felemelkedik a nyeregéből, és durva sebességre kapcsol, ekkor azonban az energia pillanatok alatt elillan. A piros és a kék energiasávot külön frissítő elfogyasztásával pótolhatjuk, amelyekből a



INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
Fejlesztő **Cyanide Studio**
Platform **PlayStation 4, Xbox One**
Röviden A menetrendszerűen, évente érkező országútike-rek-páros-szimulátor sorozat legújabb epizódja.
PEGI 16+

verseny elején kapunk egy-egy adagot, illetve a futam egy bizonyos pontján újra feltekinthetünk belőlük. A frissítő minden egyes cseppjét érdemes beosztani, ugyanis ha kifulladás a bringásunk, az első pozícióból könnyen a középmezőnyben találhatjuk magunkat.

Végig teljes erővel tekerni és az első helyet tartani lényegében öngyilkosság. Ekkor a szél is visszafog minket, így időnként jobb kicsit hátrébb húzódnunk, és más bringások mögött haladva visszanyerni egy keveset az erőnlétünkéből. Szélvédett helyen ez sokkal gyorsabban megy. Szintén spórolhatunk az energiával, ha lejtőkön nem tekerünk, hanem egyszerűen csak hagyjuk, hogy a kerekek tegyék a dolgukat. Bár egyénekét irányítunk, ez mégis egy csapatjáték, ezért a verseny során nemcsak utasításokat adhatunk társainknak, hanem bármikor változathatunk is közöttük. Ha az éppen megismerésített versenyzőnk már a tüdejét készíti hosszú szenvedés után az aszfaltra köpni, akkor jobb, ha átváltunk egy másik csapatra, és vele tekerünk tovább.

KILOMÉTEREK VÉGTELEN SORA

A 2016-os és a tavalyi Tour de France-szezonon is végigküzdehetjük magunkat, a felhozatal pedig a Critérium du Dauphiné Libéré, a Critérium International, a Circuit des Grimpeurs és a Triptyque Tour egészíti ki, vagyis lényegében az összes fontos francia országúti kerékpárversenyt megkapjuk. Mindezek felül még saját versenyeket is kreálhatunk, különböző szakaszokat egymás után fűzve. Ez így egyben rengeteg órányi szórakozást ígérne a csúnyács-

ka grafika ellenére is, de sajnos a *Tour de France 2016* sem képes bebizonyítani a kerékpáros-szimulátorok létjogosultságát; egyszerűen dögunalom folyamatosan az energiasávot figyelni, mialatt pörögnek a megtett kilométerek.

Az utolsó pár száz méterig oda-vissza előzgetjük majd azt a pár versenytársat, akik szintén az élbolyban pedáloznak, a végére pedig jobb esetben marad még annyi szusz bennünk, hogy egy ütős hajrával az első között érhesünk a célba. Itt bevethetjük a 2016-os rész egyik újítását: a kerékpáros már ki tudja tolni maga elé egy kicsit a bringát, ezzel néhány centit nyerve a cél-egyenesben. Mókás dolog, de ehelyett nem ártott volna mondjuk némi fizika is a játékba, esetleg ütközés vagy valamilyen műszaki hiba. A kihívásokkal még el lehet ütni az időt, de ezek sem nyújtanak hosszú távú élményt.

Csirke

- ✦ játszható az összes fontos verseny
- ✦ a kihívások megizgazatlanak
- ✦ saját futam készíthető
- ✖ nulla fizika
- ✖ gyenge látvány
- ✖ hosszú, unalmas tekerés

CSIRKE
Valami a küllők közé keveredett.

61



DOPPINGVÉTSÉG

A Tour de France legnagyobb botránya, hogy a hétszeres bajnoktól, Lance Armstrongtól visszamenőlegesen elvették az összes gőzelmét, mert kiderült, hogy tiltott doppingszereket használt.



A diadalért a Diadalív felé.



Egy ilyen kavalkádban szinte borítékolható, hogy egy versenyző bukása tömegbalesetet okoz.

Itt nem ciki, ha feszülő nadrágos, lihegő férfiakat nézel

PRO CYCLING MANAGER 2016

ELNÉZVE A SZERKESZTŐ-SÉG ELŐTT ÜRESEN PANGÓ BICIKLITÁROLÓT,

már kezdem kapiskálni, hogy miért ment körbe a „Használta már valaki bármilyen lábhajtányos szerkezetet?” felütésű kérdés, amire én botor módon válaszoltam is: „Igen, én már vízbicikliztem”.

EZ NEM VÍZBICIKLI

Nem vagyunk versenykerékpár-nagyhatalom, ezért egy kisebb összeget merek arra rakni, hogy egy ebből a sportágból készült menedzseres játéknak majd nem kígyóznak sorban a megjelenés előtti éjszakák a boltok bejáratai előtt a vásárlók. Nincs is ezzel baj, mert olyan szórakozási formáról beszélünk, aminek az esszenciáját csak egy szűkebb réteg tudja igazán kiizsuzni, miközben a borotvált lábú pixelsportolók küzdelmét egyengeti. Ebbe a körbe gurultam be most én is pár bizonytalan tekeréssel, így az élményeim elsősorban azoknak fognak segíteni, akiknek hozzám hasonlóan nem az volt gyermekként az első mondatuk, hogy „hány sebességes?”.

Tizennyolc – vágná rá a laikus, amire a profik csak babszalogva legyintenek, mert közel sem ilyen egyszerű a válasz erre a kérdésre, ahogy a *Pro Cycling Manager 2016* játékmenete sem az. Akik egy önfeledt kerekzésre számítanak, azok most pattanjanak inkább nyeregbe, és tegyenek meg egy kört a Velencei-tó körül, mert ahogy a címben is jelezve van, itt jóval több dolgot lesz, mint csak a pedált taposni. Az előző felvonáshoz képest nem tapasztaltam számottevő változásokat,



INFO

Kiadó Focus Home Interactive

Fejlesztő Cyanide Studio
Platform PC

Röviden Menetrend szerint begurult a kerékpárversenyek összetett világát bemutató játék, ahol ismét a mi kezünkben lesz egy csapat vagy egy fiatal bringás jövője.

PEGI 3+

ebből adódik, hogy a régi motorosok – elnézést, régi cangások – otthonosan fognak mozogni a lehetőségek között. Most is választhatunk, hogy egymagunkban hódítjuk meg bolygónk leghíresebb kerékpáros mérettetéseit, vagy bemelegítve a nemzetközi porondra, más játékosokkal mérjük össze, hogy kinek mekkora a pumpája. A single módban négy lehetőség valamelyikére bökhetünk rá, amiből én most azt a kétőt említeném meg, amelyek hosszú hetekig vagy akár hónapokig is leköthetnek. A karrier szekcióban egy komplett csapat fölött kell majd anyáskodnunk, de választott klubunk mellett egy adott ország fiataljait is nekereshetjük a világversenyegeknek. A háttérben meghúzódva siker és bukás urai vagyunk, mindenre oda kell figyelniük, még az olyan másodlagos dolgokra is, hogy a szponzori pénzeső ne csak cseperegjen, hanem zuhogjon. Bőven elszőszmőtől ezzel a résszel az ember, de ami számomra és bizonyára az újonnan érkezőknek is a legélvezetesebb pillanatokat okozza, az a Pro Cyclist mód. Itt egy feltörekvő ifjú pályafutását kísérhetjük figyelemmel, akinek a paramétereit és kicsit a kinézetét is mi magunk határozhatjuk meg. Én létrehoztam szikár önmagamot, mert egy medve inkább csak a cirkuszban biciklizzen, félkörívű pódium előtt, és ne a hosszú távú viadalokon. Kezdetben csak támogató szerepet töltünk be a csapatunkban, de ahogy hozzuk a jó eredményeket, úgy kapjuk a markánsabb feladatokat. Lélekszimogató, hogy a frissen kreált hősünket a többjátékos részben is megtornáztathatjuk, csak hogy bajnok legyen a kibertérben is.

SZÉP, FESZES A LÁNC

Maguk a futamok újfent kavalkadosra sikerültek, csak úgy, mint az életben. Nem találkoztam fatális hibákkal, az MI remekül működik, csapattársaink jól reagálnak az utasításokra és ránk is. A megjelenítésre most sincs panasz, a grafika tökéletesen megfelel a célnak. Tetszett, hogy sokkal átláthatóbb, kidolgozottabb lett az a sok információ, ami verseny közben a kijelzőn virít. Hogy ajánlom-e a hozzához hasonló, inkább csak felszínesen szemlélődőnek? Igen, és főleg annak, aki többet szeretne egy egyszerű sportkövetítésnél, de azért nem tekerme fel a legendás, 1912 méter magas Mont Ventoux hegyre, amit idén is megmászunk a Tour de France résztvevői.

Nightwolf

HARDVER

Windows Vista; AMD/Intel Dual-Core 2,2 GHz; 3 GB RAM; 256 MB VGA; DirectX 9; 11 GB HDD

- + átlátható, érthető infóablakok a futamok alatt
- + saját versenyző létrehozása
- + életszerű versenyek, izgalmas végjátékok
- megjelenéskor akadózó, szakadozó multiplayer mód
- nem maradsz le sok mindenről, ha csak a tavalyi rész van meg

NIGHTWOLF

Újfent két kerék, két pedál és egy kormány, de picit jobban gurul.

74



A futás elég béna, de a 4x100-as váltóban kihívás és taktikai lehetőség is rejlik

PROFIK KIZÁRVA

Valamilyen furcsa oknál fogva a játék nem támogatja a Wii U Pro kontrollert, így a rendes gamepad mellett csak Wiimote-okat csatlakoztathatunk, ha többen akarunk játszani, analóg karok nélkül pedig kifejezetten nehéz bizonyos számokban versenyezni.



A ritmusjátékok szerelmesei élvezni fogják a gimnasztikát

Bár nem kell a kontrollerral hadonászni, a pingpong így is jó móka

Sportolni továbbra is mőkás

MARIO & SONIC AT THE RIO 2016 OLYMPIC GAMES

EBBŐL A JÁTÉKBÓL SOK MINDEN HIÁNYZIK, DE MÉG ÍGY IS JOBBAN ÁLL, MINT AZ OLIMPIA, AMIT FELDOLGOZ. A 2016-os nyári olimpia helyzete sajnos nem túl biztató: egy hónappal a játékok kezdete előtt a stadionok nagy része még nincs kész, a helyszín pedig sok helyen nemhogy használhatatlan, hanem egyenesen életveszélyes. Szerencsére Mariónak és cimboráinak egy sokkal vidámabb virtuális világban kellett kiállni a próbát, de így sem volt mindig rózsás a helyzet.

HOL VAN MINDENKI?

Nem ez az első, olimpiát feldolgozó játék a Nintendo gondozásában, így kénytelen vagyok párba állítani őket, és nem tudom nem észrevenni, hogy néhány dolog hiányzik. Összesen 14 különböző sportág közül választhatunk, ez pedig édeskevés a korábbiakhoz képest. Hol van a távolugrás, a gátfutás vagy a vívás? Mi lett a különböző úszószámokkal vagy egyéb vizes sportokkal? Ugyancsak hiányoznak az úgynevezett dream eventek, vagyis a különleges környezetben játszódó versenyek, amelyek képesek voltak még a bénább számokat is feldobni. Akik most ismerkednek a szériával, azoknak elég lehet a kínálat, de a régi motorosoknak hiányérzete lesz. Maguk a versenyszámok technikailag is nagyon különböznek egymástól, így a lehetetlenül bénától (a százméteres sprint arról szól, hogy ki tudja gyorsabban nyomkodni a gombot) kezdve a ritmikus



INFO

Kiadó Nintendo
Fejlesztő SEGA Sports R&D
Platform Wii U
Röviden Különböző sportokat feldolgozó játék, amelyben a Nintendo és a SEGA ikonikus karaktereivel szállhatunk versenybe. PEGI 7+

sportgimnasztikán át (ami effektíve egy ritmusjáték) a kifejezetten szórakoztató rögbiig válogathatunk. Némelyekben taktikázhatunk is a csapatunk összeállításával, ami fel tudja dobni még a gyengébb sportokat is.

KARNEVÁLI HANGULAT

Karakterünk egy rioi strandon kezd, itt ismeri meg a többi figurát, és innen veti bele magát a különböző versenyekbe. A helyszín kifejezetten hangulatos, és lássuk be, a homokos parton más-más nemzetiségű emberkével beszélgetve sokkal izgalmasabb feloldani egy-egy zászlót vagy egyéb kozmetikai cuccot (miközben az NPC-ktől egyébként egy csomó hasznos dolgot is megtudunk országukról), mintha egy egyszerű menüben kattintgattunk volna végig mindent. A látvány első osztályú, és bár nyilvánvalóan nem kell forradalmi dolgokra gondolni, a vibráló színeknek, a látványos animációknak és a kidolgozott helyszíneknek köszönhetően egyszerűen vidámságot áraszt magából a játék. A zenére sem lehet panaszkodni, számos klasszikus dallam is felcsendül.

BARÁTOKKAL EZ IS JOBB

Miután kipróbáltunk pár egyszerűbb versenyszámot, benevezhetünk nagyobb bajnokságokra is, ahol saját Mii figuránkat elindíthatjuk más avatárok ellen. Ahogy teljesítjük a versenyeket, úgy oldunk fel különböző ruházatokat, amelyekről karakte-

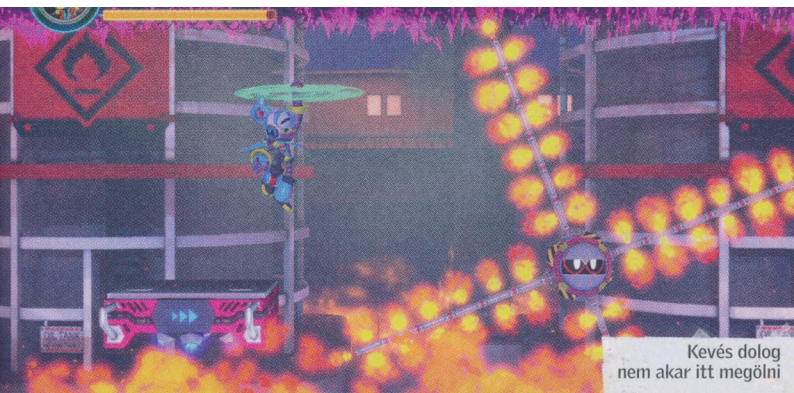
rünk nemcsak divatosabb, hanem egyes sportokban képzetesebb is lesz, így egyre magasabb pontszámokat érünk majd el. Egyes ismert karakterekkel ilyenkor is megmérkőzhetünk, és ha sikerül őket legyőzni, akkor játszhatóvá is válnak, de csak abban a versenyszámban, amelyben legyőztük őket, ez pedig így elég lehangoló. Van ugyan online komponens, de ne számítsunk éles küzdelmekre, mindössze egy listát kapunk az eredményekkel, és lássuk be, ez nem feltétlen elég ahhoz, hogy megmász- szuk a ranglétrát. A végeredmény egyáltalán nem rossz, sőt, ha sikerül összehoznunk egy társaságot, akkor a maga egyszerűségében kifejezetten szórakoztató, de sokkal többet is ki lehetett volna hozni belőle. Ezúttal nem lehet azzal takarózni, hogy a stúdióknak nem volt elég ideje, hiszen az olimpia időpontját nem a múlt hónapban találták ki.

KACI

- + remek hangulat
- + szórakoztató versenyek
- kevés sportág
- nincs online játék
- kontrollertámogatás hiánya

KACI
Majdnem célba ért, de elcsúszott egy banánhéjon.

65



Kevés dolog nem akar itt megölni



Újabb győzelem, újabb képesség



Forrófejű barátomat hamarosan lehűtöm



MAJDNEM MEGAMAN

Inafune Kejdzi, a játék egyik dizájnere egy interjúban elárulta, hogy azt sem zárták ki a fejlesztés során, hogy végül a Capcom legyen a végleges kiadó. Ebben az esetben készek lették volna át rajzolni a karaktereket, és belenyúlni a sztoriba, hogy egy tényleges Megaman játékot kapjunk. Azonban ebből nem lett semmi, így maradtunk a „szellemi örökös” megnevezésnél.

Retró hangulat, repedő kontroller

MIGHTY NO. 9

A RETRÓ KORSZAKÁT ÉLJÜK. Egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek a múlt platformereit megidéző indie játékok, sőt még olyanok is vannak, amelyeket egy az egyben átellennek a Nintendo első konzoljáról a jelenlegi generációra. Milyen frappáns, hogy pont a legelső hat Megaman játékkal is ezt tették, miközben közösségi támogatással készült a *Mighty No. 9*, pont ennek a sorozatnak a szellemi örököse.

GYŐZTES CSAPATON NE VÁLTOZTASS

A *Mighty No. 9* fejlesztői bizonyos szinten jól érezték, mit várnak a rajongók, és maximálisan kiszolgálták őket. Szinte Megaman tökéletes klónját kapjuk meg Beckben, aki a *Mighty No.* robotsorozat kielencedik és egyben legerősebb darabja. Ő is kifogyhatatlan lőszerezellepalkot karágyújával tizedeli meg az ellenfeleket, és remek ugrótechnikájával szeli át a 3D-s környezetbe helyezett 2D-s pályákat. Ráadásaként kapott még egy rövid távú előresiklást, amivel olyan platformok között tud átkelni, amelyeket sima ugrással nem érne el, és ezzel tudja a már megsebzett robotokat elpusztítani és energiát kinyerni belőlük. Ettől, a játékban Xelnak nevezett energiától rövid távú buffokat kapunk, és különleges fegyvereinket is ezzel tudjuk leghatásosabban feltölteni. A sablonos történet szerint a világban béke honol, csak a harci arénákban küzdenek egymással nagyon fejlett robotok. Ámde beüt a krach, és egy ismeretlen vírus megfertőzi az összes robotot. Csak Beck és az



INFO

Kiadó **Deep Silver**
Fejlesztő **Comcept, Inti Creates**
Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox One, Wii U**
Röviden A Megaman játékok szellemi örökösének kikiáltott, közösségi kalapozásból létrejött, ultranehez platformer.
PEGI 12+

éppen lekapcsolt Call vészeli ezt át, ezért ránk vár a feladat, hogy készítőink utasításai alapján kigyomlájuk a vírust. Sajnos a sztori nem lesz sokkal érdekesebb, csak az időt húzzák a bosszantó átvezető videók. A nagy elődhöz hasonlóan itt is szabadon választhatunk az első nyolc pálya közül, amelyek végén mindig egy igen izgalmas és élvezetes csata vár minket egy másik robottal, akit ha legyőztünk, megkapjuk az erejét. Természetesen úgy van ez kitalálva, hogy minden egyes robot ereje üti egy másikét, megkönnyítve a dolgunkat az első legyőzése után. Ha velük mind végeztünk, jön az utolsó három pálya, a legvégén már majdnem kettéharaptam a kontrollert.

AMIKOR ÁTKOPOGTAK A SZOMSZÉDOK

A *Mighty No. 9* legnagyobb hibája a nehézsége. Egy fair kihívással nem lenne probléma, de itt sok esetben nem erről van szó. Számptalan 8 bites játék volt túlzottan nehéz, hogy az embereknek tovább tartson végigvinni, és sajnos e tekintetben is retró a játék. Beállíthatjuk, hogy kilenc életünk legyen (ezt ajánlom mindenkinek), és vannak checkpointok a pályán, de néha ez sem elég, főleg mivel a főellenségekkel szemben kell pár megmaradt élet. Nem egy készítő átkozom el olyan pályarészeknél, amelyekben mozgó platformokon kellett átugrálnom, és közben négy irányból kaptam az áldást, vagy amelyekben pont a karakter méretének megfelelő, apró réseken kellett átnavigálnom, és rögtön utána, reakcióidőt sem hagyva telibe talált egy addig nem látott ellenség, és ezzel egyből meg-

ölt. Egyszer még a szomszédok is átjöttek, hogy hívjanak-e papot, mert azt hitték, megszállt valami. Egy szó mint száz, sajnos frusztrálóan nehézre sikeredett a játék, és ezzel sokszor kiirtotta az élvezet írmagját is belőlem, és csak a dühödöt bizonyítási vágy maradt.

KI ITT BELÉPSZ, HAGYJ FEL MINDEN REMÉNYNEL!

Mindennek ellenére nem tudom kijelenteni, hogy a *Mighty No. 9* rossz játék, inkább csak nagyon szűk rétegnek szól. Akik hidegvérűbbek vagy ügyesebbek nálam, és szeretik a retró platformereket, azok nyugodt szívvel adjanak neki egy esélyt.

Gócza

HARDVER

Windows 7 (64 bit); Intel Core 2 Quad 2,8 GHz/AMD Phenom X4; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 550ti/Radeon HD 7770; 2 GB HDD

- + élvezetes bosszarcok
- + Megaman hangulat és jellegzetességek
- frusztrálóan nehéz pályarészek
- sztori nélkül jobb lenne
- egy-két végtelenül idegesítő karakter

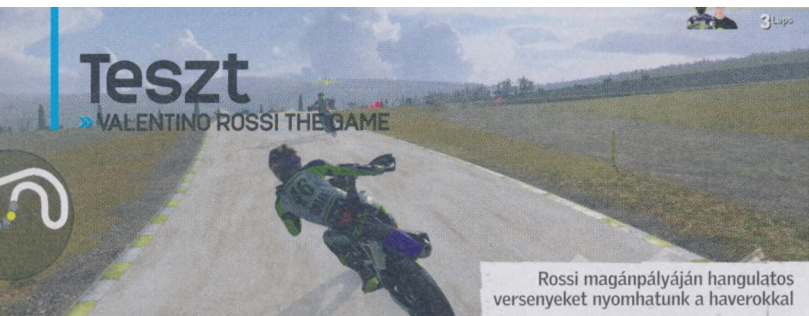
GÓCZA

Tegyél félre pénzt egy új kontrollerre!

72

Teszt

» VALENTINO ROSSI THE GAME



Rossi magánpályáján hangulatos versenyeket nyomhatunk a haverokkal



Sisakot, kesztyűt, csizmát vásárolhatunk pontjainkból



Azért megmaradtak a szokásos MotoGP-elemek is

EGYET A DUCATINAK IS

Nem sokkal a Valentino Rossi játék előtt megjelent a szintén a Milestone által készített Ducati 90th Anniversary, amelyben csak az olasz gyártó motorjai szerepelnek, összesen 39 darab, 1950-től napjainkig. 13 pályán vezethetjük őket. A kevesebb tartalom miatt ára is kedvezőbb; ha Ducati-fanok vagytok, nézzetek rá!



Kikapcsolódásképp autózhatunk is

Nem Rossi

VALENTINO ROSSI THE GAME

MÁR NAGYJÁBÓL HÁROM ÉVE PEDZEGTEM, HOGY AZ AKTUÁLIS ÉVI MOTOGP JÁTÉKRÓL FŐLÖSLEGES MINDIG KÉT OLDALBAN LEÍRNUM, HOGY ALIG VÁLTOZOTT VALAMIT, AZ ÚJDONSÁGOKAT EGY OLDALON IS ÖSSZE TUDOM FOGLALNI ÉS ÉRTÉKELNI

(lásd még a Visszapillantó rovatot – a szerk.). A Milestone továbbra is teljes kényelemben gyártja a licencelt motoros játékokat. Nem nagyon hatotta meg az olasz csapatot a *Driveclub Bikes* sem, és ez teljesen érthető; a két játék eltérő élményt kínál, és bár azt gondolom, hogy a *Driveclub* még a kevesebb tartalom ellenére is felülmúlja élvezeti értékében az idei *MotoGP*-t is (ne tévesszen meg titeket a *Valentino Rossi The Game* cím, ez az, amiről a teszt is szól), el kell ismernem, hogy a motorozás igazi szerelmesei inkább a Milestone játékaiban találhatnak örömet. A *Valentino Rossi The Game* viszont tökéletesen kiszolgálja a legendás olasz versenyző rajongóit, és minden korábbinál több tartalmat kínál. Nem sokkal, de nem is elhanyagolható mértékben.

VR | 46

A Milestone az egész játékot Rossi köré építette; lényegében minden róla, a karrierjéről szól, és arról, amit a motorozás mellett még szeret csinálni. A karriermódban feltörekvő motorosként persze saját karakterünkkel versenyzünk (akkor is férfite van, ha nőt választunk, de ez a hiányosság várható volt a fejlesztőcsapatól); fokozatosan, minden versennyel javulnak képességei, és a megszerzett pontokból új felszereléseket vehetünk neki. Ő Rossi akadémiajának növendékeként szerepel a játékban, és a nem kimondottan jó angol-sággal beszélő legenda ellátja tanácsokkal. Megtalálhatjuk benne a 2016-os és 2015-



INFO

Kiadó Milestone
Fejlesztő Milestone
Platform PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One
Röviden A 2016-os MotoGP játék Valentino Rossi munkássága előtt tiszteleg, de ettől nem lett kevesebb.
PEGI 3+

ös szezon minden pályáját és versenyzőjét, mi több, korábbi legendákat is az 500, 250, 125 köbcentis, valamint a négyütemű motorok kategóriáiból. Ne zavarjon meg titeket az ideiglenes névváltás, ez tényleg egy új és teljes értékű *MotoGP* játék, csak a körítés más. Ha csak simán versenyezni szeretnénk, mehetünk a MotoGP-ben, a Moto3-ban, a Moto2-ben, illetve a 125-ös, 250-es, 500-as motorok kategóriájában. Viszont a rengeteg egyéb, korábban nem látott lehetőség miatt tényleg különleges a *Valentino Rossi The Game*. Krosszmotorokkal száguldozhatunk a világ különböző pályáin vagy akár Rossi magánfarmján, játszhatunk ki-eséses (Americana) módban, amikor minden körben az utolsó két versenyző diszkvalifikálódik, vagy Enduranch módban, amelyben a versenyzők kétfős csapatokban indulnak, és a tagok megadott számú körönként váltják egymást.

Mikor utoljára autóztunk egy *MotoGP* játékban, az maga volt a tragédia, pedig a Milestone-nak az autós játékok sem idegenek. Nem értettük, hol csúszott annyira félre a fejlesztés, de a Safety Car vezetése már a múlté. Most viszont kétféle autót is hajthatunk: Ford Fiestákkal a Monza Rally Show-n kerülgethetünk gumikat, Ford Mustangokkal pedig driftelgethetünk. Nem egy *DiRT Rally*-szintű élmény egyik sem, abszolút leegyszerűsített, és alkalmi játékosoknak valók, de még így is meglepően jók, ráadásul belső nézetből is játszhatunk. A fent említett módok mindegyike játszható multiban, de oda általában csak a legkeményebb arcok merészkednek, nem találtam olyan szobát, ahol ne lett volna kötelező legalább a manuális váltó.

És ezzel még nincs vége. Újrjátszhatjuk Rossi karrierjének legfontosabb pillanatait, megpróbálhatjuk megdönteni időeredményeit, és bevezették az időszakosan változó kihívást, amelyben pár nap után mindig

más pályán, más körülmények között igyekezhetünk jól teljesíteni.

NINCS VÁLASZTÁSOD

Furcsállottam, hogy még csak részben sem emelték át a *Ride*-ban bemutatott testreszabási lehetőségeket. A motorokat érthető okokból nem lehet tuningolni, de érdekes megoldás, hogy az öltözékek festhető szabadon, csak kész ruhadarabokat vásárolhatunk. Ráadásul azok közül is csak sisakokat, kesztyűket és csizmákat magát a kezelélabást nem. Ennek ellenére a *Valentino Rossi The Game*-et a sorozat és a motorozás minden rajongójának ajánlom, aki hajlandó szemet hunyni az évek óta szinte semmit nem fejlődő grafika és fizika felett. Tartalmas és jó motoros játék ez, és egyelőre nem akad kihívója. Majd ősszel jön a *Ride 2* azoknak, akik több testreszabási lehetőséget akarnak.

Paca

HARDVER

Windows 7 SP1; Intel i5-2500K 3,3 GHz/
AMD Phenom II X4 850; 4 GB RAM;
GeForce GT 640/Radeon HD 6670 1 GB;
20 GB HDD

- + tartalmaz
- + a teljes ideji és tavalyi MotoGP-szezon benne van
- + az autós módok nem rosszak
- grafikai téren semmi fejlődés
- hiányos testreszabási lehetőségek és a női modell hiánya
- DLC-kbe helyezett alapvető tartalom

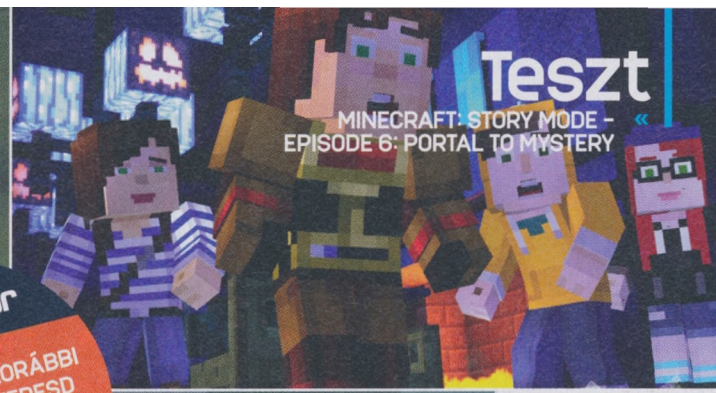
PACA

Rossi-rajongóknak kötelező.

80



Ezúttal csak a kastélyban mozgunk, így a környezet nem a legváltozatosabb



A sok zombival meggyűlik a motor bajja

GameStar

TESZTÜNKET A KORÁBBI EPIZÓDOKRÓL KERESD A 2015/12-ES, 2016/01-ES ÉS 06-OS GAMESTARBAN



Vajon ki lapul a gyilkos álarca mögött?

ZENE NÉLKÜL...

Az ötödik epizód után távozott a Minecraft: Story Mode zeneszerzője, a helyén keletkező űrt pedig nem sikerült maradéktalanul betölteni, így ezúttal a szokottnál jóval laposabb, felejthetőbb dallamok várnak ránk.

Amikor a Minecraft elkezdett fájni

MINECRAFT: STORY MODE - EPISODE 6: PORTAL TO MYSTERY

A MINECRAFT: STORY MODE EDDIG SEM TARTOZOTT A KEDVENC TELLTALE JÁTÉKA-IM KÖZÉ, DE EZZEL AZ EPIZÓDDAL A SZOROZAT ELÉRTE MÉLYPONTJÁT.

Legalábbis nagyon remélem, hogy ennél mélyebbre már nem sülyednek, ezúttal ugyanis minden olyan részlet kimaradt, ami egy kicsit is érdekessé tette a játékot azok számára, akik nem hatalmas *Minecraft*-rajongóként ültek le a gép elé. Még a középszerű jelzőt sem szívesen aggatnám rá erre az epizódra, főleg akkor nem, ha párba állítjuk a csapat korábbi játékaival, amelyekben a dialógusok és a dramaturgia vitték el a hátukon a jobbnál jobb évadokat.

CELEBEK MINDENÜTT

A csapat ezúttal egy ismeretlen világba keveredik: egy hatalmas kastélyban találják magukat összezárva néhány youtuberrel. Nem viccelek, a karaktereket igazi, több millió feliratkozóval rendelkező videósok alapján alkották meg, akik ráadásul saját magukat szinkronizálják. Mivel kis hazánk kitermelte saját videósait, valószínűleg nem sokan ismerik majd a játékban megjelenő karaktereket (a lelegején utalnak ugyan videós mivoltukra, de ennyiben ki is merül az egész). Látszik, hogy a *Portal to Mystery* egy hatalmas fan-service, és egyáltalán nem is zavart volna, ha felbukkan egy-két cameoszereplő, de indokolatlan egy egész epizódot videósokra felhúzni.



INFO

Kiadó **Telltale Games**
 Fejlesztő **Telltale Games**
 Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation 4, PS Vita, Xbox 360, Xbox One, Wii U**
 Röviden **A Minecraft világában játszódó Telltale kalandjáték első kiegészítő epizódja.**
PEGI 12+

A szinkron a kevés jól működő dolog egyike volt a *Story Mode*-ban, ezek a srácok azonban nem képzett színészek, ami sajnos nagyon érződik azon, ahogy affektálva felolvassák sorait.

MÉRT NÉZNEK HÜLYÉNEK?

Bár eddig is érezhető volt, hogy a szériával a fiatalabb generációt célozta meg a Telltale, azért egy bizonyos szintet sikerült tartani. A dialógusokat azonban ezúttal olyan szinten szájarágósra írták meg, hogy valószínűleg egy okosabb tengerimalac is képes lenne feldolgozni az elhangzó információkat. Ez a fajta megvalósítás egy idő után kifejezetten kellemetlenné válik, hiszen még bele sem kezd a karakter a mondatba, már tudjuk, mit fog mondani egy perc múlva, de meg kell várunk, amíg sikeresen megszül két értelmes mondatot. Pedig a történet egyáltalán nem ennyire bugyuta, sőt! A kastélyban egy gyilkos szedi áldozatait, a karakterek hullanak, mint a legyek, mi pedig a magunk letompujt módjában megpróbáljuk felgöngyölíteni az eseményeket. A karakterek halála egyébként egyáltalán nem rendíti meg állítólagos „barátikat”, leginkább csak azért történnek, hogy előrevigyük a cselekményt. Mindezt egy nyilvánvalóan fiataloknak szóló játékban... A nyomokból szép lassan (tényleg lassan) sikerül megoldanunk a rejtélyt, és felfednünk, hogy ki a gyilkos. A tapasztaltabb játékosok számára ez valószínűleg jóval hamarabb leesik majd, mint ahogy hőseink

összerakják a puzzle-t, ha pedig valaki ismeri is a videósokat, annak még könnyebb dolga van, egyikük ugyanis nem létezik. Na, vajon ki lehet a gyilkos?

MINDEN TEKINTETBEN KEVÉS

Ha már a puzzle-öknél járunk: ebben a részben két béna crafting table-ön kívül semmilyen fejtörő nem vár ránk, hogy egy kicsit is megdolgoztassa az agyunkat, az egyébként sem túl izgalmas QTE-részekben pedig nem segít, hogy a játék motorja továbbra is dögölődik, gyakran beakad a kép vagy csúszik a hang. Ha a *The Walking Dead* harmadik évadát és a *Batmant* is ezzel a motorral adják ki, abból hatalmas botrány lesz.

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

- youtuberek
- gyenge szinkron
- buta dialógusok
- technikai problémák

KACI
 Gyenge kezdés után erős visszaesés.

55



A bolygó olyan szép, mint egy utolsó sör a záróra előtt öt perccel

MINDANNYIAN EMBEREK VAGYUNK

A játék egyik legérdekesebb része, hogy figyelembe veszi a fiziológiai szükségleteket, tehát időnként ennünk és innunk kell, sőt, nem árt, ha olykor álomra is hajtjuk a fejünket, még mielőtt azt vesszük észre, hogy úgy rogyunk össze, mint aki egy lendülettel táncolta végig a Rave Mission összes albumát.



A sztori egyik legerősebb része a titokzatosság



Árkár délután kettőkor is agyonüthet egy kőszámeteor. Jobb félni, mint elégni

Űrbéli magány felsőfokon

THE SOLUS PROJECT

SOKUNKAT MÁR MÁRCIUSBAN MEGLEPETT A THE SOLUS PROJECT AZZAL, HOGY MENNYIRE HITELESEN HOZZA A GALAKTIKUS HAJÓTÖRŐTT HÉTKÖZNAPJAIT, ÍGY MOST, HOGY MEGJELENT A TELJES VERZIÓ, KIMONDOTTAN LELKESEN UGROTTUNK NEKI A KIBŐVÜLT KALANDOKNAK.

Tavasszal a legnagyobb problémánk nem az volt, hogy az emberiség utolsó reménye mi vagyunk, ám ismeretlen erők szétlőtték az űrhajónkat, hanem az, hogy derékban ketté lett ropantva a játék, hiszen akkor még nem volt elérhető a teljes sztori. Mostanra azonban változott a helyzet, ám annyira leírtunk mindent a márciusi GameStarban, hogy spoiler nélkül most nem sok újdonságot tudunk mondani azoknak, akik olvasták a cikket, netán játszottak is a játékkal. Spoilerezni márpedig nem akarunk, mert az olyan nagyon kelet-európai lenne.

JÁTSZD ÚJRA, SAMI

Biztosan vannak, akiknek elkerülte a figyelmét a játék, ezért nekik szívesen összefoglaljuk gyorsan, hogy miért is érdemes rávetni magukat a *The Solus Project*-re. Habár az alaptörténet elég sablonos, hiszen az emberiség éppen ki akar pusztulni, és egy másik bolygót keres magának, ami esetleg lakható is, maga a játék mégis egyedi és kimondottan szórakoztató. Sajnos az ismeretlen űr nem a gyengék játszótere, ezért galaktikus utazóeszközünket felrobbantja valami ismeretlen erő, így a következő emlékünkn az, hogy magunkhoz térünk a mentőkapszulában, egy totál



INFO

Kiadó **Teotl Studios**
 Fejlesztő **Hourances, Grip Games**
 Platform **PC, Xbox One**
Röviden Ha mi nem találunk élhető bolygót, akkor az emberiségnek annyi. PEGI N/A

idegen bolygón. Ám bármennyire is rémisztő ez így elsőre, a baj nem olyan nagy, hiszen az égitest egész barátságos, vagy legalábbis messze nem olyan durván mérgező, mint mondjuk a Jupiter, ahol a sugárzással Dunát lehet rekeszteni. (RG nevében elnézést kérünk a képzavarért – a szerk.) Éppen ezért elkövetkezendő napjaink arról fognak szólni, hogy megpróbálunk túlélni, mert a szélsőséges éghajlat éjjel rút módon hideg, nappal meg olyan, mintha a Dózsa György emlékverseny kiemelt helyszíne lenne.

ENNYIRE MÉG PIEROT SEM VOLT EGYEDÜL

Ahogy már tavasszal is megírtuk, a játék legnagyobb dobása, hogy elképesztő hitelesen tudja visszaadni az egyedüllét érzését, és bár többen kritizálják a túlélés könnyedségét, azért logikusan belegondolva egy idegen bolygón a legtöbben nagyjából addig élünk túl, amíg szomjan nem pusztulunk, éhen nem halunk, vagy meg nem fulladunk. Ám a *The Solus Project* tényleg egyenesen egyensúlyoz a hiteles űr-Robinson érzet és a hétköznapi városlakó cserkész ösztönei között, így kicsi odafigyeléssel nem ragad el az első nap délutánján egy pofás tornádó, és nem fagyunk meg a vízben dideregve, amikor eljön az este. Ugyanakkor mindent áthat a magány, és ez az, ami felér egy ászpókerrel, mert az egésznek olyan hangulatot kölcsönöz, hogy hiába ücsörgünk a szobánkban a gép előtt, fejben valóban egy nagyon messzi bolygón küzdünk az életünkért, és valahol már az sem érdekel, hogy velünk együtt az emberiségnek is annyi, mert csakis a saját túlélésünkre koncentrálunk.

ŰRBÉLI PORSZEMEK

A játék nem sok olyan hibával rendelkezik, ami valóban bosszantó lenne, de azért akad néhány, bár ezeken minimális toleranciával simán át lehet libbenni. Példaként említhető, hogy idővel valóban nem nagy művészet a túlélés, ám ezt felfoghatjuk inkább egyfajta egyensúlyi helyzetnek, hogy az alkalmi játékosok se riadjanak el a kipróbálástól. Azt viszont elég sokan hibaként róják fel (pedig talán nem az), hogy valójában semmiféle segítséget nem kapunk, hogy mit kellene tennünk, vagy merre kellene motostkálnunk. Egyebekben pedig néhány apró összeomlás az, ami említést érdemel, de ez alighanem konfigurációtól is függ, nem csak attól, hogy mennyire instabil a kód.

RG

HARDVER

Windows 7; Dual Core 2 GHz+; GeForce 460; 4 GB RAM; DirectX 10; 11 GB HDD

- ✦ remek hangulat
- ✦ kiváló Robinson-ézés
- ✦ érdekes történetészöveg
- ✖ idővel talán ellaposodhat
- ✖ kevés támpont
- ✖ apróbb bugok

RG
 Sheriff az űrből.

85



GameStar
 A PC-S VERZIÓRÓL SZÓLÓ TESZTET KERESD A 2014/04-ES GAMESTARBAN

Hősünk másodállásban rágcsálóirtóként tevékenykedik



ABRAHAM VAN HELSING

Az eredeti Van Helsing (a játék főhőseinek édesapja) először az 1897-es Drakula-regényben tűnt fel. Később a tudós szörnyvadász karaktert olyan színészek alakították, mint Anthony Hopkins, Christopher Plummer vagy Hugh Jackman. Utóbbi már egy eléggé átalakított, sőt át is nevezett Gabriel Van Helsinget játszott el 2004-ben.



A vadászat folytatódik

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING II

SZAKÍT IDŐT A NEOCOREGAMES A SOKAK ÁLTAL MÁR NAGYON VÁRT WARHAMMER 40,000: INQUISITOR - MARTYR FEJLESZTÉSE MELLETT ARRÁ IS, HOGY TOVÁBB BŐVÍTSE A THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING TRILÓGIA JÁTÉKOSBÁZISÁT. Ezt a sorozat részeinek lassan, de biztosan érkező konzolos portjaival szeretnék elérni, legutóbb például az Xbox One-os játékosok kapták meg a második részt. Van Helsing és Katarina pedig PC után konzolon is ugyanazt a jellegzetes humorral tesztelték, klasszikus akció-RPG alapokon nyugvó, mégis egyedi, ezáltal különösen szerethető élményt kínálta nekünk. A *The Incredible Adventures of Van Helsing II* minden szempontból emeli a tétet, hiszen több különálló játékra elegendő tartalmat zsúfoltak bele a készítő.



INFO
 Kiadó
 NeocoreGames
 Fejlesztő
 NeocoreGames
 Platform
 Xbox One
 Röviden A közönségkedvenc akció-RPG trilógia középső darabja Xbox One konzolokra is ellátogatott.
 PEGI 16+

FAKARÓ ÉS GULYÁS LEVES

Van Helsing története pontosan ott folytatódik, ahol az előző játék végén elbúcsúztunk tőle. Fulmigati professzor legyőzése után hősünk és bájos túlvilági segítőtje, Lady Katarina egy föld alatti börtönkomplexumban találják magukat, ahol egy Hetes számú rab kódneven futó, fura, maszkos alakok ismerkednek meg. A rejtélyes figura segíti menekülésüket, majd az Ellenállás kémjeként a mi oldalunkon harcol az új antagonista, Harker tábornok ellen. Bár a fejlesztők nagyszabású sztorit ígértek, a válogatott és meglehetősen mutatós rusnyaságok halomra ölése köré kanyarított mese nehezen lenne annak nevezhető. Egy

akció-RPG játéktól nem is vár világmegváltó történetet az ember, de azért örültem volna, ha egy picit jobban le tud kötni a polgárháborúba sodródó Borgova sorsa. A humor viszont most is a helyén van, megszámolni is nehéz, mennyi kikacsintás, filmes és egyéb popkulturális utalás zsúfolódik a játékba, természetesen nem maradhatott ki egyik nemzeti eledelünk, a gulyás sem.

VIVE LA RÉSISTANCE

Az Ellenállás vezetőjének komoly feladatai vannak, nem élhet egész nap az önfellett szörnnyirtásnak. Titkos bázisunkon katonákat kell kiképezni, akiket küldetésekre is el tudunk zavarni. Ezeknél a misszióknál nincsenek megadva a teljesítéshez szükséges pontos követelmények, tisztjeinket kikerdeve jöhetünk rá, kit érdemes közülük csatába küldeni. Megmaradt a bázisvédős, tower defense játékrész is, ugyanakkor most már nem kötelező ezzel szöszölni, az embereink ezt is elintézik helyettünk, ha éppen nincs kedvünk csapdákat pakolni a hullámokban érkező szörnyek elé. Ismét lehet az egyébként halomszámra begyűjtött felszereléseket bővíteni, kovácsok, alkimisták és egyéb segítők várnak arra, hogy náluk költsük el a megszerzett aranyat.

JAJ, MIT IS VEGYEK?

Kezdekör indulhatunk nulláról, de akár 30-as szinten is nekivághatunk a veterán módnak előregenerált vagy az első részből importált hőssel. Utóbbi bizonyul majd a jobb döntésnek, mivel sok játékmód olyan magas szinten nyílik meg, amit csak így érhetünk el egy végigjátszás alatt. A három választ-

ható kaszt egyikét képviselő karakterünk még ennél is szélesebb körű lehetőségeket kínál. Annyi aktív és passzív képesség, illetve aura közül válogathatunk, hogy az ember könnyen beleszedül a képességra bön-gészésébe. Katarina hozzánk hasonlóan szinteket lép, nála is bőven lesz mire pakolni a fejlődés után kapott pontokat. A *Van Helsing II* annyi lehetőséget kínál, hogy az első végigjátszás alatt biztosan töredékét aknázzuk csupán ki. Egyszerűen nem lesz elég elkölthető pontunk arra, hogy egy-két képességnél többet maximális szintre fejlesszünk, a kevesebb itt talán tényleg több lehetett volna. Pár eléggé zavaró bug bele tud rondítani az egészbe, de ezeket remélhetőleg hamar orvosolják egy javítás formájában. Ennek érkezéséig is bőven érdemes elkezdeni a játékot, meglepően alacsony árázást mellett ritkán jutunk ennyi tartalomhoz.

Csirke

- ✦ pörgős játékménet
- ✦ remek humor
- ✦ rengeteg tartalom és lehetőség...
- ✦ ... amelyek között könnyű elveszni
- ✦ apróbb bugok
- ✦ kislés történet

CSIRKE
 A szörnyvadászat még most is megunt-hatatlan.

79

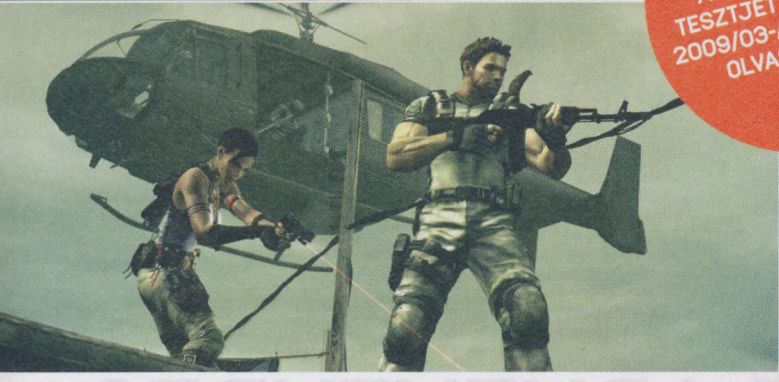


Több extra kosztüm is feloldható játék közben



A helyi erők éppen az üveg visszaváltót keresik

GameStar
A RESIDENT EVIL 5 TESZTJÉT A GAMESTAR 2009/03-AS SZÁMÁBAN OLVASHATOD EL



A Lost In Nightmares DLC helyszíne kellemes emlékeket ébreszt

Ó, ó, ó, Afrika!

RESIDENT EVIL 5

ÉS A NEGYEDIK?

A Capcom korábban elejtett információi szerint a legtöbb rajongó által várt, feltuningolt negyedik rész, vagyis a Resident Evil 4 Remaster valamikor az ősz folyamán érkezhethet meg, de a pontos dátumot még nem árulták el.

A NNAK IDEJÉN FLATLINE 89%-OS ÉRTÉKELÉST NYOMOTT A CHRIS REDFIELD AFRIKAI KALANDJAIT ELMESÉLŐ RESIDENT EVIL 5-RE, ÉS ÉN ÖRÜLTEM, HOGY MILYEN JÓ IS LESZ AKKOR EZ A JÁTÉK. Sok régi vonalas rajongó támadta, de tényleg nem volt rossz, pár izgalmas órában volt benne még akkor is, ha nem voltam mindig boldog és elégedett közben. Egy remaster kiadás esetében nehéz mindig újra mérlegre tenni ezeket az élményeket, mert ma már nyilván rettenetesen frusztráló, hogy nem lehet célzás közben mozogni, hogy a Mercenaries mód sokkal jobb és kifinomultabb lett azóta, hogy a Versus egy pocskéval balanszott játékmód, és hogy az egész élmény annyira hét évvel ezelőtti, hogy hiába a szépen feljavított grafika, egy friss játékos körberöhögi az egészet. Megint marad keserű a romantika, és könnyedén szembesülhetünk azzal, hogy az emlékek (és a remastered kiadások) szebbnek és jobbnak mutatják azt, ami már nem is annyira szép és jó 2016-ban.



INFO
 Kiadó **Capcom**
 Fejlesztő **Capcom**
 Platform **PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden A Resident Evil 5 felújított változata a jelenlegi generációs konzolokra, amely minden korábbi DLC-vel rendelkezik. **PEGI 18+**

közösségi mókát (ami nem túl erős, de legalább van) és egy korrekt kampányt, ami sokkal jobb, ha online coopban toljuk végig egy haverral. Ez így önmagában teljesen korrekt ár-érték arányt eredményez, nem is kell nagyon vitatni. A baj megint csak az, hogy nem tudni, ki is a célcsoport. Ugyanis a Resident Evil 5 nem annyira jó játék, hogy most megint végigtolja az egyszeri rajongó, aki inkább már a Capcom új, horror irányában reménykedik, és várja a hetedik részt. És egyáltalán nem annyira jó játék, hogy újdonságként élmény lehessen egy idetértve felhasznált számára. Ami régen is rossz volt benne, az most is az, ez nem remake, csak egy polírozott régiség, és az akkori korlátai most sokkal szembetűnőbbek lehetnek.

BAMBUSZNÁD, MAJOMKENYÉRFA, KÖKUSZDIÓ

És ami külön zavaró, hogy ez a hét éves cím még mindig PC-n a legjobb. Mert ott képes egy nem túl erős konfigon is kiküzdeni az 1080p 60 fps-t, ami egy TPS játék esetében nem annyira hátrány. Csakhogy a remastered ugyebár konzolos kiadás, de sem a PS4, az Xbox One pedig különösen nem képes tartani a 60 fps-t, 40-50 között mozog – ami nyilván nem a hardver problémája, ne legyünk naivak. Egyszerűen csak átment valaki fésűvel a grafikán, kiválta az éleket, ragyogóbbá tette a fényeket, polírozta a textúrákat és tessék, lehet is tenni a polcra. Az optimalizálás a gyengék fegyvere, az igazi profi bármilyen játékot elad

többször is. Nyilván nagy szerencse, hogy annyira meg sem izzasztja a cucc a vasakat, hogy akadozzon a játék, de nem is itt dől meg a képfrissítési rekord. Tehát marad a vállat megvonó következtetés: ez a játék ilyen áron nem túl nagy veszteség, de nyereségnek tekinteni sem lehet. Örülünk, hogy van, nosztalgiának elmegy, és ha annak idején a coop kimaradt, akkor tényleg érdemes most ketten megvenni (összekapcsolt profi-filokkal együtt nyomni). De ha nem imádogd a szériát, akkor nagyon nehezen fogsz mai szemmel komoly értékeket és élményt találni benne. Akkor inkább kezd el a szériát a legelején, és ha megfog a hangulat, ezt a részt sem fogod majd a kukába dobni. De nem árt biztosra menni, ha már régiségekben gyönyörködik az ember.

PÁRDUK, OROSZLÁN, GORILLA, MAKÁKÓ
 Nagyon jó a Resident Evil 5 újra kiadásában, hogy kapunk egész tűrhető áron egy tényleg szépen feljavított grafikájú játékelményt, két sztori-DLC-t (mind a kettő bőven megéri a próbát, már csak azért is, mert a Lost In Nightmares például abszolút az első Resident Evil világot idézi fel),

HP
 És még zombi sincs benne...

70

- + minden DLC
- + remek coop játékelményt
- + szembeötlően javított látványvilág
- minden, ami régen sem volt jó
- még itt sem megy a 60 fps

GameStar

TESZTÜNKET AZ ELSŐ
KIADÁSRÓL KERESD
A 2012/08-AS
GAMESTARBAN



Maradt még remény?

Csak csinján a lószérre!!

A balta birtokában már könnyedén elbánunk egy-egy árnyékkal, de a nagyobb csoportok elől érdemes elfutni vagy olyan magasra mászni, ahova nem tudnak követni

RÍM NÉLKÜL

Utoljára a 2014-es gamescomon láthattuk a Tequila Works roppant ígéretes kaland-platformer hibridjét a Sony exkluzívjai között. Azóta viszont siri csend övezi a projektet, mindössze annyit tudunk, hogy a fejlesztők visszavásárolták a játék jogait, tehát elvileg minden akadály elhárult az elől, hogy más platformokon is bemutatkozhasson a Rime. Izgatottan várjuk, melyik kiadó csap le a szigeten rekedt, átok elől menekülő fiúra, aki első pillantásra az Ico, a Journey és a The Legend of Zelda: The Wind Waker édes hármásából született gyerkőcnek tűnik.

Árnyék Seattle felett

DEADLIGHT: DIRECTOR'S CUT

TESZIK VAGY SEM, A JELENLEGI KONZOLGENERÁCIÓ LEGJÖVEDELMEZŐBB HÚZÁSA AZ ÚN. REMASTEREK, VAGYIS ÚJRAKEVERT JÁTÉKOK KIADÁSA.

Persze korántsem biztos, hogy így alakultak volna a dolgok, ha a konzolgyártók nem teremtenek mesterséges keresletet a visszafelé kompatibilitás részleges (XO) vagy teljes (PS4) hiányával. Mindazonáltal az igény valós, hiszen szép számmal akadnak játékosok, akik hajlandók azért fizetni, hogy régi kedvenceiket modernebb állapotban lássák viszont, és arról a milliós nagyságrendű felhasználói bázisról sem szabad megfeledkeznünk, amelynek egyedei csak megelégedésüket kezdtek el érdeklődést mutatni a videojátékok iránt. Számukra valódi újdonságot jelentenek a remasterek, függetlenül attól, hogy meghatározó alaplőről, széles körben elismert klasszikusról vagy egy többé-kevésbé kedvezően fogadott, alig néhány esztendő címéről van szó. Hogy aztán melyik kategóriába sorolható a polcra leemelt termék, az főként az adott kiadó portfóliójától függ. Mindenki azzal főz, amije van, ugye? A Deep Silver például AAA kategóriás megjelenései – mint a *Metro Redux* és a néhány oldallal korábban tesztelt *Dead Island Definitive Collection* – mellett már a korábban csak digitálisan elérhető játékaik közül is szemezgetni kezdett. Így esett választása a Tequila Works közepesen népszerű játékára.

JÁTSZD ÚJRA, RANDALL

Még 2012-ben debütált a *Deadlight* az időközben jobblétre szenderült Summer of Arcade promóció keretében. Az idő



INFO

Kiadó **Deep Silver**
Fejlesztő **Tequila Works, Abstraction Games**
Platform

PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden A túlélő-horror és az akció-kaland stílusjegyeit platformerrel ötvöző zombis dráma 2,5 D-s kivitelben, immáron jelenlegi generációs konzolokra is. **PEGI 18+**

tájt minden évben a SoA hozta el nekünk a legmenőbb XBLA-játékokat, a *Braidet*, a *Castle Crasherst*, a *Shadow Complexet*, a *Trials HD-t* és számos további gyöngyszemet. S bár időnként becsúszott egy-egy pártfogolható darab is mint a kinectes *Wreckateer*, a madridi csapat alkotása vitathatatlanul a jobbak közé tartozott. A '80-as évek Seattle-jébe helyezett cselekmény a *The Walking Dead* által meghonosított látásmódot vette át, azaz legalább akkora hangsúlyt helyezett a civilizáció romjain marakodó emberek egymáshoz való viszonyára, mint amennyit az árnyaknak nevezett élőhalottak elől történő elvesztett menekülésre. Még ma is kifejezetten szemrevalónak ható látványvilága egy zajos sikerre predesztinált játékra helyezte volna fel a koronát, ha történetesen a platformerek kulcsfontosságú elemét, azaz a vezérlést képesek lettek volna kifogástalanul megvalósítani a srákok. Sajnos a nehézkes irányítás, az indokoltnál lassúbb és körülményesebb közelharc, valamint lövöldözés rányomta a bélyegét a játékra. Talán szerencsésebb lett volna, ha a fejlesztők el tudják dönteni, hogy inkább a harcra, esetleg a fejtörőkre vagy az ugrálós részekre koncentrálnak, netán a zombik számára környezeti elemekből (például víztócsába lógó magasfeszültségű vezeték) rögtönzött csapdákra. Megpróbálták mindhármát egyszerre, de a végeredmény felemás, a legjobb esetben is véleményes. Viszont cserébe elmondhatjuk, hogy a rövid, legfeljebb három-négy órás kampány során kellően változatos játékméletben volt – és van ezúttal is – részünk. Az elrejtett naplóbejegyzések kiváló szolgálatot tesznek a főhős személyiségének árnyalását il-

letően, valamint a működőképes árkádgépeken játszható őskövületek előtt is illik fejtegethajtunk.

SEATTLE MEGÉR EGY MISÉT?

Ha korábban már volt szerencséd hozzá Xbox 360-on, kétséges, hogy elég lesz-e egy csokorra való látványterv és werkfilm, az 1080p-re felhúzott grafika, a Nightmare nehézségi fokozat vagy akár a Survival Arena, hogy újfent beruházza a *Deadlight*ra. PC-s játékosként pedig már tényleg nulla felé tendál a vásárlás mellett felsorakoztatható érvek száma. Ám amennyiben újdonságot jelent számodra Randall Wayne drámai fordulatokban bővelkedő kálváriája, akkor határozottan érdemes elgondolkodnod a beszerzésén, mivel a zombis játékok palletájának felső harmadában foglal helyet.

Chavalier

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit); Intel Core 2 Duo 2.4 GHz; 2 GB RAM; 512 MB VGA (shader model 3.0); DirectX 9.0c; 5 GB HDD

- + stílusos látványvilág
- + ügyesen tált világvége-hangulat
- + változatos játékmélet
- még mindig rövid
- még mindig körülményes az irányítás

CHAVALIER

Nem hiányozhat egyetlen megszállott zombirajongó gyűjteményéből sem.

70

Teszt

STAR WARS
BATTLEFRONT – BESPIN



Lando a lázadók élén – egy igazi, megbízható férfi. Solo tudna mesélni



Nem érdemes a karbonit fagyasztó közepére állni

Ő itt Dengar. Biztosan felismertétek

De ki az a Dengar?

STAR WARS BATTLEFRONT – BESPIN

MEGANNYI LEGENDÁS ESEMÉNY HELYSZÍNE A BESPIN BOLYGÓ ÉS A RAJTA TALÁLHATÓ FELHŐVÁROS (AVAGY CLOUD CITY).

Itt fagyasztották be Han Solót karbonitba, és itt tudta meg Luke Skywalker, hogy Darth Vader az apja (nem mellesleg fénykardja is ezen a helyen zuhant a mélybe, jobb kézfejjével együtt). Nagy hibát követett volna el a DICE, ha épp ezt hagyja ki (abba most ne menjünk bele, mekkora hiba DLC-ként árulni), pláne úgy, hogy az egyik legendás mellékszereplő, Lando Calrissian volt a város vezetője – a karakternek kezdetektől fogva, már a kiegészítő csomagok bejelentése előtt is egyértelműen helye kellett hogy legyen a hősök között. Az emlékezetes gonoszok viszont gyakorlatilag elfogytak; az előző DLC-vel, az *Outer Rimmel* bekerült Greedót még meg lehetett magyarázni, de hogy honnan kaparták elő Dengart, a fejedáaszt, és mitől lesz ő ikonikus karakter, az bizony rejtély. Szerencsére képességeivel kompenzálja ismeretlenségét (talán még jobb is, mint Lando), és a játék szempontjából ez az igazán fontos.

FELHŐK FELETT AZ ÉG

Míg az *Outer Rim* két, már az alapjátékban is megtalálható bolygóra kalauzolt minket (Sullust és Tatoine), addig a *Bespin* DLC mind az öt pályájának helyszíne egyetlen planéta, nem meglepő módon maga a Bespin. Az első csomag a kisebb létszámú játékmódokhoz kínált új zónákat, ez viszont kimondottan a nagy létszámúakat bővíti, mint a Walker Assault, a Turning Point vagy a Supremacy. Játshatunk még 32 fős Drop Zone- és Blastmeccset is, illetve Felhőváros körül repkedhetünk a Fighter Squadronban, akár az új repülő, a Cloud Cart vezetve. Az új módot, a Sabotage-t szintén 32 játékosra



INFO

Kiadó
Electronic Arts
Fejlesztő EA DICE
Platform
PC, PlayStation 4,
Xbox One
Röviden A Star Wars
Battlefront második
letölthető csomagjával
bejárhatjuk Felhőváros-
rost.
PEGI 16+

szabták. Ez egy kétfelvonásos összecsapás, amelynek első felében a lázadóknak három generátort kell felrobbantaniuk, majd ha ez kész, meghatározott ideig védelmezniük a menekítőpontot. Míg először csak a lázadók csapatához csatlakozhatnak hősök (összesen négy), a pontvédelemnél a birodalmiak csapata egészül ki velük. Én úgy érzem, hogy szükség volna egy kis finomításra; némely pontot túl könnyű megtartani, így hiába próbál egy csapat mind a 16 tagja bejutni, ha az ellenfél igazából ennek felével is képes bebiztosítani magát. A négy földi pálya közül (az ötödiken csak a Fighter Squadronban játszhatunk) kettő nagyon hasonlít egymásra; a Cloud City és a Bionip Laboratories mind szerkezetét, mind hangulatát tekintve szinte azonos, csak méretük más. Bemehetünk épületekbe, de az idő nagy részét a külső tereken töltjük. Az Administrator's Palace annyiban tér el, hogy nagyobbak az épületek, kint pedig szinte csak az ezeket összekötő folyosókat találjuk. A többiektől gyökeresen eltér a Carbonite-Freezing Chambers, amely kinézete alapján simán lehetne a Sulluston is. Pár folyosóval és külön szobával kibővítették azt a részt, ahol Solót karbonitba fagyasztották, és a legjobb, hogy ha elég ügyesek vagyunk, mi is befagyaszthatjuk ellenfeleinket.

NEM CSAK BOBA FETT LÉTEZIK

A lázadókhöz ezúttal, ahogy már említettem, maga Lando Calrissian, Felhőváros feje is csatlakozott, míg a másik oldalt a galaxisszerte ismert Dengar erősíti. Nyilván nekem is kikerekedett a szemem, hogy utóbbit miért nevezték legendás gonosznak. Egy rövid keresés segített kideríteni, hogy egyike volt azoknak a fejedáaszoknak, akik Han Solóra vadásztak, de mint tudjuk, végül Boba Fett tudta nyakon csípni a csempészt. A filmekben körülbelül kétszer szerepelt.

ÉS KI LESZ DENGAR UTÁN?

A DICE láthatóan elszámolta magát egy kicsit a hősökkel és a gonoszokkal. A csapat nehéz helyzetben van, hiszen sokkal kevesebb az ikonikus gonosz, mint a hős. Nagy esély van Ben Kenobi megjelenésére az ősi Death Star DLC-ben, de ki lehet a párja? A legnagyobb esélyes Bossk, aki szintén bérgyilkos, és az E3 alatt kiadott, a Star Wars játékok jövőjét bemutató videóban szerepelt egy rövid pillanatra.

Lando egy félig-meddig támogatóként működő karakter (support). Lerakhat csapdát, amely ideiglenesen megbénítja azt, aki belép, néhány másodpercre működésképtelenné teheti a birodalmiak fegyvereit, vagy a harmadik képességét aktiválva rövid ideig feltöltött, erősebb lövedékekkel tüzelhet. Puskája, az X-8 Night Sniper távcsőve hőérzékelős, azt használva könnyebben kiszúrhatjuk az ellenfeleket (ez a fegyver egyébként Jabba küldetésével feloldható, és bárki használhatja, nem csak a hős). Dengar egy tank, aki beszaladhat az ellenfelek közé, hogy bombát rakjon le, fegyverével leüsse őket, vagy ideiglenesen megnövelje egyébként sem lassú fegyvere tüzelési sebességét. Felhőváros lenyűgöző, de összességében (az új pályák változatosságát, a hősöket és az új játékmódot figyelembe véve) a *Bespin* egy hajszállal gyengébb, mint az *Outer Rim* volt. Nem rossz, de ha pusztán az alapján döntök, melyiket élveztem jobban, az első csomag nyer.

Paca

HARDVER

Windows 7 64 bit; Intel i3 6300T; Nvidia GeForce GTX 660 2GB; AMD Radeon HD 7850 2GB; 8 GB RAM; 40 GB HDD

- + Lando szerepeltetése
- + gyönyörű helyszínek
- + érdekes új játékmód
- Dengar? Komolyan?
- a pályák egymáshoz képest nem túl változatosak

PACA
De hogy kerültek lépegetők Felhővárosba?

78



A táborban mindig érdemes elbeszélgetni társainkkal



A félig ló, félig ember faj, a horseborn teljesen új harcmodort képvisel



A csaták átláthatóak, a harcrendszer könnyen tanulható

GameStar
A PC-S VERZIÓ TESZTJÉT KERESD A 2016/05-ÖS GAMESTARBAN

EGYENLŐ BÁNÁSMÓD

A The Banner Saga első része még óriási, kétéves csúszás után jelent csak meg konzolra, a folytatás esetében azonban mindössze pár hónapot kellett kibírnunk. Ha minden jól megy, akkor a trilógia zárása már egységesen, egy időben jelenik meg mindhárom platformra.



Nemcsak gyalogosan, hanem hajókkal is utazik a klán

Zászlónk alatt egyesül majd minden ember

THE BANNER SAGA 2

SZERENCSÉRE A THE BANNER SAGA 2 KONZOLOS ÁTIRATÁRA MÁR NEM KELLETT KÉT TELJES ÉVET VÁRNUNK, EZT AZ IDŐT ÉPPEEN ELÉG VOLT AZ ELSŐ RÉSZ ALKALMÁVAL KIBŐJTÖLNI.

Ezúttal csak pár hónapnyi különbséggel érkezett meg a PC-s és az asztali konzolos verzió, melyek között érdemi különbséget most sem lehet felfedezni, továbbra is csak hálások lehetünk azért, hogy a Stoic Games gondolt az Xbox One- és PlayStation-tulajdonosokra, és nekik sem kell kimaradniuk a klán történetének folytatásából.

KEZDJÜK AZ ELEJÉN

A napokban megkérdezte tőlem mazur, hogy érdemes-e bepótolni az első részt, vagy az ember nyugodtan csapjon bele egyből a *The Banner Saga 2*-be. Erre teljesen egyértelmű a válasz: ha egyből a második kalanddal indítunk, akkor csak kapkodhatjuk a fejünket, és nem igazán értjük, mi a búbanat történik ebben a káosz szélére sodródott világban. A skandináv mondakör elemeiből okosan építkező történet alapjai az első *The Banner Saga* játékban vannak lerakva; a második rész elején meghozandó döntés súlytalanná válik, ha nem ismerjük régebről a szereplőket. Ráadásul importálni is lehet korábbi mentésünket a már meghozott összes apró döntéssel együtt. Az emberek és óriási varl társaik szövetsége (akikhez most egy új faj is csatlakozik), a világ elpusztítására készülő, megszállhatatlan hullámban ér-



INFO

Kiadó **Versus Evil**
Fejlesztő **Stoic**
Platform **PlayStation 4, Xbox One**

Röviden Konzolokra is megérkezett a vikinges, körökre osztott stratégiai szerepjáték második része. **PEGI 16+**

kezd dredge-hordák előli menekülés, a többé nem mozduló Nap és a tucatnyi szereplő egyszerre túl sok információ lesz megfelelő előképzettség nélkül.

ERŐLTETETT MENET

Ha azonban már túl van az ember az első epizódon, akkor gond nélkül fel lehet venni a fonalat. Klánunk továbbra is hónapokon át menetel majd, útja során pedig csekély erőforrásaiból kell gazdálkodnia a karavánnak úgy, hogy lehetőleg senki vagy legalábbis csak kevesen hulljanak el. Az út alatt szinte perceként kell olyan döntéseket meghoznunk, amelyek hatására nemcsak a kompánia általános morálja, hanem embereink létszáma is megnőhet, vagy akár drasztikusan meg is csappanhat. Ha felderítőink például íncsiklandozó bogyókat találnak az erdőben, akkor lehetséges, hogy rohamosan fogyatkozó készleteinket bővíthetjük velük, de akár mérgezett is lehet az elemózsia, ez pedig rengeteg ember halálához vezethet. A hitszegés szele körüllengi a menetszlopot, sosem tudhatjuk, ki árul el minket a sorsdöntő pillanatban. A már említett élelmiszerkészletet (amely a baktatással töltött napok során egyre jobban fogy) a hírnévpontokból vásárolva tölthetjük fel. Ugyanez lesz fizetőeszközünk tárgyak vásárlásakor, és harcossaink fejlesztését is ebből oldjuk meg, több hírnévre pedig győztes csaták után tehetünk szert.

A JÓ FEJSZÉT IS ÉLEZNI KELL

A körökre osztott harcrendszer ismét hibátlanul sikerült, sőt talán most még gör-

dülékenyebben megy. Hamar megtanuljuk az életerőpontok és a páncélzat fontosságát, az egyes egységek támadási korlátait és különleges képességeit is, ebben sokat segít a táborunkban helyet kapott gyakorlósátor. Jó lenne azonban, ha a vesztesre álló csatákat menet közben is újrakezdhetnénk, illetve egy manuális mentési rendszerért is nagyon hálás lettem volna. Ezeket a hiányosságokat már az első epizódnak is többen felrötták, a Stoic Games pedig a jelek szerint nem igazán akar változtatni saját receptjén. Ha mással nem is, azért a már kellemetlen hosszúságúvá nyúló töltési idővel illene valamit kezdeniük. A konzolos játékosok egy-egy ajándéktárgyon kívül más extra tartalomra ne számítsanak, de ez talán nem is olyan nagy probléma, inkább a két rész óta fennálló hibákat kellene egy cseppet polírozni. Ugyanakkor ezekkel együtt is maradandó élményt jelent a klán vezetőjeként küzdeni a sötétség seregei ellen.

Csirke

- + döntéseinknek tényleg súlya van
- + részletesen kidolgozott világ
- + remek harcrendszer
- az eddigi hibák most sem javultak
- rengeteget tölt

CSIRKE
Nem Ragnar Loth-brok az egyetlen szerethető viking.

88



Teszt

RAIDEN V

Ground enemies in facilities with defensive walls are very resistant to frontal attacks. Try using a weapon that allows you to attack at an angle.

A lila plazmafegyverrel még célozni sem kell

There are large numbers of enemies in the oasis. If you don't think you can take them all out, try using a bomb.

Minél hamarabb végzünk az ellenséges egységekkel, annál több pont jár értük

A végtelen életnek hála mindig van folytatás

Ami a csövön kifér

RAIDEN V

HELYESÍRÁSBÓL ELÉGTELEN

A Raiden V minden szövege japánból lett angolra fordítva, az eredmény pedig szintén retró hangulatot idéz, hiszen régen még teljesen hétköznapi volt a most is tapasztalható, mérhetetlenül sok hiba és elírás. Bár egyébként nem túl érdekesek a szövegek, ha jót akartok nevetni, vessetek rájuk egy pillantást.

BIZONY NEM TEGNAP KEZDTE PÁLYAFUTÁSÁT A JAPÁN RAIDEN SZÉRIA, ELVÉGRE AZ ELSŐ RÉSZ EGÉSZEN PONTOSAN 26 ÉVEL EZELTŐT JELENT MEG. A sorozat játékein lényegében a kezdetektől fogva ugyanaz a csapat munkálkodott; az első két részt készítő Seibu Kaihatsu csődje után a korábban ott dolgozó fejlesztők alapították meg a MOSS-t, ami a későbbi epizódokért felelt. Most egy viszonylag hosszabb szünet után megérkezett az ötödik felvonás.

NOSZTALGIA A PILÓTAFÜLKÉBEN
A Raiden V egy igazi retró játék, amit egy videojáték-múzeumban gond nélkül oda lehetne pakolni a vertikális lövöldé szekcióhoz mintapéldányként. A történetre kár túlzottan sok időt fecsérelni. A föld nemzeti egységes haderőt képeznek, ami pont kapóra jön, mivel furcsa kristálylények elkezdik átvenni a harci gépezetek feletti irányítást. A problémaelhárító szerepét a Raiden vadászgépek töltik be, amelyek közül három típust próbálhatunk ki. Ezek a repülőek eltérő támadási, pajzs- és páncélatértékkel bírnak, valamint másodlagos fegyvereik tekintetében is különböznek. Az igazán fontos kérdés azonban az lesz, hogy az elsődleges fegyverzetek közül melyiket használjuk majd. Három típus létezik ezekből. Az első egy ágyú, ami sok kis lövedéket ereszt ki nagy szórással. A második, egy hatalmas lézer nyílegyenesen lő, viszont nagy erőt képvisel. Végül pedig van egy érdekes li-



INFO

Kiadó **MOSS**
Fejlesztő **MOSS**
Platform **Xbox One**
Röviden **A 2D-s vertikális lövöldék klasszikus sorozatának legújabb része.**
PEGI **7+**

la plazmacsőva: magától befogja a közelébe ellenfelet. A három típus három újabb altípusra oszlik, a kaland elindítása előtt ezek közül nekünk kell választanunk. Menet közben a fegyverek fejlődnek is, ha elveszünk egy power upot, ami folyamatosan váltogatja a színét. Nemcsak az adott színhez tartozó fegyver lép szintet, hanem egyből át is váltunk arra a halálosztó berendezésre. Ez az egyetlen módja a fegyverek váltogatásának, érdemes figyelni rá. Mindezen felül még a bombák teszik teljessé az arzenált.

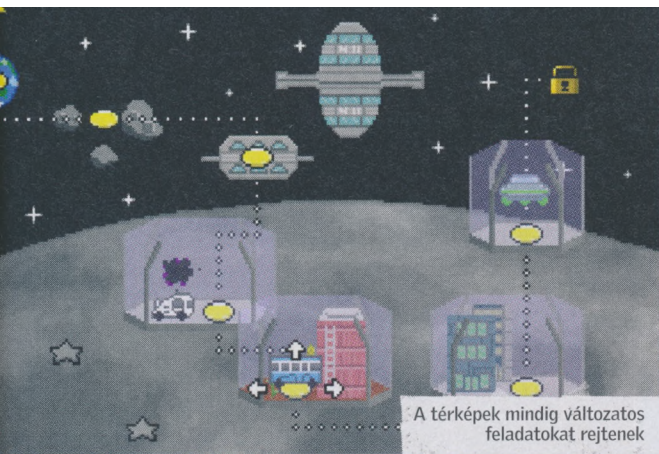
ÖRÖK ÉLET, VÉGTEN LŐSZER
A tüzelőgombot igazából felesleges is engedni, elég, ha vadul nyomjuk, és csak a manőverezésre figyelünk. A tömegesen érkező ellenfelek pusztító lövedékek ezreit engedik ránk, de szerencsére akkor sincs gond, ha bármikor elhullunk, egyből lehet folytatni az egészet, mintha a játéktérben bedobnánk még egy érmét. Ekkor azonban lenullázódnak megszerzett pontjaink, ami pedig nem kellemes dolog, elvégre a minél magasabb pontszám begyűjtése az egyetlen motivációnk. A Raiden V egybefonódó nyolc pályája (melyeket legalább még töltőképnyő sem választ el) még a legdurvább nehézségi fokon is körülbelül egy óra alatt teljesíthető. A csak bosszarcokra koncentráló extra játékmóddal még elhúzható kicsit az idő, de ha nem akar az ember az internet népének rekordjaival versenyre kelni, akkor bizony hamar megunható a játék. Egy coop mód pedig igencsak hiányzik a teljesebb élményhez.

CSAK ÍGY TOVÁBB, PAJTII!
Került egy igazán különleges, „Cheer System” nevű mechanika is a Raiden V-be. Ez a rendszer a felhőtechnológia varázslatos erejét kihasználva folyamatosan figyeli, mikor érnek el a játékosok valami nevezetes eredményt. Ha feltekint az jelzés, akkor elküldhetjük biztatásunkat az adott játékosnak, mi pedig ugyanígy kaphatunk más-tól támogatást. Ez egy külön mutatót növel: a maximális értéket elérve lehetőséget kapunk egy brutálisan erős társrepülő meg-idézésére, amely a bosszarcokban ideális társunk lehet. Alapvetően talán meg lehetne barátkozni a Raiden V nyúlfarknyi játékidőjével és gyengécske látványvilágával, de a játék árazásának tükrében ez bizony már a pimaszság határát súrolja. Tízezer forintért ugyanis is ember sok mindent vehet, de egyórányi repülő lövöldözés nem tűnik a legjobb befektetésnek.

- + kiforrott, pörgős játékmenet
- + változatos fegyverek
- + egyedi Cheer System
- túlrazott
- nagyon rövid
- nincs coop

CSIRKE
Harmad ennyiért még éppen elmenne.

70



A térképek mindig változatos feladatokat rejtnek



A grafika funkcionális, de mégis élvezhető



Egyes küldetések nehezebbek, mint egy dízelmozdony



A busz, ami sehol sem áll meg

OMNIBUS

EZEK BETEGEK!

Senki sem gondolná, de a játékhoz kidolgoztak egy OmniBus Ultimate Bus Driver Editiont, amely a maga 7500 dolláros áráért tartalmazza a GOTY kiadást, a játék zenéit és az Észak-Amerikában pihentető MCI buszt (egy igazit). Ami, ha úgy vesszük, kétmillió forintnyi dollárért nem is olyan rossz.

A MIKOR AZ EMBER MEGHALLJA A DEVOLVER DIGITAL NEVÉT, MÁR TUDJA, HOGY A SERIOUS SAM ÉS A HOTLINE MIAMI SZOROZATOK IS JEGYZŐ CÉG ÚJ-FENT MEGGYÚJTOTTA A PIPÁT, hogy

valami olyasmit tegyenek le az asztalra, amely messze nem összeegyeztethető semmivel, amivel sikert érhet el egy játék. Az *OmniBus*-ról igazából felesleges lenne bármit is mondani, hiszen csak el kell indítani, és már az első néhány másodpercben látható, hogy a Buddy Cops hatalmas dobantással rugaszkodott el mindentől, ami realitásnak nevezhető.

A TÉGLA IS EGY TEST

A funkcionális grafika senkit ne tévesztessen meg, sikerült mögé olyan tartalmat gyömöszölni, ami miatt felváltva fogunk kíváncsián szórakozni, és ékes cifrasággal szidni mindent, ami csak kapcsolatba hozható a játékkal, a buszokkal, a fizikával és a téglatestekkel. Ahogy a *Hotline Miami* esetében, úgy itt is sikerült olyan játékménetet alkotni, amely bitang nehéz, ugyanakkor valahogy mégsem zavarja a játékost, ha ugyanannak a pályának már harmincadjára kezd neki. De ne csak erről, hanem a sztoriról is beszéljünk, ami tulajdonképpen annyi, hogy van egy fék nélküli buszunk; csak megy-megy egyre gyorsabban előre, miközben végrehajt néhány olyan küldetést, amit segítségre szoruló figurák kérnek tőle. Ezek a feladatok igen eltérőek lehetnek, így például rombolhatunk sírkam-



INFO

Kiadó
Devolver Digital
Fejlesztő
Buddy Cops, LLC
Platform
PC
Röviden Félkte-
len száguldozás a
korlátlan rombolás
birodalmában.
PEGI N/A

rákat, kilóhetjük magunkat a magas égbe, hogy utána tűzijáték legyen belőlünk, vagy éppen kereshetünk pénzt azzal, hogy összevissza forgunk a levegőben.

A BUSZ, ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

Aki elsöre a grafikára ugrik, az nagyot fog csalódni a nyolcbites kinézetben, de pont az a zseniális ebben az egészben, hogy 2016-ban simán bele lehet szeretni egy olyan játékba, amelyben egy jármű nem más, mint egy feldíszített téglatest, és a tereptárgyak olyanok, mintha egyenesen a C64-es idők-ből emelték volna át őket. Ugyanakkor, ha megnézzük az apróbb részleteket, mégis azt látjuk, hogy bár a vizuális megjelenés erősen a múltat idézi, valahogy minden a helyén van, és olyan szépen illeszkednek egymáshoz a retró elemek, hogy végül kijön belőle az egységes egész. Márpedig a tudomány abban van, hogy a gyengécske kinézet, a prűntögős zene, illetve az olykor bitang nehéz feladatok ott tudják tartani az embert a monitor előtt, és képes legyen 10 euróért megvenni a játékot. Ebben pedig elég jó az *OmniBus*.

MIRE JÓ EZ AZ EGÉSZ?

Jogos lehet a kérdés, hogy ugyan miért reméli bárki a bicskával faragott grafikától a megváltást, de a helyzet az, hogy miként a *Hotline Miami*, úgy az *OmniBus* is mosolyt csal az arcunkra, már amikor éppen nem szitkozódunk, mert a pályán található, játéktérmi flipperekből ismerős alkalmatosságok már megint kilótták a világ-

űrbe. Ugyanakkor a feladatok úgy vannak kitalálva, hogy nemcsak a nehézség miatt van bennük kihívás, hanem egyébként is igazán változatosak, és mire észbe kapnánk, már azt tapasztaljuk, hogy egy óra-ja nyomjuk a játékot, és ronggyá kopott a Shift-billentyű, ami ebben az esetben az új-rakezdést hivatott szolgálni. És akinek nincs több ideje néhány lopott percnél a játékra, az is elégedett lehet, bár szinte biztosak vagyunk abban, hogy a párperces kávészünet hosszúra nyúlik, ha indul a busz. Hibák persze itt is vannak, de annyira elhanyagolhatóak és tolerálhatóak, hogy maximum az értékelődobozban van értelme írni róluk.

RG

HARDVER

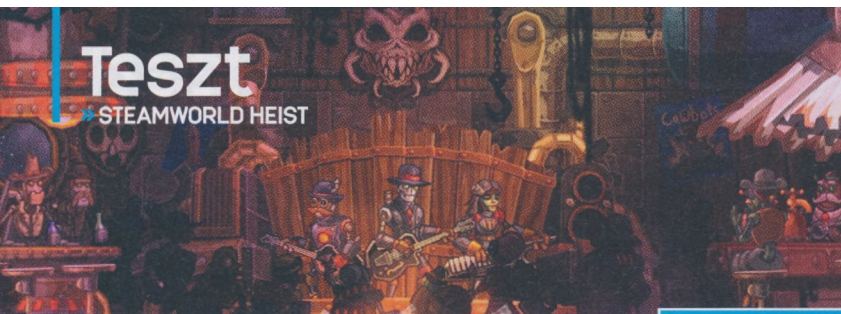
Windows Vista; Intel Core 2 Duo 2,4 GHz; 2 GB RAM; 200 MB HDD

- + eszement ötlet
- + hangulatos
- + változatos
- olykor nehéz
- apróbb hibák
- repetitív zene

RG

Ez az egész egy baromság, de a jobbikból.

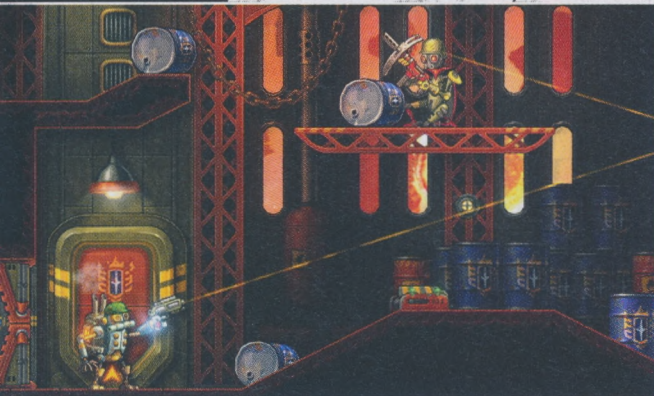
82



A Steam Powered Giraffe zenekar tagjai zseniális zenéjükkel fokozzák a hangulatot éppen

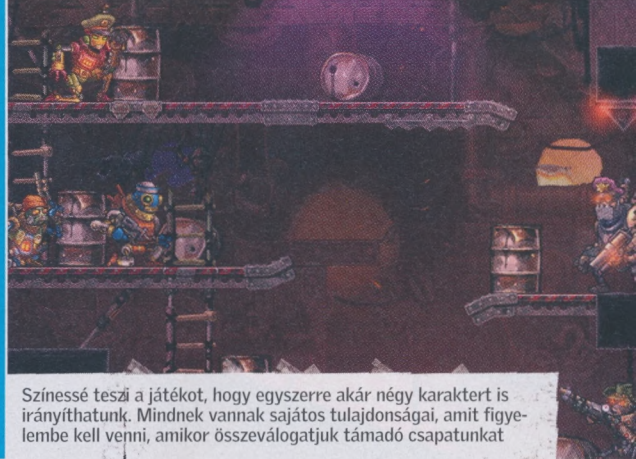


A The Outsider címet viselő DLC-ben új játszható karaktereket, küldetéseket, fegyvereket, alkatrészeket és fejfedőket szerezhetünk



GŐZGÉPEL HAJTOTT ZSIRÁFOK?

Azaz Steam Powered Giraffe. Igen furcsa név ez egy bandának, de lerí róluk, hogy imádják a steampunk stílust, és olyan albumot raktak össze, amely egyszerűen tökéletes aláfestése lett a cowbotok úrwesternjének. Külön poén, hogy a játékban lévő egyik pubban meg is jelennek zenekarként.



Színese teszi a játékot, hogy egyszerre akár négy karaktert is irányíthatunk. Mindnek vannak sajátos tulajdonságai, amit figyelembe kell venni, amikor összeválogatjuk támadó csapatunkat

Értem én, hogy gőzgép, de mi hajtja?

STEAMWORLD HEIST

EGY PILLANATRA ELKÉPZELTEM JAMES WATT ÉS RUSTY, A BÁNYÁKAT ÓRÖKLŐ ÉS CSÁKÁNYT RAGADÓ GŐZHAJTÁSÚ ROBOT TALÁLKOZÁSÁT.

Az lenne az igazi teljesítmény. Értitek: teljesítmény. Tudom, ez gyenge volt. A lényeg, hogy az Image & Form Games csapatának sikerült összeraknia egy olyan folytatást, amely jócskán felülmúlta a várakozásokat. A SteamWorld Heist világa az ipari forradalmat is meghazudtoló fejlődésen ment keresztül, akár a játékmene. Lássuk!

TELJES GŐZZEL

Pár száz évvel a kis földtúró vajúr ténykedéseit követően a robotok meghódítják a végtelen univerzumot. Mondjuk ez túl szép kifejezés azt alapul véve, hogy szülőbolygójuk konkrétan apró kicsi darabokra robbant, és kénytelenek úrhajókon tengődni, egymáson élésködni, harcolni a vízért, ami időközben kulcsfontosságú fizetőeszközzé vált. Ezek az áldatlan állapotok kedveznek az olyan veterán kalandoroknak, mint Piper Faraday kapitány, aki todozott-foldozott ladijával igazi kalózbótként csákláz meg bármilyen, elébe kerülő úrmasinát. Eleinte viszont igen csekélyke kompániával indul neki a fosztogatásnak, úgyhogy nemcsak a nyersanyag, valamint az értékes holmik megszerzése, hanem a legénység toborzása is küldetésévé válik. A sztorinak ez az eleme beszívárogo a játékmenebe, hiszen az összeverbuvált brigád minden tagját irányíthatóvá és fejleszthetővé tették, ami remek húzás volt a fejlesztőktől. Ezeknek a karaktereknek ugyanis nem csupán a külsejük különbö-



INFO

Kiadó Image & Form Games
 Fejlesztő Image & Form Games
 Platform PC, Nintendo 3DS, PlayStation 4, PS Vita, Wii U, Xbox One
 Röviden Remek új összetevőket gyúrtak bele az első részbe, amelyből így nem folytatás, hanem egy teljesen más típusú játék született.
 PEGI 7+

zik, hanem kasztba rangsorolhatók, és saját specifikációkkal rendelkeznek. A képességek repertoárja pedig folyamatosan bővül minden sikeresen végigjárt pályarész után. Fontos kiismernünk ezeket a tulajdonságokat, hogy jól átgondolt taktikával fut-hassunk neki a kihívásoknak, amit nagyban megkönnyít a side-scrolling nézet: segítségével az egész terepet bejárhatjuk, mielőtt még egyetlen lépést tennénk. A körökre osztott mozgás- és harcrendszer rengetegféle lehetőséget kínál védekezés-re és támadásra egyaránt. Figyelnünk kell a csapóajtók, fedezékek elhelyezkedésére, és arra, hogy cirka meddig nyújthatnak védelmet, sőt az azokról visszacsapódó lövedékekkel is számolnunk kell. Ha pedig nincs menekülési útvonalunk, akkor hamar arcba kaphatjuk a találatokat – ez pedig főképp hardcore módban lehet végzetes. Az erősebb csapattagokat ilyen esetben élő pajzs-ként is használhatjuk, ha már nincs mi mögé bújni. Persze az említett tényezők célzásnál ugyanúgy számottevőek, ezért nem árt ismernünk támadóeszközeink tulajdonságait. Minden újabb akció előtt kiválaszthatjuk katonáinkat (maximum négyet), rendelhetünk hozzájuk egy fegyvert, két támogató felszerelést (pl. élettöltőt, rakétát, páncélt, vagyis bármit, amit addig begyűjtöttünk) és egy sapkát, amely több csupán külsőnél. Stratégiák megoldások garmadá-ját meg lehetne említeni, de ezek kikapasz-talása nyújtja az igazi játékelményt, úgy-hogy ezt nem részletezem. Nagyobb nehézségi szinteken elengedhetetlen a tervezés, mert egy-két hibán elbukhat a küldetés si-kere, ezért ha vállaljátok a megmérettetést, akkor tényleg törhetitek a kobakot.

MINDEN OLAJOZOTTAN MENT

Bizonyára érzékelitek, milyen komplexszé vált a játék az első részhez képest. Hangulata is megváltozott némiképp a széles szereplőgárda miatt, melynek tagjai – a szellemes dialógusoknak köszönhetően – mind egy-egy szintfoltjává válnak a történetnek. A megjelenítés nem igazán tér el az előző epizódétól, bár a kétféle környezetet ne-héz lenne összehasonlítani (a lokálok és a bárók, ahol adnak-vesznek, csevegnek és küldetéseket vesznek fel, rendkívül eredeti-ek). A pályák előtt variálható nehézségi szintek segítenek abban, hogy ne váljanak unalmassá a harcok, ha már belejöttünk a bádogemberek irányításába és az egész rendszerbe. Aki szereti az XCOM-féle kihívásokat, annak tuti vétel.

[Eprespuszedlee](#)

HARDVER

Windows Vista (32 bit); 1024 MB RAM; OpenGL 2.1-kompatibilis 512 MB VRAM; Intel HD 4600; 320 MB HDD

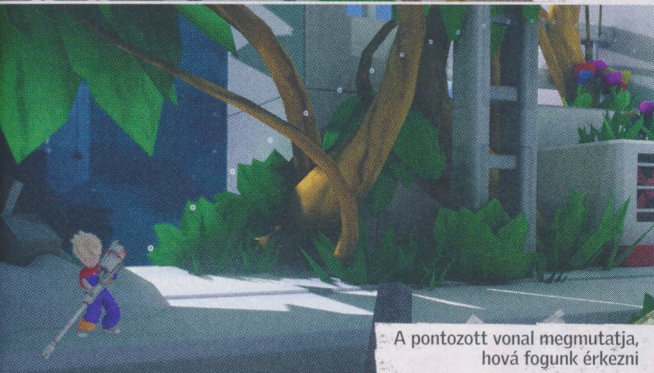
- + üdítő újítások a játékmeneben
- + csapatot irányíthatunk
- + a taktikai lehetőségek
- egy idő után unalmassá válhat, ha nem váltasz nehézségi fokozatot
- ha nem megy, akkor viszont ne erőltessd

EPRESPUSZEDLEE
 Miért van az, hogy a bányászletnél sokkal jobban tetszik a fosztogató életmód?

85



Ezekbe az energianyalábokba nem érdemes belepottyanni



A pontozott vonal megmutatja, hová fogunk érkezni

MIKROBI ÉS PEPE

A kutya és gyerek tökéletes kombináció, de ugyanez igaz a robot és gyerek párosra is, amelyről nekem az 1972-ben készült magyar rajzfilmsorozat, a Mikrobi ugrott be. Aki esetleg nem ismeri, azonnal pótolja be mind a 13, aranyat érő epizódot!



Fennick farkincáját csak a megfelelő alkatrész gyógyítja meg

Cuki kisfiú méretes puskával

KICK & FENNICK

H A EGY VIDEOJÁTÉK FŐHŐSE TALÁL EGY TÚLMÉRETEZETT PUSKÁT, AZZAL MINDEN

BIZONNYAL HAMAROSAN HALOMSZÁMRA IRTJA MAJD A FELSORAKOZÓ ELLENFELEKET. Ez az alapvetés az esetek túlnyomó többségében teljesen igaz, a *Kick & Fennick* azonban a kivételeket erősíti. A tavaly év elején PlayStation Vitára megjelent játék alapkonceptiója gond nélkül működik asztali konzolon is. Főhősünk egy angyali pojifjú, szőke kiskrapec lesz, aki egy robotoktól hemzszegő és elég viharvert városban tér magához. Miután kibújt hibernációs kamrájából, rögtön át is vehetjük felette az irányítást, azonban nagy meglepetés ér majd bennünket, ugyanis platformjátékoktól idegen módon karakterünk nem képes ugrani.

UGRÓISKOLA KÉZI ÁGYÚVAL

Természetesen egy platformkaland halálosan unalmas lenne, ha csak jobbra és balra császkalnánk benne úgy, hogy el sem emelkedünk a talajról. Kick pár lépés után rábuknak a cuki, Fennick nevezetű robotra, aki az egész játék során hű segítője lesz, illetve egy óriási puskára is szert tesz. Ez a plazmaágyú helyettesíti az ugrást, ugyanis ha valamerre lövünk vele, akkor a keletkezett lökéshullámtól kicsi hőszűk az ellenkező irányba repül el. Így lényegében nem is ugrani fogunk, hanem egy gyereket lövünk majd ki az ismeretlenbe. Ha éppen célunk a fegyverrel, akkor az idő pár pillanattal lelassul, ráadásul egy pontozott vonal meg is mutatja, milyen szögben repü-



INFO

Kiadó **Green Hill**
Fejlesztő **Jaywalkers Interactive**
Platform **PlayStation 4, PlayStation Vita, Wii U, Xbox One**
Röviden Kedves platformjáték, amely megmutatja, hogy nem csak gyilkolásra használható a fegyverek. **PEGI 7+**

lünk el. Egymás után, landolás nélkül kétszer lehet elsütni a flintát, így az első ugrás után a levegőben is irányt válthatunk. A lehetetlennek tűnő helyek is elérhetőek lesznek pár próbálkozás után, ha a megfelelő pillanatban alkalmazzuk a fegyvert. Azért rendeltetészerűen is kell majd használni a plazmaágyút, elvégre a futurisztikus város, ahol járunk, korántsem annyira üres, mint amilyennek tűnik. Repülő és guruló gépek akarják nyakon csípni a kisfiút és a robot alkotta duót, akik Fennick törött alkatrésze helyett szeretnének találni egy fényesen csillogó új darabot. Ellenfeleinket bizony el kell tennünk láb alól, de ez ne tévesszen meg senkit, továbbra is olyan játékról beszélünk, amelyik elé gond nélkül le mernék tenni egy csecsemőt is, ha a csöppesség tényleg tudna játszani vele, és nem csak a kontrollert kezdené el rágcálni.

A ROBOTPÓK NEM BARÁT

Összesen öt fejezetet át, egészen pontosan 45 pályán keresztül kell a zsánertől megszokott platform-puzzle feladatokon túljutnunk, néha pedig egy bosszarc próbálja megtörni a pályák monoton sorát. Ekkor egy kisbusz méreteivel vetekedő robotpók akar majd kellemetlenkedni, de viszonylag egyszerűen helyre lehet rakni öklémét, ezeknél a harcoknál kifogytak az ötletekből a készítők.

Ha bármit elrontunk, vagyis lezuhanunk, vagy simán egy pásztázó energianyalábba vetődünk, netán kiiktat minket egy robot, kis pajtink, Fennick egyből visszateleportál minket a legutóbbi biztonságos helyre. Ez a

mentési rendszer azonban nem húz ki mindig a csávából, ugyanis ha túl sokszor elbukunk, akkor az adott szint legelejéről kell mindent újrakezdenünk. Bár egyik pályára sem hosszabb pár percet, ez azért felettébb bosszantó tud lenni.

TÚL RÖVID AZ UTAZÁS

A környezet szinte semmit sem változik az egész játék alatt, viszont magát a játékmenetet feldobják azok a részek, ahol például víz alatt kell haladnunk, vagy ahol erősebb lesz a fegyverünk, és messzebbre jutunk el vele, esetleg a gravitáció változik meg. Ezek közben nyújtja a legtöbb szórakozást a *Kick & Fennick*. Sajnos magán a játékon elég gyorsan végigpörög az ember. A már teljesített szinteket újra elő lehet venni, hogy összeszedjünk minden gyűjtendő mütyűt, de ennél egy picivel több motíváció jobb lett volna.

Csirke

- ✓ érdekes új játékmekanika
- ✓ egyszerű irányítás
- ✓ imádni való karakterek
- ✗ unalmas bosszarcok
- ✗ hamar véget ér

CSIRKE
Bátor dolog ilyen kicsi gyerekekre bízni egy ekkora puskát.

76



A rendőrautó előszeretettel elüti az épület előtt ácsorgó fiatalokat, amikor megérkezik, vagy amikor elindul. Mi se álljunk az útjába!



Érdeemes először feltérképezni a csapdákat és a menekülési pontokat



A rendőron kívül mentők, tűzoltók, sőt néha SWAT-kommandósok is kijönnek a helyszínre



AFTER PARTY

A készítőik időről időre jópofa frissítésekkel kedveskednek a játékosoknak. Az egyik ilyen az After party update, amely hét új pályarészlettel bővítette a bosszantó és zajos helyszínek sorát, valamint még négyet hozzácsapott a játszható karakterekhez, köztük egy zsarut, egy szinte láthatatlan nindzsát, egy hölgyet és egy láncfűrészes mészárosot. Mindegyiküknek van saját specifikációja, érdemes ezeket élesben kiaknázni.

Ma este a kaszás is köztünk táncol

PARTY HARD

JÓL TUDJA A PARTY HARD JÁTÉKBAN DÁRIDÓZÓK KÖZÖSSÉGE: EGY BULIBA ELMENNI NEM NAGY DOLOG, HAZAJUTNI AZ IGAZI TELJESÍTMÉNY. Főképp,

ha a figyelmes szomszéd is átlátogat, és egy megélezett konyhakéssel segít a házigazdának marasztalni a táncoslábú egybegyűlteket. Legalábbis addig, amíg a rendőr kiér, hogy fekete zsákkal alaposan betakarogassa őket.

SZISZTEMATIKUS TÖMEGMÉSZÁRLÁS

Ebben a rendkívül beteg alapötleten nyugvó játékban eléggé furcsa módot találunk arra, hogy kihívjuk a rendőrt a szomszédságunkban zajongó vendégseregére. Elvegyülünk köztük, és elkezdjük őket módszeresen kiiktatni, aminek következtében a hullára lelő potenciális áldozatok ragadnak telefont, és tárcsázzák a 911-et. Először még könnyű meglógni a fakabát elől, sőt a gyanút másra is terelhetjük. Persze csinálhatjuk még okosabban, akár a *Hitman* 47-ese vagy egy tigris. Türelmesen kivárjuk, hogy a préda félrevonuljon, és egyedül maradvá védtelenné váljon, ekkor csapunk le rá. Előre megvizsgálhatjuk (Ctrl billentyűvel), hogy a sikeres támadás után hová rejthetjük el az élettelen testet. Ha ügyesek vagyunk, akkor hosszú ideig senki sem veszi észre a folyamatosan csökkenő létszámot. Ezekon kívül akad még jobb lehetőség: a gyilkosságokat a ház körül található tárgyak széles palettájával bal esetnek álcázhatjuk (kidöntött fa, méreg, megnyitott tűzhely, bika etc.), és megláthatunk a háttérben, míg a szervek a feladatukat végzik. De most miről is hadoválóok én?



INFO

Kiadó
tinyBuild GAMES
Fejlesztő
Pinokle Games

Platform
PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden Egy vérbeli taktikai-lopakodós indie játék igen bizarr köntösben. Egy sorozatgyilkos bőrébe bújva kell a szomszéd partiarcokat kinyírni, hogy végre csend legyen, és minderre még pontokat is kapunk. **PEGI 16+**

LEGYETEK JÖK, ÉS NE UTÁNOZZÁTK AZ ŐRÜLT BÁCSIT!

Abszurd és visszataszító ez a játék, ha mélyen belegondolunk, hisz mit sem sejtő, együtt örömködő fiatalokat segítünk tömegesen a másvilágra a legválogatottabb eszközökkel csak azért, hogy végre egy jót aludhassunk. Szegények, csak amnyi a vétük, hogy ifjak és bohók. Na jó, de zajosak, alkoholizálnak, mindent összehánynak, szodómiát gyakorolnak, sőt még drogügyletekbe is belefolyanak. Akkor hát hulljon a férgese! A viccet félretéve, tényleg nem csoda, hogy ez az alkotás rendesen megosztja a közönséget. Három tényező enyhíthet a helyzet komolyságán: az első a pixelart, avagy a 8 bites vér olyan, akár a málnaszörpi, a második a tanulság, miszerint partiban soha ne keveredjünk messzire a barátainktól, a harmadik a tény, hogy ez csak egy butuska játék, amire ráerősít a számtalan, környezetéből jócskán kilógó figura és a valóságtól teljesen elrugaszkodó, abszurd szituáció. Ha sikerül rendbe tenünk a lelünk, és megpróbálunk elvonatkoztatni a témától, akkor neki is kezdetünk a mókának.

MINDIG ALUDJATOK ELEGET!

Rengetegféle változatos mulatságba eljuthatunk, akár zombiinvázió is részt vehetünk, vagy idegen lényekkel járhatjuk el a szatmári topogózt egy úrhajón. A helyszíneket felülnézetből teljesen átláthatjuk, így a gyűlévész népség egyetlen tagját sem veszítjük szem elől. Minden „pályán” található átjárók és menekülési pontok, amelyeket használva könnyen elrázhatjuk a minket üldöző zsarut, vagy segítenek, hogy árnyként suhanjunk el a tettenérés elől, mint egy nindzsa. Eleinte

eredményes lehet az agyatlan kaszabolás is, ha gondoskodunk egy ilyen egérútról, azonban a rend óre minden egyes újabb kiszállásnál egyre ádázabban vesz minket üldözőbe. Emiatt érdemes és szórakoztatóbb inkább komoly stratégiaként megtervezni a támadásokat. Például a játék elején aktiválhatjuk a már említett kelepcék egy részét. Egyéb fegyverekbe, tárgyakba és kosztümökbe is belebotolhatunk jártunkban-keltünkben, ami még színesebbé teszi a lehetőségeinket. Ha unjuk hatásos megjelenésünket (pszichopata autentikus maszkban, amiben természetesen gyerekjáték elvegyülni), akkor idővel négy további karakterrel (lásd doboz) is randalírozhatunk, akik szintén nem szívelik, ha hajnal háromkor kiverik az álmod a szemükből. Kellemes szórakozást! Emlékeztetek, amikor azt írtam, hogy kellemes szórakozást? Most nyomaszt a bűntudat.

[Eprespuszedlee](#)

HARDVER

Windows XP/7/8/10; 1,4 GHz CPU, 1024 MB RAM; 1 GB HDD

- ✦ változatos pályák és karakterek
- ✦ poénos kelepcék és szituációk
- ✦ többféle megoldás van a kezünkben
- ✦ egy idő után eléggé kiszámítható
- ✦ buta NPC-k

EPRESPUSZEDLEE

De szép volt, amikor a bulikon még Spice Girls-re pogóztunk!

75



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

JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

AZ E3 KÖZÖNSÉGGEDVENCEI



Battlefield 1

Platform PC/PlayStation 4/Xbox One
Megjelenés 2016. október 21.
Ár N/A

Míg más FPS-sorozatok az utóbbi éveket meghatározó modern környezet felől a sci-fi felé araszolnak, a Battlefield széria készítői egy merész húzással elhatározták, hogy visszaugranak az első világháborúba. Ezzel pedig megnyerték maguknak a lövöldék rajongóinak komoly szízelését, ráadásul megtalálták az egészséges egyensúlyt a történelmi hitelesség és a játékosok igényei között is. A Battlefield 1 technológiája ugyanis elég kezdetleges ahhoz, hogy autentikusnak érezzük, de nem olyan nehézkes, hogy felboszantsa a sorozat veteránjait.



Mafia III

Platform PC/PlayStation 4/Xbox One
Megjelenés 2016. október 7.
Ár 14 999 Ft (PC); 21 999 Ft (konzol)

Bár az első két epizód egészen más korban játszódott, a bejelentés után fokozatosan megtetszett a játékosoknak is a '60-as évek alvilágát feldolgozó kemény történet. Persze ezúttal sem egy sima GTA-klónt kapunk, bosszúhadjáratunk során az olasz maffia felszámolása mellett saját alvilági birodalmunkat is sokféleképpen felépíthetjük, három kisleányunk és saját magunk között elosztva a különböző területeket. Ráadásul karakterünk fejlesztésével kialakíthatunk egy preferált játéktípust is, akár lopkodni, akár lövöldözni szeretünk.



Dishonored 2

Platform PC/PlayStation 4/Xbox One
Megjelenés 2016. november 11.
Ár 13 999 Ft (PC); 20 999 Ft (konzol)

Az első részt követően sokan rögtön követelték a Dishonored 2-t, hogy még többet megismerhessenek az Arkane egyedi és a legapróbb részletekig kidolgozott világából. A novemberben érkező folytatásban a két szinkronizált főszereplőnek hála nemcsak különböző játéktípusokat választhatunk, hanem a történet más-más darabjait ismerjük meg Emilyvel, illetve Corvóval játszva. Rengeteg újdonsággal bővül a lopkodáshoz és harchoz kapcsolódó képességeink tárháza is, amire szükség is lesz az egyedi témák köré épülő küldetések új kihívásainak legyűréséhez.



God of War

Platform PlayStation 4
Megjelenés N/A
Ár N/A

A Sony egész konferenciájára jellemző volt, hogy kevés praktikus részletet árultak el érkező játékaikról és hardvereikről, a bemutatott trailerekkel mégis lenyűgözték a közönséget. Ennek legjobb példája a God of War, aminek egyelőre sem a megjelenési dátumát, sem az árát nem ismerjük, ennek ellenére az E3-on látott konzolekkluzív játékok közül a legjobbak között szerepelt az előrendelési adatokat tekintve. Ez persze nem a véletlen műve, hiszen a Sony Santa Monica ismét elképesztő látványvilágot hozott össze, a friss játékmenet mellett pedig egy rendkívül érdekes történetet és hozzá tartozó atmoszférát lebegtettek meg.



Forza Horizon 3

Platform Xbox One
Megjelenés 2016. szeptember 29. **Ár** 19 999 Ft (alapkiadás)/28 499 Ft (ultimate kiadás)

Az árkád versenyjátékok ma már sokkal ritkábbaknak számítanak, mint egykoron, a Forza sorozatban viszont továbbra is kiváló játékok érkeznek. A Horizon 3 pedig talán a szokottnál is jobban megdobogtatta az autórangók szívét, az előző részből megszokott versenyeket ugyanis már négyfős kooperatív módban is legyűrhetjük. Csapatunk Ausztrália szabadon bejárható, vadregényes tájain is velünk marad, miközben a Horizon játékok legnagyobb autóválasztékával száguldunk homokszivatagban, hullámok nyaldosta tengerparton vagy épp modern nagyvárosokban.



The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Platform Nintendo Wii U/NX
Megjelenés 2017. március
Ár N/A

Az E3-on mutatkozott be a Skyward Sword óta született első új Zelda játék, amely egész komoly változást hoz a megszokott akció-kaland formulához képest. Bár a már ismert fejtörők és harcok nem hiányoznak ezúttal sem, a Breath of the Wildban a túlélő- és tárgykészítő részek is egész hangsúlyos szerepet kapnak. Ezek még élvezetesebbé teszik majd a talán minden korábbi résznél nagyobb világ felfedezését, amihez Link új utazási képességei, azaz a falmászás vagy a levegőben siklás is hozzájárulnak. A változások ellenére megmaradt a sorozat vonzereje, így nem meglepő, hogy az E3 egyik kedvence előtt folyamatosan hosszú sorok álltak.

PC/DOBOZOS



HEARTS OF IRON IV
GS 2016. JÚLIUS – 84%
ÁR: 11 999 FT

Aki ismeri a Paradox nevét, az tudja, mi vár rá, a többiek pedig a legrészletesebb világháborús stratégiára készüljenek fel.



ORI AND THE BLIND FOREST DEFINITIVE EDITION
GS 2016. JÚNIUS – 91%
ÁR: 6499 FT

A Moon Studios elképesztően aranyos, de kökemény platformerét kibővített tartalommal, teljes csomagban is megszerezhetjük.



TOTAL WAR: WARHAMMER
GS 2016. MÁJUS – 89%
ÁR: 12 990 FT

A fantasytéma mellett sok más új szabály és változás érkezett, amelyeknek az egyik legizgalmasabb Total War részt köszönhetjük.

XBOX ONE



OVERWATCH ORIGINS EDITION
GS 2015. MÁJUS – 91%
ÁR: 17 999 FT

A Blizzard ezúttal is zseniális világot és karaktereket talált ki, akiknek nemcsak az egyéniségük, hanem képességeik is emlékeztetnek.



QUANTUM BREAK
GS 2016. ÁPRILIS – 81%
ÁR: 20 999 FT

A Bullet Time-mal játéktörténelmet író csapat ismét időmanipulációs képességeket ad nekünk, ezúttal is kiváló sztorival kiegészítve.



MINECRAFT FAVOURITES PACK
GS 2014. DECEMBER – 93%
ÁR: 8999 FT

Még mindig nem késő csatlakozni a Minecraft-játékosok népes táborához, a játék mellé pedig most hét népszerű DLC-t is megkapsz.

PLAYSTATION 4



UNCHARTED 4: A THIEF'S END
GS 2016. MÁJUS – 98%
ÁR: 20 999 FT

A magával ragadó párbeszédok, a világ változatos tájait érintő helyszínek és az elképesztő látvány teszik teljessé Drake kalandjainak lezárását.



DOOM
GS 2016. JÚNIUS – 82%
ÁR: 20 999 FT

Tizenkét évig tartott, de végre kézhez kaptuk az új Doomot, amely továbbra is brutális, de nem csak ebben idézi meg a klasszikus FPS-eket.



STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS
GS 2016. JÚLIUS – 73%
ÁR: 18 499 FT

A Star Ocean sorozat a Super Nintendón indult útjára, húsz évvel később viszont még mindig hosszú órákra elragadja a JRPG-rajongókat.

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.



TROPICO 4
GS 2011. OKTÓBER – 90%
ÁR: 2999 FT

A rajongók kedvenc epizódja, ha a banán-köztársaságunk menedzseléséről szóló sorozatról van szó.



JAGGED ALLIANCE: CROSSFIRE
GS 2012. OKTÓBER – 71%
ÁR: 999 FT

Bár az eredeti epizódok stílusától kicsit eltér, a taktikai játékok szerelmesei mégis jól fogadták ezt az újfajta Jagged Alliance-t.

XBOX 360/PS3



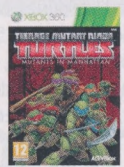
LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS
GS 2016. JÚLIUS – 81%
ÁR: 14 999 FT

A LEGO játékok szokásos humora mellett végre az elemekből építés is izgalmasabb lett, a Star Wars téma pedig akciójelenegetek is hozott.



PRO EVOLUTIONS SOCCER 2016 - UEFA EURO 2016
GS 2016. JÚNIUS – 80%
ÁR: 7999 FT

Az új kiadás ugyan nem tartalmaz sok bónusz tartalmat, számos patchelést és letöltést spórol meg nekünk, és még az ára is kedvezőbb.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: MUTANTS IN MANHATTAN
GS N/A
ÁR: 10 999 FT

Zúzó bandájának legyűrése természetesen a technőköre háruul, ami a Platinum Games jellegzetes játéktípusában igazán hálás feladat.

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.



MARIO TENNIS ULTRA SMASH
GS N/A
ÁR: 13 999 FT

A Mario univerzum karakterei ismét a tenispályára lépnek; kiváló partijáték lehet, de az online módban komolyabb kihívás is vár.



YO-KAI WATCH
GS N/A
ÁR: 12 999 FT

Miután Japánt meghódította, nyugatra is eljön a csintalan lények gyűjtögetésére, fejlesztésére épülő játék, akikkel aztán legyőzhetjük a gonosz Yo-Kai lényeket.

VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

Monster Hunter Generations
State of Decay Year One Edition
No Man's Sky

július 15.
augusztus 9.
augusztus 10.

Deus Ex: Mankind Divided
Madden NFL 17

augusztus 23.
augusztus 23.



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

HARDVER

90 perc alatt a csúcsra

Gyorstöltős Samsung hibrid PC

Sajnos hazánkban nem képviselteti magát a Samsung a mobil PC-s piacon, pedig akad néhány érdekes és egyedi terméke. Ilyen a legújabb Notebook 7 Spin is, amely egy 360 fokban kiforgatható hibrid PC. A 13 colos, Intel Core i5-6200U CPU-val dolgozó gép fejlett belsővel büszkélkedhet, a kijelző természetesen full HD felbontású és érintőfelületes. Létezik egy 15,6 colos, nagyobb kivitelű változata is erősebb Core i7 CPU-val és alapszintű GeForce 940MX GPU-val, de ennél is érdekesebb a gépek gyorsítási funkciója. A 7 Spin ugyanis képes 20 perc töltés után akár 2 órán át üzemelni. A teljes feltöltéshez sem kell túl sok idő a 800 dolláros notebooknak, típtől függően mindössze 90-100 perces teljes töltési idővel számolhatunk.



Vigyázz, figyelmetlen gyalogos!

Közlekedési tábla telefonfüggőknek

Viccesen és ártalmatlanul hangzik, pedig nagyon is komoly gond a mobiltelefonozó gyalogosok figyelmetlensége. A járókelő figyelmét elvonja az okostelefon, koncentrált a kijelzőn látható információra, miközben zenét hallgat, így nem is marad érzékszerve, amivel az utcán körülötte zajló eseményekre figyelne. Magadra ismertél? Egyre több országban igyekeznek valahogy megelőzni a gázolásokat, baleseteket. Valószínűleg nem a dél-koreai megoldás lesz a leghatékonyabb, mindenesetre legalább valamit már tett az ügy érdekében a kormányzat: új közlekedési táblákat helyeztek el el Szöul belvárosában. Az egyik tábla arra figyelmeztet, hogy ha nem nézel fel, elüthet egy autó, míg egy másik arra, hogy a járda is veszélyes terep, ha nem figyelsz magad elé. Persze kérdéses, hogy aki a telefonját bámulja, hogy fogja észrevenni a táblákat.

Hyperkin Smart Boy Android Game Boy a mobilodból

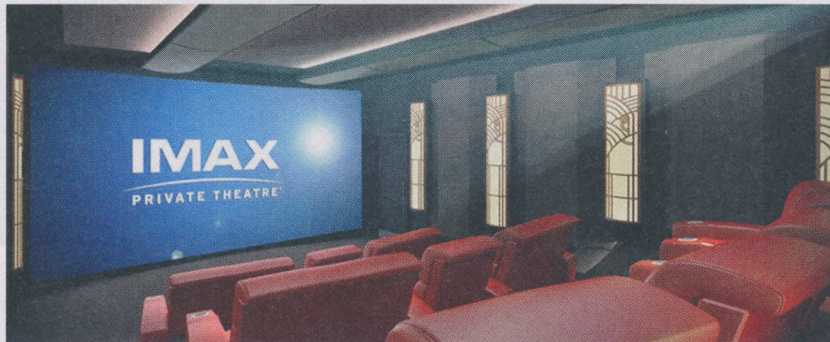
Eredetileg áprilisi tréfaaként indult, de akkora sikert aratott, hogy belefogtak a Smart Boy kifejlesztésébe, amely idén őszre el is készül. A mobilkiegészítő USB-n kapcsolódik a telefonunkhoz, és eredeti Nintendo Game Boy kártyákat fogad. A 4-5 colos, androidos telefonokon így a klasszikus Game Boy játékokkal játszhatunk, még hozzá fizikai gombokkal. A Hyperkin által fejlesztett kiegészítő iránt már most hatalmas az érdeklődés, ráadásul csupán 60 dollárt kérnek érte; de nem felhőtlen az örömünk. Egyrészt az 5 colos mobilméret sokaknak fájó limitáció lehet az 5,2-5,5 colos eszközök világában, továbbá csak a Game Boy és a Game Boy Color játékokat futtatja. Sajnos a Nintendo sem támogatja a terméket, márpedig arra már sok példát láttunk, hogy amit nem támogat, azt tűzzel-vassal irtja is.



imax a nappaliban

A legjobb mozis élmény aranyáron

Zavarnak a hangosan popcornot rágcsgáló idegenek? Sosem kapod meg a legjobb helyet a moziban? Mostantól saját Imax mozi is lehet otthonodban, feltéve hogy meg tudod fizetni az alapszett 400 ezer dolláros induló árát. Az Imax Private Theatre vászna természetesen nem 22-30×16 méteres, mint a moziké, de így is minimum 75 m²-es. Ehhez tartozik a dupla 4K-s 2D/3D projektorszett, egy érintős távirányító, Imax hangrendszer és 7-18 embernek elegendő fotelsorok. A belépőszintű Palais-kiépítés helyett nagyobbat is lehet kérni, így a Platinum kiépítés akár 40 embernek elegendő. A filmek az ujjlenyomat-olvasóval felszerelt Imax Home Premier set-top-boxra érkeznek, amely további 10 ezer dollárba kerül, és a letöltött filmek bérléséért is külön kell fizetni. Természetesen a rendszert másra is lehet használni – például játékra.



AMD Zen-generáció

Célegyenesben az új AMD platform

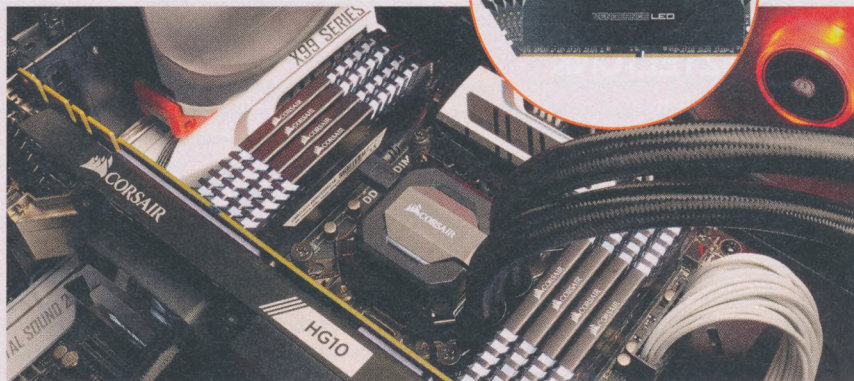
Októberre várhatjuk az AMD rendszerek teljes megújulását, ami izgalmasnak ígérkezik. A Zen processzorok komoly előrelépést hoznak minden területen, és – valljuk be őszintén – erre igen nagy szüksége is van az AMD-nek. A 2015-ben véglegesített mikroarchitektúra a Summit Ridge processzorokban debütál, amelyek magonként is 40 százalékos IPC (Instructions per Clock)-gyorsulást ígérnek. A CPU-k nyolc darab teljes értékű magot tartalmaznak, így 95 wattos TDP-re lehet számítani. Újdonság, hogy az Intel Hyper-Threading technológiájához hasonló trükköt kapunk

itt is, így akár 16 programszál egyidejű feldolgozására is képes lesz az új AMD CPU. Fontos változások még az új, AM4-es foglalat, amelyhez új chipkészlet és DDR4-támogatás is készül, illetve a 14 nm-es FinFET gyártástechnológia, amely alacsony fogyasztást és magas órajelet tesz lehetővé. Az asztali modellek mellett mobil példányok is készülnek SoC-felépítésben, így minden vezérlő a CPU lapkájára költözik. A hírek szerint van még némi gond az USB 3.1 vezérléssel, de reméljük, hogy megjelenésig ezt is sikerül megoldania a cégnek, és végre erős konkurenciát kap az Intel.

Corsair Vengeance LED DDR4

Villogás memóriamodulokkal

Nem véletlenül népszerűek hazánkban a Corsair memóriamoduljai: megbízhatóak, és nem esnek kétségbe akkor sem, ha tuningolni támad kedvünk. A Vengeance széria legújabb tagjainál továbbra is számíthatunk a tuninghajlandóságra, de a látványról sem feledkeztek meg a készítőik. A LED-sorozat felső részében ugyanis apró LED-ek világítanak, amelyekből választhatunk pirosat és fehéret is. Az X99-es és 100-as szériájú alaplapokhoz tervezett modulokból akár 64 GB-os kiszérelést is választhatunk 4×16 GB elosztásban, és természetesen mindegyik XMP 2.0-kompatibilis. Az egyszerű beállítás és a tuning során így akár 3466 MHz-es effektív órajelet is választhatunk, de akinek ez sem elegendő, az hamarosan az effektív 4333 MHz-es csomagot is megvásárolhatja. Jó hír, hogy továbbra is élettartam-garanciát kapunk a gyártó moduljaira.





Ideális mobil PC-k játékosoknak

GAMERNOTEBOOKOK

SOKAN VALLJÁK, HOGY AZ IGAZI JÁTÉK-PC TOVÁBBRA IS ASZTALI KONFIGURÁCIÓ, ÁM A NOTEBOOKGYÁRTÓK IGYEKEZNEK ERRE RÁCÁFOLNI. Komoly hitvéba futhat bele az, aki a gamer-PC-s fórumokra téved, ám mi inkább ne a fanatikusok acsarkodásának higgyünk, hanem a saját szemünknek. A játékra is alkalmas, kellően erős notebookok kínálata folyamatosan növekszik, egyre jelennek meg az újabb, ötletes extrákkal felvértezett, igazán erős darabok, a kiélezett harc pedig igen jól tesz az áraknak. Tesztünkben hat gyártó játékra szánt notebookját teszteltük le általános felhasználás és természetesen játékok közben is, hogy megtudjuk, melyik ma az elérhető áron kapható, legjobb mobil gamer-PC.

KIFORROTT GENERÁCIÓ

Néhány évvel ezelőtt kivétel nélkül az összes notebookgyártó fejest ugrott a gamerlaptopok világába, és sorra dobták piacra furcsa torzszülöttjeiket. Né-

hány chipgenerációval ezelőtt ugyanis még nem igazán volt fókuszban az erős mobil CPU és GPU, így a tervezők kénytelenek voltak vagy a teljesítményben, vagy a méretben kompromisszumokat kötni. A mobilitás oldalán fel kellett áldoznunk a játékra is elegendő 3D-s teljesítményt, ha pedig szuper játékményt akartunk, kénytelenek voltunk 5-6 kg-os, mobilnak már csak jóindulattal nevezhető laptopot választani.

Az Intel Core processzorok, valamint a Radeon és GeForce mobil chipek fejlesztésekor azonban egyre nagyobb szerepet kapott az alacsony fogyasztás, az agresszív energiagazdálkodás, amiben sokat segített a gyártástechnológia folyamatos fejlődése; mindezzel párhuzamosan a notebookgyártók tapasztalata is jelentősen gyarapodott. Ezek a tényezők együttesen hozzájárultak ahhoz, hogy 2016-ban ilyen mezőny vonulhassjon fel. A chipek és platformok fejlesztése mellett látványos javuláson estek át a notebookok hűtési rendszerei is. Míg

régen szemünk sem rebbent, ha egy erős mobil PC terheléskor visító hangot adott, addig ma már több órányi játék után sem toleráljuk, ha a gépház kellemetlenül átmelegszik, a hűtőventilátor pedig zajos. A mérnökök ehhez sok hőcsövet, nagyméretű párákamrákat (Vapor Chamber) és több, terhelésfüggő vezérlésű ventilátort alkalmaznak.

De nem csupán a gépek belseje újult meg. A külsőnél már általános a masszív alumíniumborítás, vagy ha ezt nem is kapjuk meg, hát legalább a gépházat megerősítő fémről készült merevítővel. A zsanéroknak is lehet bízni, évek után is stabilan tartják a kijelzőt, amely szintén sokat fejlődött: általánossá vált a full HD felbontás, az IPS-panel, és a felső kategóriában már terjednek a gyors, magas frissítési modellek is. A touchpad az alapvető navigáció miatt nem maradhatott le, de játékhöz egy megfelelő egérre mindenképpen szükségünk lesz. A tasztatúrák azonban sokat javultak: általánossá vált a háttérvilágítás, és a gom-

bok útja is megfelelő hosszúságú. A chipek, kijelzők és egyéb komponensek energiafelhasználása is fejlődött. Egyrészt kevesebbet fogyasztanak teljes terhelés alatt, másrészt amint csökken a terhelés, az intelligens vezérlők azonnal lejjebb veszik az órajeleket, lekapcsolják a chipek használaton kívüli moduljait, a grafikus vezérlő visszakapcsol az integrált iGPU-ra, és töredékére esik az áramerősség is. Ezáltal biztosítható, hogy egy gamernotebook normál használat során akár 3-7 órát is kibírjon egyetlen töltéssel, ami munkához, böngészéshez, filmnézéshez már ideális. Ugyanakkor a játékok még mindig nagyon megizzasztanak egy ilyen számítógépet. Még ha teljesen feltöltött, kellően nagy akkumulátorral szerelt gamerlaptopot választunk, akkor sem bízhatunk 1,5-2 óránál több játékidőben, de még inkább az egyórás üzemidő az általános.

PRIORITÁSOK

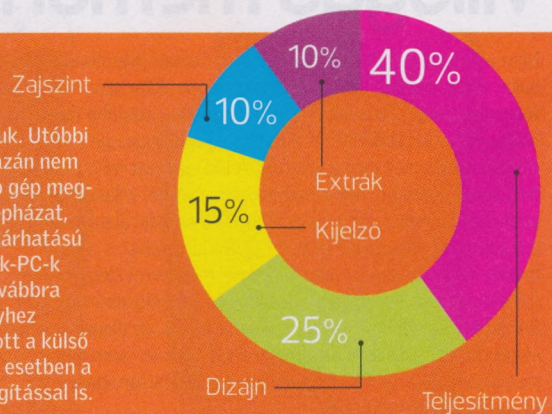
Az ideális számítógép-konfiguráció kiegyensúlyozott: nincs kiugró-

ÍGY TESZTELTÜNK

Elengedhetetlen, hogy a gamernotebookok a legújabb platformra épüljenek, ugyanis a lehető legnagyobb teljesítményre van szükségük. A hatodik generációs Intel Core processzorok egyeduralmodók ezen a piacon, karöltve az Nvidia GeForce dedikált grafikus chipekkel. A 400 ezer forintos, megcélzott ár alapvetően meghatározta a főkom-

ponensek erejét és típusát, ám a gyártók számos egyedi extrát adtak gépeikhez. Kiemelten fontos továbbá a kijelző és az adattároló típusa és felbontása, illetve a rendszermemória mennyisége. Nem számítottunk túlzottan jó akkumulátoros üzemidőre, ám ez gamerlaptopnál nem is elsődleges szempont. Ehelyett a hűtést, a klaviatúrát és a sokak számára

fontos dizájnt pontoztuk. Utóbbi esetében a gyártók igazán nem fukarkodtak: a legtöbb gép megerősített alumínium gépházat, extra világítást és kevlárhatású borítást kapott. A játék-PC-k fő színekombinációja továbbra is a fekete-piros, amelyhez minden gyártó igazodott a külső kialakítással, sőt, több esetben a billentyűzet-háttérvilágítással is.





Acer Aspire V 15 Nitro Black Edition: Nitro jó áron



Asus RoG GL552VW: dizájnból jeles

an erős és gyenge komponense sem. Miután a teszthez kifejezetten játékra szánt notebookokat kértünk a gyártóktól, azt figyeltük, hogy mennyire helyezték előtérbe a játékokat. A legfontosabb természetesen a grafikus vezérlő, amely alapvetően meghatározza a játékok sebességét és látványvilágát, de ez csupán az egyik tényező. A processzor sem lehet túlságosan gyenge, a DirectX 12 előretörésével pedig egészen biztosan sokat számít, ha magas órajelen dolgozó, négymagos központi egységünk van. Rendszermemóriából a 8 GB ideális, ám a későbbi bővíthetőség is fontos. A 4 GB komolyan megfojtja a PC-kezt, a 16 GB pedig egy kicsit még túl is ló a célon, bár ártani nem árt. Végül az adattároló típusa számít rengeteget. A lassú, 5400 rpm-es HDD-ről percekig tart a játék betöltése, de az operációs rendszer is 2-4 perc alatt indul. Az SSD áldás, vele a Windows 20-30 másodperc után használható, a játékok indításakor pedig épphogy csak felvillannak a töltési képernyők. Persze a Solid State Drive drága komponens, kapacitása sokkal kisebb egy azonos áron kínált HDD-éhez képest, ezért több gyártó is szerel másodlagos HDD-t a gamernotebookokba, hogy sem sebességben, sem tárhelyben ne kényszerüljünk kompromisszumokra.

ACER ASPIRE V 15 NITRO BLACK EDITION

Az elegáns, mégis vagány Nitro Black Edition notebook koromfekete, gumírozott hatású műanyagborítását az Acer-feliraton kívül az ezüst fémzsanér ellensúlyozza mesterien. A kimondottan vékony és a vetélytársaknál valamivel könnyebb laptop karcsúsága ellenére masszív, nem hajlik a kijelző, a billentyűzet pedig stabilan tűri az órákig tartó gépelést. A kissé vastag káva egy 15,6 colos, full HD felbontású, matt IPS-panelt fog közre, amelynek kellően jó színei, átlagos fényereje és széles betekintési szögei vannak. A gépben dolgozó Intel Core i7-6700HQ ebben a mezőnyben általános, amelyhez az Acer 2x4 GB DDR4 RAM-ot szerelt, az operációs rendszer pedig egy 256 GB-os SATA SSD-ről fut. Sajnos a 350 ezer forintos árban a Windows nincs benne, ellenben az SSD mögött egy másodlagos, 1 TB-os tárolót is találunk, amelyre a nagyobb fájlokat menthetjük. A konfiguráció része még egy GeForce GTX 960M GPU, amely 4 GB-nyi videomemóriával gazdálkodhat, továbbá nem maradt el a Wi-Fi ac-vezérlő és a gigabites LAN-csatlakozás sem. A háttérvilágítással ellátott billentyűzetről igazán rosszat nem tudunk mondani: a taktilis tulajdonságok jók, bár az „f”- és „ü”-gombok elhelyezése egyeseket zavarhat, ahogy a kissé össze-

nyomorított kurzorvezérlőket is szokni kell. Mindehhez átlagos, nem kimondottan erős hangzás tartozik, amire azért házbilit ne szervezzünk, de némi mély hangot sikerült felfedeznünk. Fontos még kiemelniünk a csatlakozásokat: az obligát USB 3.0, HDMI és SD-kártyaolvasó mellett egy USB Type-C portot is kapunk, amely mögött egy Thunderbolt 3-as vezérlő bújjik meg, így USB 3.1 Gen2-, DisplayPort- és Thunderbolt-kapcsolatra is használhatjuk. A gép sebessége átlagos volt, csupán egy hajszányival mértünk jobb eredményeket, mint a többi modellnél, de arra készüljünk fel, hogy az egyébként halk hűtési gép alja huzamos terhelés során átforrósodik.

ASUS ROG GL552VW

Ha gamerdizájnról van szó, az Asusban nem csalódunk, és ez igaz a GL552VW-re is. A matt műanyagborítást némi alumíniumberakás tőri meg a fedlapon, közepe pedig azonnal felizzik a RoG-logó (Republic of Gamers), amint bekapcsoljuk a gépet. A többi szereplőnél vastagabb és az átlagosnál nehezebb GL552VW tetejét felnyitva már egészen biztosra vehetjük, hogy tervezői a játékosok kegyeit keresték: a nyáklapra emlékeztető szitanyomást még tovább bolondítja a vagány, piros billentyűzet-háttérvilágítás. Külön öröm, hogy a „WASD”-

kombináció háttérvilágítással is ki van emelve, miközben a gombok elhelyezése és minősége is igazán jó.

A matt, 15,6 colos, full HD kijelzőt a kategóriában egyeduralkodó GeForce GTX 960M hajtja meg 2 GB VRAM-mal. A gép szíve egy Intel Core i7-6700HQ processzor, amelyhez alaposan túlméretezett, 16 GB-nyi rendszermemóriát adott az Asus – ártani nem árt, és az árban sem látszik meg, csak örülhetünk neki. A gyárilag előtelepített Windows 10 egy 128 GB-os SATA SSD-ről indul, ezt kiegészítendő egy másodlagos, 1 TB-os merevlemez is került a PC belsőjébe. A kis kapacitású SSD elvéri az írásban – ezt jól mutatják teszteredményeink is.

A mérések során a hűtés nem vált zavarossá, és bár oldalra igazán forró levegőt fújt ki a gép, alsó és felső része nem melegedett kellemetlenül. A RoG GL552VW fontos extrái a cserélhető akkumulátor, a Blu-ray-meghajtó és az USB Type-C port, bár utóbbi csak USB-módra képes. Sajnos a gép hangzása csalódást okozott: gyenge, halk dobozhangot présel ki magából a notebook, ezért külső hangfal vagy egy headset elengedhetetlen hozzá. Végül még két jó hír: a GL552VW egyszerűen szerelhető, bővíthető, de talán ennél is fontosabb, hogy nagyon jó áron, a konkurencinál olcsóbban lehet a miénk.

DELL INSPIRON 15 7559

Leszámítva a piros Dell-logót, semmiféle dizájnem nem árukkodik arról, hogy egy gamernotebook hever előtünk az asztalon, sőt, ez a logó még csak nem is világít bekapcsolt állapotban. Pedig az Inspiron szériában is készült kifejezetten játékok futtatására hangolt modell, amelyben a tetszetős dizájn megfelelően erős hardvert rejt. A gumírozott hatású műanyagborítás elegáns, és jó fogása van, a lekerekített sarkokkal pedig kiemelkedik a mezőnyből. A fedlapot felnyitva egy szokatlan megoldás, fényes kijelző fogad. Nem véletlenül, ugyanis a tesztkönyvünk járt, 7559-es modell kijelzője érintőpanel, emellett pedig nem full HD, hanem rögtön 4K felbontású. Ez igen jól hangzik, és a képminőséggel tényleg nem is volt gondunk, ám gamernotebookról lévén szó, ez a három paraméter inkább nyűg, mintsem áldás. A Core i7-6700HQ processzor mellett bevetett GeForce GTX 960M GPU full HD felbontásban is erőködik, a 4K azonban teljesen lehetetlen küldetés számára. A 7559-es modell ráadásul normál notebook, vagyis nem hibrid, és nem is pillékonyú, így az érintőpanelnek sem látjuk sok értelmét. Végül a fényes felület: a szabadban előnytelen, de még egy ablaknak háttal ülve is sok gondot okozhat.

A processzorhoz egy darab 8 GB-os memóriamodul kapcsolódik; érdemes a dupla csatorna miatt megkértszerezni ezt. A tárhely sem ideális: a Windows 10 nem SSD-ről, hanem 1 TB-os Seagate HDD-ről fut, vagyis lassú. Ez a komponens a gép átlagsebességére és jó néhány teszteredményre is rányomta a bélyegét. A billentyűzet háttérvilágításos, de a standard Inspiron modell rövid gombutakkal és túl kicsi gombfelületekkel rendelkezik – ennél találtunk jobbat is a mezőnyben. Az elegáns Inspiron 7559 jól néz ki kívül-belül, nem melegsik zavaróan, de sebességben a vetélytársak jobbnak bizonyultak, hangzása sem a leg-

ETTŐL LESZ GAMER EGY NOTEBOOK

A dizájn, a billentyűzet, a kijelző, sőt a processzor-SSD-memória hármas is nagyon fontos összetevők, de amennyiben gamer-PC-ről van szó, a GPU a legfontosabb. A mobil grafikus chippek rengeteget fejlődtek az elmúlt néhány generációváltás alatt, így ma már nem probléma az FHD és a 30 fps sebesség megfizethető áron. Ugyanakkor még mindig nem érték el azt a szintet, ahol az asztali modellek tartanak, legyen szó akár a legerősebb, GeForce GTX 980 for mobile chipről.

A trend azonban azt mutatja, hogy a két kategória közti szakadék egyre kisebb lesz az új chippekkel, és az egyik mérföldkőhöz épp most érünk el. A nyár elején piacra dobott AMD Polaris és az Nvidia Pascal GPU-k

ugyanis sok év után végre gyártástechnológiát váltottak, és az eddigi 28 nm helyett végre 14-16 nm-rel készülnek. Ez jelentősen alacsonyabb fogyasztást és kisebb hőtermelést jelent, miközben a 3D-teljesítmény még javul is.

A legjobb ár-érték arányú GPU hosszú ideje a GTX 960M, ám ez – ahogy tesztkönyvünk is látható – az FHD, 30 fps teljesítménynél sokkal többre maximális részletesség mellett nem képes. A GTX 980M drága, és a bonyolult hűtés miatt nehéz integrálni, ezért a 16 nm-es Pascal a következő nagy lépés.

A GTX 1000M széria nyár végén indul hódító útjára a már bejáratott elnevezésekkel. A GTX 1080M lesz a legerősebb (egyelőre), és

várhatóan az asztali GTX 1080-hoz hasonló, forradalmi gyorsulást hoz majd a gamernotebookok világában is. Ugyanakkor az asztali vs. mobil GPU-k közti szakadék még megmarad – erre utal többek között a GDDR5 használata (a GDDR5X helyett), illetve az alacsonyabb órajelek is. Ehhez képest kb. fele ennyi erőforrással érkezik a GTX 1060M, amely ráduplázva elődjére 60 fps-re növelheti a megfizethető gamernotebookok teljesítményét. Ne feledjük el az AMD-t sem, amely bár jelenleg nem túl erős ezen a téren, 14 nm-es, középkategóriás Polaris GPU-ival kiváló választás lehet, amennyiben idén öszre tervezzük a notebookvásárlást.

jobb, ahogy az extra kijelzőt sem lehet gamergépként hasznosn kihasználni. Meg kell azonban dicsérmünk a Dell mérnökeiket, mert az üzemidő kiemelkedően hosszú, ugyanakkor hiába szép a gép, hiába bírja egy órával tovább, mint az átlag, ilyen magas áron, ilyen agresszív konkurencia mellett nehéz ajánlani ezt a modellt.

LENOVO IDEAPAD Y700 15

Koromfekete külsőbe bújtatott Lenovo gamernotebook érkezett tesztkönyvünk, amely éppen letisztultságának köszönheti vonzerójét. Az alumíniumborítású fedlapot megemelve egyedi és nagyon vagány zsanérmegoldás fogad, amelynek két szélén található a JBL hangszórók. A billentyűzet azon kevesek egyike, amely a piros háttérvilágítással és e nélkül is jól látható, emellett nagyon kényelmes és jó minőségű. A hatalmas csuklótámaszon szinte elvész az átlagos méretű, pontos touchpad. A kijelző természetesen full HD felbontású és IPS-technológiájú, de a védőborítás miatt nem teljesen matt, félig fé-

nyes felületű. Ez szerencsére nem különösebben zavaró, ahogy a képminőség sem rossz, ellenben a fényerő sajnálatosan alacsony, ami gondot okozhat világosabb helyeken. A káva felső részében három érzékelőt is láthatunk, amelyek az Intel RealSense 3D-kamerához tartoznak, így a Windows Hello felismer minket, a megfelelő programok pedig akár az arcunkat is beszkenelik. A gép belseje a nagy átlagnak megfelelő: a Core i7-6700HQ processzor mellett ismét egy GeForce GTX 960M-et találunk, ezúttal 4 GB RAM-mal. Sajnos a tesztpéldányba kevés, mindössze 4 GB RAM került, ám ez könnyen bővíthető, és a 8 GB-os modellért sem kérnek sokkal többet. A tárhely szintén alultervezett, egy 1 TB-os, 5400 rpm-es HDD-ről fut a rendszer – érdemes inkább SSD-re váltani.

A folyamatos terhelés során bizonyított a kissé nehéz notebook hűtése: mindvégig csendes maradt, és a gépház sem forrosodott át kellemetlenül. A gép alja viszonylag könnyen bontható, így minden fontos komponenshez

hozzáférünk, sőt, itt egy extra mélynyomót is találunk, amely sokat segít az egészen jó, erőteljes és tiszta hangzás létrehozásában. A tesztre érkezett Y700 konfigurációnak vannak gyenge pontjai (RAM, HDD), de ez alapján ne ítélkezzen senki; 8 GB RAM-mal és SSD-vel kiváló, dizájnos és gyors gamernotebookunk lehet hosszú üzemidővel, jó hangzással és billentyűzettel, kissé gyenge fényerejű kijelzővel.

MSI GE72 2QC APACHE

Tesztünk egyetlen 17 colos modellje a gamerperifériáiról jól ismert MSI-től érkezett. A méretes, természetesen piros-fekete színek kombinációjával operáló notebook nem csupán méreteit, de belső felépítését tekintve is eltér a mezőny többi tagjától. A számítógép ugyanis a Skylake alapok helyett az elődnek számító Broadwell CPU-ra és Intel platformra épül. Aki emiatt azonnal lemondana róla, ne tegye: a Core i7-5700HQ négymagos, gyors, és a melegezéssel sem lesz gondunk. Néhány feladatban minimálisan lema-

MEGFIZETHETŐ GAMERNOTEBOOKOK

	Termék	Forgalmazó	Pontszám	Ár	CPU/GPU	RAM/háttértár	Kijelző
1.	Acer Aspire V 15 Nitro BE acer.shop.hu	Acer Magyarország	87	349 900 Ft	Intel Core i7-6700HQ/ GeForce 960M 4 GB	2×4 GB DDR4/256 GB SSD, 1 TB HDD	15,6", 1920×1080, IPS, matt
2.	Asus ROG GL552VW asus.com/hu	Asus Magyarország	85	339 900 Ft	Intel Core i7-6700HQ/ GeForce 960M 2 GB	2×8 GB DDR4/128 GB SSD, 1 TB HDD	15,6", 1920×1080, IPS, matt
3.	Lenovo Ideapad Y700 shop.lenovo.com	Lenovo Magyarország	76	319 990 Ft	Intel Core i7-6700HQ/ GeForce 960M 2 GB	1×4 GB DDR4/1 TB HDD	15,6", 1920×1080, IPS, matt
4.	Dell Inspiron 15 7559 dell.com/hu	Dell Magyarország	76	416 000 Ft	Intel Core i7-6700HQ/ GeForce 960M 4 GB	1×8 GB DDR4/1 TB HDD	15,6", 3840×2160, IPS, érintő, fényes, kávémentes
5.	MSI GE72 2QC Apache msi.com	MSI Europe	70	354 990 Ft	Intel Core i7-5700HQ/ GeForce 960M 2 GB	1×8 GB DDR3/256 GB SSD, 1 TB HDD	17,3", 1920×1080, TN, matt



Dell Inspiron 15 7559: elegáns játékosoknak



MSI GE72 2QC Apache: külön nagyfiú

AZ IDEÁLIS SZÁMÍTÓGÉP-KONFIGURÁCIÓ KIEGYENSÚLYOZOTT: NINCS KIUGROÁN ERŐS ÉS GYENGE KOMPONENSE SEM

rad a hasonló Skylake modellektől, de van olyan is, amely alatt jobban teljesít (például CineBench R15). Az MSI mérnökei a CPU mellé egy GeForce GTX 960M 2 GB GPU-t, 8 GB RAM-ot és egy SSD-t szereltek. Sajnos a memória egymodulos, így nem árt idővel megduplázni, azonban az SSD hasznos kiegészítésnek számít, és gyors indulást, programbetöltést eredményez. A 256 GB persze nem túl sok, ezért egy 1 TB-os HDD is került a notebookba másodlagos tárolóként, ráadásul ez is 7200 rpm-es, vagyis a gyorsabb fajtából való. Az alumíniumborítású fedlapot felhajtva a viszonylag keskeny káva egy 17,3 colos, FHD felbontású, matt kijelzőt fog közre, amely azonban nem IPS-, hanem TN-technológiás, így a képminőség nem éri el a vetélytársak szintjét.

A GE72 Apache gép egyik legjobb része a masszív gépház mellett a billentyűzet. Ezt a SteelSeries szállította, és taktilisan, elrendezésében és min-

den egyéb szempontból az egyik legjobb. A notebook hangja szintén kiemelkedő; a Dynaudio erősen és tisztán szól. Az üzemidő az eggyel régebbi platform miatt elmarad a Skylake-es modelleknél mért értékektől. A rengeteg felesleges szoftverrel teleszemetelt Windows sem tetszett, a touchpad és a dizájn sem tökéletes (a fényes műanyag csuklótámasz igazán ujjlenyomatmágnés), a kijelző sajnos nem IPS-paneles, mindehhez pedig viszonylag magas ár társul.

ÖSSZEZÉS

Szédítően nagy a kínálat a laptopok piacán, ám amint leszűkítjük a kört felhasználási mód és ár szerint, máris letisztul a mezőny. A megfizethető gamernotebookok tesztjére érkezett példányok mindegyike ugyanazt a GPU-t vetette be a játékok futtatásához, eltérés csupán a videomemória méretében volt. A processzorok között sem ért meglepetés: a Core i7-6700HQ

jó választás, és elegendő játékra – egyedül az MSI alkalmazott előző generációs CPU-t, de ez sebességben alig, csupán üzemidőben látszott meg.

A gyártók sokéves tapasztalata a gépek megépítésén és a dizájn megoldásokon látszik kiválóan: ma már nem kell attól félnünk, hogy drága notebookunk silány minőségű, és egy-két év múlva széthullik. A hűtés is sokat fejlődött, de talán a billentyűzet és a kijelzők minősége szembetűnőbb ennél. A Dell gépet leszámítva full HD IPS-panelt kapunk a pénzünkért, ami jó választás játékra ebben a méretben. Gamerszemmel tekintve a Lenovo, az Asus és az MSI dizájnját kell kiemelnünk, a Dell és az Acer gépei szerényebb külsőt kaptak. A billentyűzetnél szintén ezt a háromast említhetjük, azonban hangzásban már változik a felállás. A Lenovo hangja egészen meggyőző, a legalacsonyabb zajszintet pedig a Dell gépével érhetjük el.

Teljesítményben kicsi volt a szórás, amit a közel azonos felépítéssel lehet magyarázni, azonban az Acer kiemelkedik mind közül: a versenyképes árba sikerült belezsúfolni 4 GB GTX 960M GPU-t, 8 GB-os, dupla csatornás RAM-ot, a 256 GB-os SSD mellé egy 1 TB-os HDD-t és még Thunderbolt 3-vezérlőt is. Hasonló dicséret illeti az Asust is; az ő gépében ugyan kisebb az SSD, és nincs TB3, de a 10 ezer forinttal alacsonyabb árba dupla kapacitású memória és egy Windows 10 is belefért. A Lenovo Y700 hangzásban és dizájnban emelkedik ki, de megvásárlását csakis SSD-vel és 8 GB RAM-mal ajánljuk – még így sem száll el az ára vészesen. A tesztgyőztes címet ezúttal az Acer Aspire V 15 Nitro Black Edition érdemelte ki masszív, mégis kecses háza és kiegyensúlyozott, fejlett, erős hardvere miatt. A GameStar ajánlata az Asus RoG GL552VW notebooknak jár, amely ugyan vaskos, de kívül-belül gamer-PC előnyös áron, Blu-ray-meghajtóval és sok-sok RAM-mal. Végül a Lenovo Ideapad Y700 érdemel még kiemelt figyelmet: nagyon jól néz ki, hangja, billentyűzete kiváló, sokáig bírja, ára barátságos, SSD-vel és 8 GB RAM-mal pedig nem marad(na) le a mezőnytől.

Simánmartin

Méret, tömeg	AIDA 5.00 RAM olvasás/írás	PCMark8	3DMark13 FireStrike Ultra/Extreme/Normal	CineBench R15	CrystalDiskMark olvasás/írás	Mért üzemidő (PCM8)	Metro: Last Light Redux (very high)	Unigine Heaven/Valley (ExHD)
390×263×22,9 mm, 2,3 kg	30262/31659 MB/s	3737 pont	1024/2020/4063 pont	670 cbs	497,2/363,3 MB/s	133 perc	30,3 fps	491/850 pont
385×255×32,4 mm, 2,6 kg	29458/31480 MB/s	3646 pont	884/2032/4084 pont	675 cbs	475,9/130,6 MB/s	129 perc	30,0 fps	502/889 pont
387×277×26 mm, 2,9 kg	15300/14597 MB/s	3181 pont	867/2035/4039 pont	671 cbs	108,9/101,3 MB/s	222 perc	29,6 fps	489/871 pont
383×265×25,3 mm, 2,7 kg	12474/12106 MB/s	2672 pont	981/1990/3971 pont	660 cbs	126,2/120,6 MB/s	180 perc	30,0 fps	496/867 pont
419×280×29 mm, 2,7 kg	12378/12509 MB/s	3548 pont	819/1984/3974 pont	695 cbs	507,1/363,3 MB/s	104 perc	29,0 fps	446/800 pont

Ingyenes game engine-ek

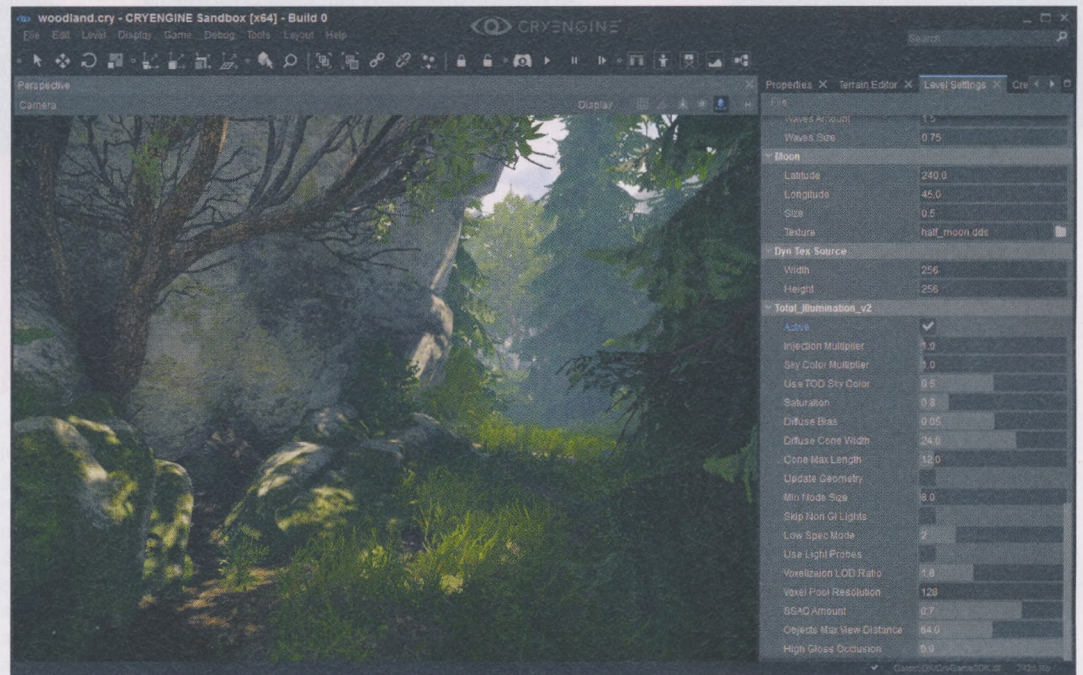
Játékfejlesztők legjobb barátai

MÍG KORÁBBAN FEJLESZTŐK EGÉSZ SEREGE DOLGOZOTT EGY-EGY VIDEOJÁTÉKON, MA MÁR SOKKAL KEVESEBB EMBER MUNKÁJA IS ELÉG AHHOZ, HOGY MI A KANAPÉN HÁTRADÓLVA, KONTROLLERREL A KEZÜNKBEN VÉGIGSZALADHASSUNK KEDVENC VILÁGUNK SZÍNTEREIN. Kissé átszerveződött a piac, már nem feltétlenül kell minden egyes apró komponensnek leködölnie a szoftvert készítő csapatnak ahhoz, hogy a későbbiekben élvezhessék a megírt funkciók előnyeit, a különféle játékmotorok ugyanis hatalmas segítséget jelentenek számunkra. A game engine-ek egyszerűsített kialakítása és a szoftverek rendkívül kedvező használati feltételei pedig lehetővé tették, hogy a független játékfejlesztők és a kisebb stúdiók lelkes fejlesztői is komoly esélyekkel induljanak a piacon, ennek köszönhetően pedig az indie fejlesztőcsapatok sokszor zseniális ötletei könnyebben eljuthatnak a végső fázisig, vagyis a játék megjelenéséig.

Bemutatunk három ingyenes játékmotort, amelyeket te is szabadon felhasználhatsz, ha játékok szeretnél fejleszteni. Amint ezek közül kiválasztottad a számodra leginkább szimpatikus felülettel és kódolási lehetőségekkel rendelkező eszközt, belevághatsz a tervezés fázisába. Ha pedig már azt is eldöntötted, milyen stílusú játékot szeretnél megvalósítani, és mely platformon képezed el alkotásodat, lényegében el is kezdheted saját szórakoztató alkalmazásod összeállítását.

SZEREZZÜNK MODELLEKET!

Első lépésként a világunkhoz szükséges modelleket kell megalkotnunk, azonban ha digitális objektumok elkészítésében szerzett ismereteink kissé hiányosak, vagy csak szimplán nem érezzük kellően acélosnak a képességünket, esetleg csak fel kívánjuk gyorsítani a játékkészítés folyamatát, bátran csemegézhetünk az internetszerte ingyenesen elérhető modellek kínálatából. A TF3DM (tf3dm.com) oldal üzemeltetői és a hozzá kapcsolódó közösség teljesen ingyenesen kínálják a különféle 3D-s objektumokat, amelyek között kategóriákra bontva böngészhetünk. Statikus modelleket tehát egyszerűen beszerezhetünk, azonban a legtöbb esetben animált objektumokra is szükségünk van ahhoz,



hogy alkotásunk tökéletesen mutasson a képernyőn. Szerencsére alapvető animációkat és néhány hasznos extrát találhatunk az egyes játékmotorokon belül is, ám saját mozgássorozatok megalkotására is lehetőséget kapunk, ha ellátogatunk az Adobe által nemrég felvásárolt Mixamo (mixamo.com) honlapjára. Tehát környezetünk és animált modelljeink megvannak, már csak az egyes játékmotorokat kellene kicsit közelebbről is megismernünk. Lássuk a három legnépszerűbb, ingyenesen használható játékmotort.

UNITY 3D

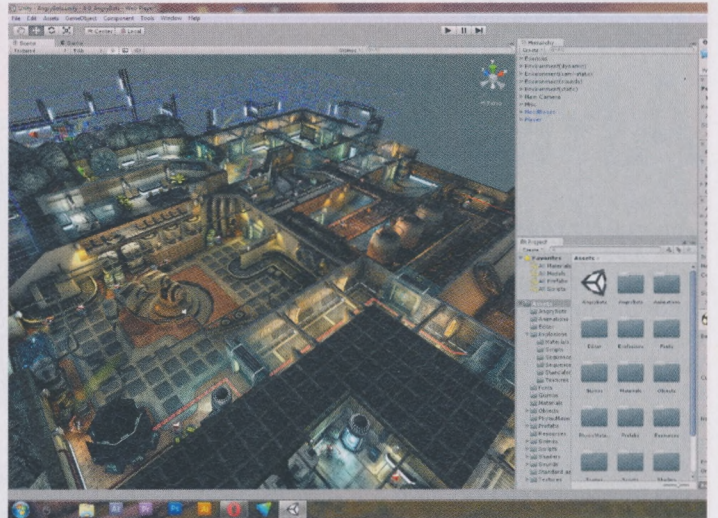
Nem véletlen, hogy a jelenlegi játékpiacon független alkotásainak nagy része a Unity motorra épülve készült el: a kezdő licenclési feltételeknek köszönhetően a szoftvert az indie csapatok – igaz, kezdetben csak limitált képességek mellett – ingyen vehették számlátba. Valószínűsíthető, hogy a Unity fizetés nélkül is elérhető szolgáltatásainak köszönhető az is, hogy ma már a legtöbb hasonló játékmotor mindenféle havidíj nélkül használható. Szerencsére azonban a jól bevált felületet nem szívesen cserélik ismeretlen környezetre a fejlesztői csapatok, így cseppet sem csökkent a szoftver népszerűsége a friss vetélytársak megjelenésével. Mindemellett az alkalmazás aktív fórumélete és részletes útmutatója tökéletesen képes végigvezetni

akár az egyszemélyes alkotókat is a játékkészítés teljes folyamatán. Számátlan különféle kattintható felület és eszköztár áll a rendelkezésünkre már az első indítást követően is a Unity főképernyőjén, azonban egy alaposabb szemrevételezés után már azt is tudni fogjuk, hogy milyen komponensekre lesz szükségünk folyamatosan, és a megjelenő paletta mely elemeit érdemes rejtetté tennünk. Alapvetően két, jól elkülönülő részre oszthatjuk fel a képernyőt: a megjelenítésért felelős ablakokra, valamint a különféle elemeket és szolgáltatásokat kínáló eszköztárakra. A vizuális felületek ablakában egy szerkesztői nézet fogad minket, ahol a 3D-s teret bejárva helyezhetjük el a játékunk során használni kívánt komponenseket. A szoftver emellett egy mappaszerű navigációs elemeket tartalmazó listát is kínál, amelyben a projektünkben használni kívánt eszközeink (modellek, animációk, kódok) foglalnak helyet. A Unity felületének életre keltéséhez alapvetően három programnyelv áll a rendelkezésünkre: a C# Script, a JavaScript, valamint a felület saját nyelve, a BooScript. Érdemes tehát a JavaScript vagy a C# Script irányában fejleszteni tudásunkat, a legtöbb mankót a közösség e nyelvekhez kínálja. Talán azért jelenti a Unity a legideálisabb választást a kezdő fejlesztők számára, mert a szoftver számos segéd-

anyaga és viszonylag könnyen kiismerhető felülete mellett jelentős fejlesztői fórummal is büszkélkedhet, ahol a felmerülő kérdésekre rövid keresést követően gyorsan választ találhatunk az alkotók. Programozói ismeretek birtokában bátran belevághatunk saját unitys projektünk elkészítésébe, hiszen már néhány szkript megírásával is látványos eredményeket érhetünk el. Mindenképp ügyeljünk viszont a szoftver folyamatos frissítésére, hiszen ha nem tartjuk a lépést a verzióváltásokkal, gyorsan elavulttá válhat tudásunk.

UNREAL ENGINE

Egészen a számítógépes játékok 3D-s grafikai elemeinek megjelenéséig nyúlunk vissza az Unreal játékmotor története. Első, 1998-as bemutatása óta az Epic szoftvere töretlenül szállítja a jobbnál jobb címeket. A motor aktuális, 4-es verziója már 2012 óta megtalálható a piacon, azonban a független kódolók térképére csak a 2014-es hatalmas árcsökkentést követően került fel, ekkor a különféle oktatási szervezetek és a diákok számára ingyenesé vált a szoftver. Persze azt már mind tudjuk, hogy ha bizonyos felhasználók fizetés nélkül hozzájutnak egy eszközhöz, onnan nincs messze a teljes ingyenség, ez pedig az Unreal Engine-nél is hasonlóan alakult. Alig egy évvel az első jelentős árzuhanást és az oktatási célú ingyenséget követően 2015-



re kedvező jutalékos rendszert dolgoztak ki a szoftver készítői, amelynek köszönhetően csak a jelentős bevételt termelő játékok után kell egy bizonyos licencösszeget továbbítani az Epic felé, egyébként teljesen ingyenesen igénybe vehető mindenki számára a szoftver. Alkotás közben a legnagyobb hangsúlyt kétségkívül játékok élőképe kapja az Unreal Engine-ben. A függőlegesen három részre osztott főképernyő közepén helyezkedik el a megjelenítésre szolgáló felület, amelynek felső navigációs sávjában kapunk néhány gyors elérési funkciót. A program ablakának bal oldalán helyezkednek el a nyers fájlok létrehozását segítő felületek, alatta pedig aktuális projektünk kialakítását szemlélhetjük meg mappás elrendezésben. A jobb oldalán felső szegmensében az aktuális projektünkben elhelyezett objektumok neve jelenik meg, az egyes komponensekre kattintva pedig bővebb információkat kapunk a képernyőn látott modellekről. Felületünk életre keltéséhez a C++, illetve a C# programnyelveket használhatjuk, ám emellett a grafikus funkciók programozására is lehetőséget kapunk a kü-

lönféle bevethető shadernyelvek használatával. Jelentős kihívást jelenthet az Unreal Engine a fejlesztők számára, használatára meglehetősen mély programozói tudást követel meg a felhasználóktól. Az egyes funkciók implementálása során megszerzett C++, valamint a C#-ismeretek azonban a hobbijátékok elkészítésén túl is hasznos tudást jelentenek, e magas szintű nyelvek megfelelő elsajátításával jól fizető állást szerezhetünk az IT-szektorban. A folyamatosan érkező, szinte azonnali fejlesztések pedig garantálják, hogy a frissen megjelenő platformokra is az elsők között készíthetjük el alkalmazásainkat. A legjobb példa az újonnan érkező UE-eszközök elérhetőségének gyorsaságára a Google I/O-n bemutatott Daydream VR-rendszer, amelyre kis túlzással a bejelentést követően azonnal termelhetők alkotásaikat az Unreal Engine lelkes fejlesztői.

CRYENGINE

Vizonylag sokáig őrizgette exkluzivitását a CryEngine-ért felelős német Crytek csapat, ennek köszönhető-

en pedig az indie fejlesztők kegyeiért folytatott harcban jelentős hátrányba került a piaci vetélytársakkal szemben. Az idén márciusban bemutatott CryEngine V azonban végre nemcsak jelentős árcsökkenéssel kívánta minimalizálni a fejlesztők költségeit, hanem előrukkolt egy pay-what-you-want modellel, így akár ingyenesen is beszálhatnak a játékkészítő-bizniszbe az anyagi tőkét nélkülöző fejlesztők. Klasszikusan hármas elrendezést kínáló a CryEngine felülete is, ahol a változtatható nézetet kínáló akcióablak a középső szegmensben helyezkedik el, jelentős területet lefoglalva a képernyőn. A felső navigációs sávban a gyakran használt komponensek – mint a méretező és pozicionáló eszközök – külön ikonok formájában szerepelnek, így viszonylag egyszerűen segítségül hívhatjuk őket a szerkesztés során. Bal oldalon egy gyorsmenü segítségével pillanatok alatt bővíthetjük jelenetünk objektumtábláját néhány nyers kiegészítő csatolásával, jobb oldalon pedig az egyes összetevők részletes szerkesztési felületet kínáló ablaka kapott helyet, itt módosíthatunk

– többek között – a méretet, a pozíciót és a textúrát a jelenetben megjelenő komponensen. Programkódjaink megalkotásához a CryEngine-ben is professzionális nyelveket hívhatunk segítségül, világunk életre keltéséhez a C++, a C# vagy a LUA ismeretére lesz szükségünk. A CryEngine fejlesztőcsapata a letöltőkre bízta, mennyit kívánnak fizetni a szoftverért, így lényegében mindenféle kötelezettség nélkül, ingyenesen is hozzájuthatunk. A program emellett Steam-fiókunkkal is szoros együttműködésben üzemel, így felületét akár játékgyűjteményünkhöz csatolva is kezelhetjük, aminek köszönhetően még a vele töltött időt is monitorozhatjuk; a SteamStore-ból pedig további kiegészítők beszerzésére kapunk lehetőséget. Nyílt forráskódjának köszönhetően remek lehetőségek állnak a motor előtt, és a független fejlesztők vélhetően szépen gyarapítják majd az alkotást könnyítő kiegészítővel a hozzá tartozó áruház eszköztárat, így egyre könnyebbé válhat látványos alkalmazások elkészítése a CryEngine felületén.

Luke

Ingyenes játékmotorok

Bemutató év	Fontosabb platformok	Használható programnyelvek	Ajánlott rendszer-konfiguráció	Ismert játékok	
Unity 3D unity3d.com	2005	Windows, Linux, OS X, iOS, Android, Windows Mobile, PlayStation 3/4, Xbox 360/One	C#, JavaScript, BooScript	Windows 7 SP1/Mac OS X 10.8 vagy újabb, DirectX 9-kompatibilis videokártya	Hearthstone: Heroes of Warcraft, Temple Run, Plague Inc., Broforce, Deus Ex: The Fall
Unreal Engine unrealengine.com	1998	Windows, Linux, OS X, iOS, Android, PlayStation 3/4, Xbox One	C++, C#, GLSL, Cg, HLSL	Windows 7 64 bit/Mac OS X 10.9.2 vagy újabb, Quad-Core Intel vagy AMD, 2,5 GHz vagy gyorsabb, 8 GB RAM, DirectX 11-kompatibilis videokártya	Paragon, Unreal Tournament széria, Gears of War széria, Mortal Kombat X, Dead Island
CryEngine cryengine.com	2006	Windows, Linux, iOS, Android, PlayStation 3/4, Xbox 360/One	C++, LUA, C#	Windows 7 vagy újabb, Intel Quad-Core (i5 2300) vagy AMD Octo-Core (FX 8150), 8 GB RAM, Nvidia GeForce 660Ti vagy jobb AMD Radeon HD 7950 vagy jobb, 8 GB tárterület	FarCry, Crysis széria, Evolve, Ryse: Son of Rome, The Climb

A GeForce-gyilkos jelölt

AMD Radeon RX 480 8 GB

CSODÁLATOS ÉV A 2016-OS A PC GAMEREK SZÁMÁRA, UGYANIS AZ ÉVEKIG VÍVOTT ÁTNEVEZÉSI, MASZATOLÁSI IDŐSZAK UTÁN VÉGRE TELJESEN FRISS VIDEOKÁRTYÁK ÉS GPU-K ÉRKEZTEK, HOGY ÚJ SZINTRE EMELJÉK A JÁTÉKOK SEBESSÉGÉT ÉS LÁTVÁNYVILÁGÁT. A sort az Nvidia két nagyágyúja, a GeForce GTX 1080 és a GTX 1070 indították, amelyeket öröm nézni; tényleg gyorsak, csak éppen nem magyar pénztárcához tervezték őket. A következő lépés az AMD-é volt, aki ismét előszedte a régebben már bevált stratégiát, és a csúcscategória helyett a megfizethető középkategóriát vette célba. A Polaris kódnevű GPU-val a 200 dolláros piac meghódítása a cél, ugyanis ez az a szegmens, ahol talán nem olyan nagy a nyereség, ellenben a legtöbben ennyit szánnak egy videokártyára, amelyetől aztán elvárják, hogy évekig kiszolgálja őket. Megnéztük, hogy az RX 480 képes-e felrobantani a felső-közép kategóriát.

IZOM ÉS AGY, HA TALÁLKOZNAK

A Radeon RX 480 fejlesztésekor fixálták az alacsony árat, így ehhez mérten kellett belőni a szolgáltatásokat és

a teljesítményt is. A Polaris 10-es GPU egy 14 nm-es FinFET gyártástechnológiával készült chip, amely a már többször bizonyított GCN (Graphics Core Next) mikroarchitektúrát viszi tovább. A negyedik generáció nagy előrelépésnek számít, ugyanis a ráncfelvarrások mellett komoly újdonságok is megjelentek a chipben. Például a GPU előre betölti és rangsorolja az utasításokat, jelentősen növelték a gyorsító- és regisztertárat, illetve az FP16 és Int16 natív támogatása is megjelent, így a kisebb pontosságot igénylő műveleteket alacsonyabb fogyasztás mellett is kétszer gyorsabban hajtja végre a chip. Új memóriavezérlőt és veszteségmentes adattömörítést is kapott a Polaris, így jobban kihasználja a 256 GB/s memória-sávszélességet.

Az RX 480-as kártyán bemutatkozó Ellesmere GPU 2304 shaderprocesszorral dolgozik, amelyhez 144 textúrázó és 32 RoP-egység tartozik. Ezek együttesen 1120-1266 MHz-en dolgoznak, így az AMD állítása szerint 5,8 TFLOPS számítási teljesítmény érhető el. A tesztünkre érkezett kártyán 8 GB, effektív 8 GHz-en dolgozó GDDR5 memória kapcsolódik a GPU-hoz, de egy, kb. 10-20 ezer forinttal olcsóbb, 4 GB-os verzió is érkezett a boltokba.

KINEK ÉRI MEG AZ RX 480-AT VÁLASZTANI?

JELENLÉGI KÁRTYA

GeForce GTX 960

Radeon R9 380

GeForce GTX 970

Radeon R9 390

GeForce GTX 980

GeForce GTX 1070

RADEON RX 480 8 GB

60% gyorsulás, +40 ezer forint

40% gyorsulás, +30 ezer forint

5% gyorsulás, +5 ezer forint

azonos teljesítmény, azonos ár

8%-kal lassabb, -30 ezer forint

55%-kal lassabb, -80 ezer forint

megéri inkább RX 480-at választani

INFO

Gyártó: AMD
Ár: 100 000 Ft
Web: amd.com

Specifikáció:

AMD, Ellesmere, 14 nm GPU; 8 GB GDDR5, 256 bit VRAM; 2304/144/32 darab shader/textúrázó/RoP; 1120-1266/8000 MHz GPU/VRAM órajelek; 1x6 tápcsatlakozó; 10410 pont 3DMark FireStrike; 81,7 fps Metro Last Light; 67,8 fps Dirt Rally; 1302/2191 pont Unigine Heaven/Valley; 65,7 fps Far Cry 4; 91 fps Batman: Arkham Knight; 63,15 fps Rise of the Tomb Raider; 54/314 W átlagos/max. fogyasztás

Pro:
új GPU, FHD/WQHD, 60 fps teljesítmény, fejlett csatlakozók

Kontra:
ittthon (még) drága, nem hoz forradalmat, vártnál magasabb fogyasztás

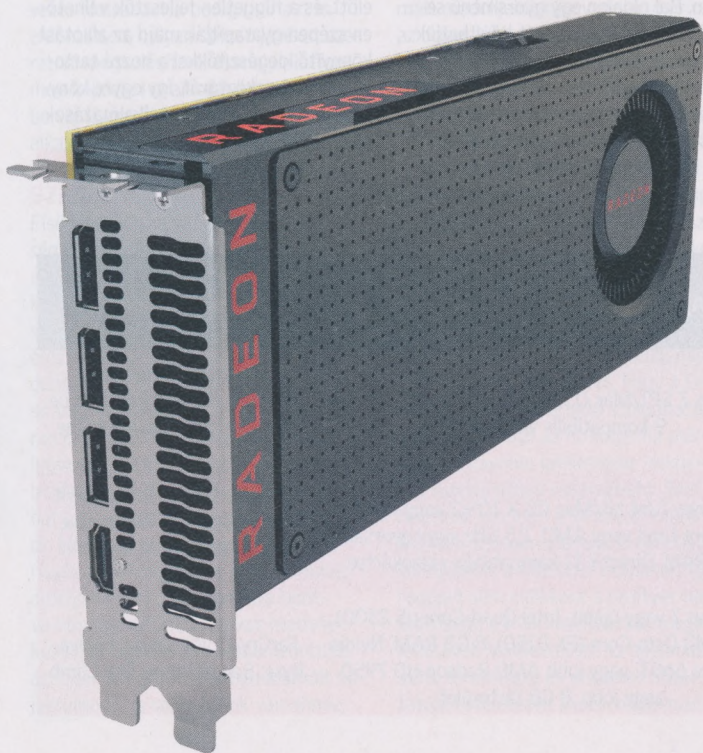
86

NAPRAKÉSZ KÖRÍTÉS

Az új Radeonokon végre a legújabb generációs csatlakozókkal találkozunk. A DisplayPort kimenet 1.4-es, míg a HDMI 2.0b, így minden új szolgáltatást megkapunk, a HDR-t is beleértve. Az extra szolgáltatások sem maradtak le, de ezek némi magyarázatot igényelnek. A TrueAudio nem újdonság, a régebbi modelleknél elérhető volt, azonban semmi sem használta – egyszerűen nem terjedt el a GPU-ba integrált térhangszámszámító modul. A TrueAudio Next immáron a shadereket használja erre, így válogatás nélkül minden új Radeon kártya támogathat, a szoftveres csatlófelületet pedig az az Impulsonic adja, amelyet a legtöbb játékmotor támogat. A Liquid VR is előrelépett, és már alacsonyabb felbontás/minőségi szinten számolja a perifériára eső képrészleteket, ezzel tovább növelve a VR-sebességet.

A (MAJDNEM) VESZÉLYES KÁRTYA

A 100 ezer forintos RX 480 gépbe szerelése közben titkon nagyon drukoltunk, hogy csodát lássunk, az új Radeon nevetve vágja zsebre a GTX 970/980-at, és megszülessen új kedvenc kártyánk. Ez sajnos nem így lett, ennek ellenére nem neveznénk csalódásnak. A játékok alatt elért stabil FHD, 60 fps megnyugtató, ahogy WQHD-re is ajánlható a kártya. VR-re és 4K-ra már kevésbé, de nem is ez a megcélzott piac. A VRAM elegendő, a fogyasztás és a hőtermelés átlagos, a GPU fejlett, és a driver is stabil. A 100 ezer forintos ár azonban nem sokkalólán jó, sőt, kissé magas: a GTX 970-nél erősebb kártya az RX 480, de ennyivel drágább is, a GTX 980-at azonban teljesítményben nem sikerül megelőznie. Ha a kártya ára direkt váltással 240 dollár (=70 ezer forint) lenne, most ujjongva ugrálnánk körbe a tesztlabor közepére GeForce-okból rakott táborúzet, de erre még várnunk kell. Reméljük, hogy az idő előtt érkező GeForce GTX 1060-nal várható összecsapás meghozza az árharcot, és mi már nyár vége előtt táncra perdülhetünk az új közönségkedvenc Radeont ünnepeve.



INFO

Gyártó: Gigabyte
Ár: 99 800 Ft
Web: gigabyte.com

Specifikáció:

Intel X99 chipkészlet;
ATX méret;
Killer E2400+Intel GbE LAN;
10×SATA6G, 1×M.2,
1×U.2 és 1× SATA Express
csatlakozók;
10×USB 3.0, 4×USB 2.0;
1× USB 3.1G2 Type-C,
1×USB 3.1G2;
4394 pont PCMark 8;
1325 cbs CineBench R15;
22752 kB/s WinRAR 5;
87/310 W min./max.
rendszerfogyasztás

Pro:

gamer dizájn, rengeteg vezérlő, minőségi komponensek, jó UEFI-menü

Kontra:

nincsenek alaplap kapcsolók, a 2. M.2 nem teljes értékű, nincs Thunderbolt 3

85

Gamervillogás a csúcson

Gigabyte X99-Ultra Gaming

RÁFÉRT MÁR AZ INTEL CSÚCSPLATFORMJÁRA EGY KIADÓS FRISSÍTÉS, AMIT A GIGABYTE STÍLUSOSAN ELVIT GAMER IRÁNYBA, ÉS ALKOTOTT EGY OLYAN LAPOT, AMIVEL SZÓ SZERINT VILLOGHATUNK IRIGYEINK ELŐTT. Az Intel csúcskategóriás, LGA2011-v3-as HEDT (High End Desktop) platformja csak nagyon komoly játékgépekhez ajánlható tiszta szívvel, amelyekben a 4K, a VR, az SLI és a DirectX 12 alapvetőek. Ha pedig már X99-es álomgépet építünk, azt szeretnénk is sok-sok évig használni, és mindenkinek megmutatni, milyen jó a PC-nk. Ehhez kiváló alapokat ad a Gigabyte X99-Ultra Gaming lapja, amely a chipkészletet leszámítva minden porcikájában egy teljesen új fejlesztés. Az ATX méretű lapon a gyártó minden egyedi fejlesztése megtalálható, így az óriási hűtőbordák, a tuningos extrák, az animált, rendkívül

részletes UEFI-menü és a megerősített kártya-, illetve memóriahelyek is. A lap különleges extrája a tetszőlegesen programozható színű RGB-világítás, amelyet házunk, hűtésünk stb. színéhez igazíthatunk. Természetesen a látvány mellett megkapunk majdnem minden extrát, amiről álmodni lehet. Dupla gigabites LAN (Killer E2400+Intel), Amp-UP-technológiával erősített hangrész, tíz darab USB 3.0, Intel USB 3.1 Gen2, USB Type-C-csatlakozó, sőt, az SLI/CFX és az M.2 sem maradt le. Utóbbinál egy darab teljes értékű és sebességű foglalatot és egy miniatúr (a Wi-Fi-modulhoz, ami sajnos nem a csomag része) változatot kapunk. A SATA-csatlakozók mellé került még egy U.2 is, így a legújabb

tárolókat is képes fogadni az X99-Ultra Gaming.

A felszereltséghez és dizájnhoz képest a 100 ezer forintos ár nem mondható vésszesnek, sőt, versenyképes, de azért néhány dolgot hiányoltunk. A LAN-teaming nem kivitelezhető a kétféle vezérlővel, a második M.2 nem fogad NVMe SSD-t, így NVMe SSD RAID nem építhető ki egyszerűen, illetve nincs Wi-Fi-modul, alaplap kapcsolók és Thunderbolt 3 sem. Csúcskategóriás gamer-PC-hez jó választás ez a lap, de munkaállomások inkább nézzünk egy másik modellt.



Spórolós játékos

Genius Ammox X1-400

PONT A LEGFONTOSABB BEVITELI ESZKÖZÖN, AZ EGÉREN SPÓROLNI ÖREG HIBA, DE AZÉRT NEM KELL FELTÉTLENÜL DRÁGÁT VÁLASZTANI, HA CSAK MEGBÍZHATÓ, PONTOS TENYÉR ALÁ VALÓT SZERETNÉNK. Ideális kompromisszum a Genius belépőszintű gameregere az ár, a szolgáltatások és a strapabíróság háromszögén belül. Az Ammox X1-400-at persze nem szabad

20-30 ezer forintos csodaegerekkel összehasonlítani. A műanyagborítás alapszintű, tapintása mégsem kellemetlen, nem kelti „olcsó bővli” érzését. Az oldalsó részek gumírozott bevonata segít a stabil tartásban, és miután a kialakítás teljesen szimmetrikus, bal- és jobbkezesek számára egyformán kényelmes a fogása. Az X1-400-on csak a legfontosabb 3+1 gombot kapjuk meg (2 oldalsónak még örültünk volna), alattuk pedig 8 millió kattintásra

hitelesített Omron mikrokapcsolókat alkalmaztak. A gamerperifériáról nem maradhatott le a (piros) világítás: tenyerünk-nél a skopiójelet, a görgőt és a dpi-gombot világítja meg, és nem szabályozható. Az érzékenység 400–3200 dpi között lehet, ami belépőszinten még játékra is elegendő. A Genius egere olcsó, ennek ellenére komfortos: nem túl nagy, mégis kényelmesen tartja a csuklót, ujjaink elérnek, és nem csúszkálnak a gombokon, a görgő gumírozott, a teflontalpak pedig kellően nagyméretűek. Hasznos a Smart Genius szoftver, amelyben a sebességet és a lekérdézés gyakoriságát, a dpi-váltó lépéseit, valamint az egyedileg rögzített makrókat állíthatjuk be. Az egérhez még profilkezelés is készült, így többféle játékbeállítást megadhatunk. Az Ammox X1-400 nyilvánvalóan nem ijeszti rá a drága modellekre, mégis jó vétel: egy bárki számára megfizethető, tisztességesen megépített, a fontos extrákkal ellátott, kicsit kevés gombot kínáló, pontos egér – az 5400 forintos ár csábítóan alacsony játékosnak és átlagos felhasználónak egyaránt.



83

INFO

Forgalmazó:

CompMarket
Hungary Zrt.
Ár: 5400 Ft
Web:
global.geniusnet.com

Specifikáció:

3200 dpi;
Omron kapcsolók
(max. 8 millió kattintás);
1 ms válaszidő;
400–3200 dpi érzékenység;
3 gomb programozható;
makrófunkció;
123×73×40 mm, 110 g;
1,8 m vezeték

Pro:

szimmetrikus, dpi-választó, világítás, jó szoftver, alacsony ár

Kontra:

közepes minőségű műanyag, nincs fedélzeti memória, kevés gomb

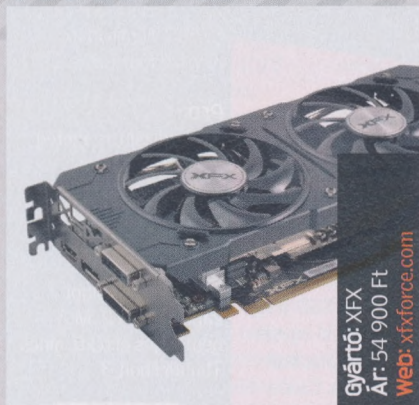
80

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

VIDEOKÁRTYA

XFX Radeon R9 380 DD 2 GB



Gyártó: XFX
Ár: 54 900 Ft
Web: xfxforce.com

Támadnak az új generációs AMD és Nvidia GPU-k, amelyek, ha egyelőre nem is álomáron, de végre komoly előrelépést hoznak, ám ez egyben azt is jelenti, hogy a régebbi kártyák ára egészséges zuhanásnak indul. Ilyen a Radeon R9 380 is, amely kellően erős ahhoz, hogy minden játékot jó sebességgel futtasson FHD-ben, amihez a 2 GB éppen elegendő videomemória. Az eredetileg 70-80 ezer forintos kártya ára szinte napról napra csökken, így ma már 55 ezer forint alatt a miénk lehet ez a kiváló, középkategóriás VGA. Persze a 2 GB VRAM nem a legtöbb, de ennyire ez még elviselhető kompromisszum, és sokkal jobb választás, mint egy GeForce GTX 960.

ALAPLAP

Asus B150M-A/M.2



Gyártó: Asus
Ár: 26 200 Ft
Web: asus.hu

A legszükségesebbekre törekszik az Asus új, belépőszintű alaplapja, de szerencsére a vonzó árért cserébe nem kell túlzottan fájó kompromisszumokat kötnünk. A microATX-es lap Intel B150 chipkészletre épül, és már DDR4 RAM-modulokat fogad – akár négy darabot is. Az új generációs Intel LGA1151-es CPU-kat kezelő alaplap extrákat is kapott, így USB Type-C csatlakozót, M.2-foglalatot, minőségi hangrendszert és grafikus UEFI-t, a dizájt pedig LED-es világítással dobta fel a gyártó. Nem dönti meg a rekordokat ez az alaplap, de 25 ezer forint körül nagyon jó vétel, és sokáig hű társunk lesz.

HDD

Western Digital Blue 3 TB



Gyártó: WD
Ár: 26 700 Ft
Web: wdc.com

Átrendezte termékínátát a Western Digital, így már a lassabb, 5400 rpm-es modellek is a Blue családba tartoznak, ám jó hír, hogy a fordulatszámot mindig feltüntetik, és az árból is sejtethető, hogy melyik a gyorsabb, és melyik a gazdaságosabb modell. Utóbbiból az egyik legjobb választás jelenleg a 3 TB-os WD30EZRZ, amely 8,9 Ft/GB-mutatójával a legnagyobb tárhelyet kínálja a legolcsóbban. Mindehhez alacsony fogyasztás, szinte zajmentes üzem, megbízhatóság és két év garancia tartozik. Cserébe nem túl gyors ez a merevlemez, rendszert, játékokat ne indítsunk róla, de nagy fájlok tárolásához ideális választás.

PRÉMIUM ANDROID-TABLETEK



- 1 **Lenovo Yoga Tab 3 Pro**
139 990 Ft
lenovo.hu
- 2 **Sony Xperia Z4 tablet**
181 900 Ft
sony.hu
- 3 **Samsung Galaxy tab s2 9.7**
139 900 Ft
samsung.hu
- 4 **Acer Predator 8 Tab**
119 900 Ft
acer.hu
- 5 **Asus Zenpad S 8.0 Z580CA**
103 900 Ft
asus.hu

INTEL LGA1151 PROCESZ-SZOROK



- 1 **Intel Core i7-6700K**
112 900 Ft
ark.intel.com/products/88195
- 2 **Intel Xeon E3-1230 v5**
97 900 Ft
ark.intel.com/products/88182
- 3 **Intel Core i5-6600K**
69 900 Ft
ark.intel.com/products/88191
- 4 **Intel Core i5-6400**
53 000 Ft
ark.intel.com/products/88185
- 5 **Intel Core i3-6100**
33 900 Ft
ark.intel.com/products/90729

GAMER-EGEREK



- 1 **Logitech G502 Proteus Core**
23 700 Ft
logitech.hu
- 2 **Razer DeathAdder Chroma**
23 500 Ft
razerzone.com
- 3 **Asus Strix Claw**
16 400 Ft
asus.hu
- 4 **Cooler Master Storm Recon**
10 600 Ft
coolermaster.com
- 5 **Genius Ammox X1-400**
5 400 Ft
global.geniusnet.com

M.2 SSD-K



- 1 **Samsung 950 Pro 512 GB**
98 500 Ft
samsung.hu
- 2 **HyperX Predator 480 GB**
108 000 Ft
kingston.com
- 3 **Plextor M6e 512 GB**
82 600 Ft
plextor-digital.com
- 4 **Samsung 850 Evo 500 GB**
56 000 Ft
samsung.hu
- 5 **Crucial MX200 500 GB**
47 100 Ft
crucial.com

EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL

LGA1150/1151

Intel Core i7-6700K (LGA1151)	112900 Ft
Intel Core i5-6600K (LGA1151)	69900 Ft
Intel Core i5-4690 (LGA1150)	64700 Ft
Intel Core i3-6320 (LGA1151)	46700 Ft
Intel Core i3-6100 (LGA1151)	33900 Ft
Intel Pentium G3260 (LGA1150)	16000 Ft

AMD

AM3+

AMD FX-8370E	45900 Ft
AMD FX-8300	37900 Ft
AMD FX-8320E	36000 Ft
AMD FX-4300	20300 Ft

FM2+

AMD A10-7850K	30990 Ft
AMD A10-7700K	26300 Ft
AMD X4 860K	21200 Ft
AMD A4-7300	11800 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1150/1151

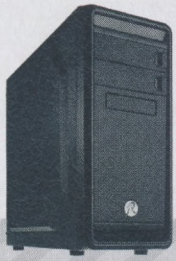
Asus Sabertooth Z97 Mark 2/ USB 3.1	58800 Ft
Gigabyte Z170X Gaming 3	45900 Ft
Gigabyte B85M-D3H	15700 Ft

AMD AM3+

ASUS Sabertooth 990FX R2.0	53100 Ft
Gigabyte 990XA-UD3 R5	31400 Ft
ASRock 970M Pro3	19000 Ft

AMD FM2+

Asus A88X-Pro	35500 Ft
ASRock Fatal1ty FM2A88X+ Killer	27200 Ft
Gigabyte F2A88XM-D3H	23800 Ft



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor Intel Pentium G3260	16 000 Ft
Processzorhűtő Zalman CNPS80F	1 800 Ft
Alaplap ASRock B85M Pro3	15 700 Ft
Memória 8 GB HyperX Fury DDR3-1866 Kit	10 400 Ft
Grafikus kártya Gigabyte GeForce GTX 950 2 GB OC	45 100 Ft
SSD -	x
Merevlemez WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	14 200 Ft
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház Rajjintek Arcadia	10 800 Ft
Tápegység FSP Hexa+ 400 W	12 700 Ft
ÖSSZESEN	126 700 Ft



GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i3-6100	33 900 Ft
Processzorhűtő Arctic Cooling Alpine 11 Pro rev.2	3 300 Ft
Alaplap Asus B150M-A/M.2	26 200 Ft
Memória 8 GB HyperX Fury DDR4-2133 Kit	11 500 Ft
Grafikus kártya XFX Radeon R9 380X XXX OC 4 GB	68 000 Ft
SSD Samsung 850 Evo 250 GB	26 500 Ft
Merevlemez -	x
DVD/Blu-ray egység LG GH24NSBO	4 000 Ft
PC-ház Thermaltake Versa H13	13 200 Ft
Tápegység FSP Hexa+ 500 W	15 900 Ft
ÖSSZESEN	202 500 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i5-6600K	69 900 Ft
Processzorhűtő SCYTHE Mugen 4	14 700 Ft
Alaplap Asus Z170 Pro Gaming	45 800 Ft
Memória Corsair Vengeance DDR4- 2400 16 GB Kit	21 600 Ft
Grafikus kártya Palit GTX 970 JetStream 4 GB	83 300 Ft
SSD HyperX Savage 480 GB	44 300 Ft
Merevlemez WD Red 3 TB	32 700 Ft
DVD/Blu-ray egység -	x
PC-ház Corsair Carbide Spec-03	18 600 Ft
Tápegység Corsair Builder CX600 v2	20 900 Ft
ÖSSZESEN	351 800 Ft



Különösen ajánlott

Belépőszintű játékgépet építeni nagyon nehéz, mert az árat mindenképpen megdobja a videokártya – ez minimum 30 ezer forintot jelent, ami egy 100 ezer forintos konfigurációnál szinte kivitelezhetetlen. Ilyenkor érdemes az integrált GPU-k világában is szétnézni, mert ugyan Intel oldalon kiábrándító teljesítményű modellek várnak, azért az AMD-nek van jó megoldása. Az A10-7850K nem mai processzor, de mostanra nagyon barátságos szintre csökkent az ára. A négymagos, 4 GHz-en dolgozó processzor általános felhasználáshoz még jó darabig elegendő lesz, egy SSD-vel és 8 GB RAM-mal párosítva minden feladatot gyorsan elvégez. A processzor lapkájára integrált Radeon R7-es GPU 512 shaderrel dolgozik, és ebből könnyen kitalálható, hogy bizony sokkal erősebb, mint az Intel iGPU-i. Különösen DDR3-2133-as RAM-modulokkal megtámogatva szinte minden játékot élvezetes sebességgel játszhatunk HD felbontásban, sőt, akár a magasabb részletességgel is megpróbálkozhatunk. Mindössze a gyári hűtést érdemes szinte azonnal lecserélni egy csendesebb változatra.

INFO

Gyártó: AMD
Ár: 30 990 Ft
Web: amd.com

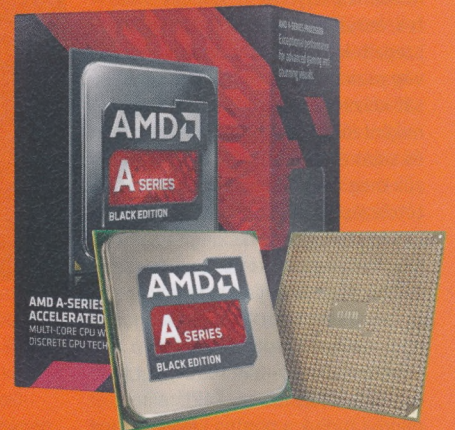
Specifikációk:

FM2+-kompatibilitás
28 nm, Kaveri, 2,41 milliárd tranzisztor
4 CPU-mag
3,7/4 GHz alap/turbó órajel
szabad szorzóáramkőr
AMD Radeon R7 GPU 512 shaderrel
2xDDR3-2133 RAM-vezérlő
95 W TDP

Pro: ideális CPU-iGPU kombináció, jó 3D-teljesítmény, alacsony ár, olcsó platform

Kontra: a gyári hűtő zajos, a CPU-rész lehetne erősebb

AMD A10-7850K



EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



A PvP-t a fiatalok és a férfiak kedvelik leginkább

Játépszichológia

JÁTÉKKUTATÁS 2.0

TI MIT TENNÉTEK, HA AZT KELLENE KIDERÍTENETEK, HOGY AZ OSZTÁLYTÁRSAITOK VAGY MUNKATÁRSAITOK ÁTMENNEK-E A PIROSON?

A legegyszerűbb, leggyorsabb és legolcsóbb mód, ha mindenkit egyenként végigkérdeztek, leírjátok a válaszokat, majd összegyűjtitek azokat. Steinar Kvale norvég pszichológus elhíresült mondatát idézve: „Ha tudni szeretnénk, miként látják az emberek a világot és saját életüket, miért nem kérdezzük meg őket?” Ilyenkor abból a feltetelezésből indulunk ki, hogy a minket érintő kérdésekkel leginkább mi magunk vagyunk tisztában, és ezeket képesek és hajlandók is vagyunk értelmesen és a valóságnak megfelelően elmondani. Ennek a módszernek azonban több lehetséges hátulütője is van. Például nem mindig tudjuk a pontos választ, vagy esetleg nem szívesen mondunk iga-

KI VAGYOK?

A nevem Király Orsolya. Az ELTE Pszichológiai Intézetének munkatársaként, Prof. Demetrovics Zsolttal együttműködésben vizsgálom a videojátékok pszichológiai vonatkozásait, ezen belül is elsősorban a játékosok motivációit és a problémás használatot (avagy a „függőséget”).

zat. Ilyenkor sajnos a kutató legnagyobb igyekezete ellenére az eredmények megkérdőjeleződnek.

Alternatív megoldásként azt is megtehetnétek, hogy napokon keresztül észrevétel nélkül követitek valamennyi osztálytársatokat vagy munkatársatokat, és figyelitek, hogyan közlekednek a városban. (Az észrevétlenség azért fontos, mert ha tudják, hogy figyelitek őket, akaratlanul is változtathatnak a viselkedésükön.) Ebben az esetben valószínűleg pontosabb választ kapnátok a kérdésre, ez azonban sokkal több időtökbe és erőfeszítésbe kerülne, mint egyszerűen végigkérdezni őket.

A játékkutatásokban is leggyakrabban a kérdőíves és az interjú technikát alkalmazzák a kutatók. Az olyan közkezdelt témákat, mint például hogy mikor, mennyit és mivel játszunk, melyek a kedvenc játékaink, karaktereink, vagy milyen okokból (motivációkból) szeretünk játszani, kérdőívek segítségével vizsgáljuk. Az eredmények pedig közel járnak ugyan a valósághoz, de általában nem teljesen pontosak.

MEGFIGYELÉS A JÁTÉKOKBAN

Egy maréknyi friss kutatás olyan rendhagyó módszerekkel kísérletezik, amelyek részben ezt a problémát is orvosolják. A kutatók annak a lehetőségét vizsgálják, hogyan használhatóak a játékok által gyűjtött információk kutatási kérdések megválaszolásához. Gondoljunk csak bele, a játékok virtuális világainak számos előnye van a viselkedéskövetés szempontjából. Egyrészt a rendszer szükséges velejárója az, hogy minden karakter (avatár) viselkedését folyamatosan követi, hiszen ez technikailag elengedhetetlen ahhoz, hogy együtt játszassunk másokkal ugyanabban a virtuális térben. Másrészt a megfigyelés nem befolyásolja a karakterek viselkedését, mivel rendszerint nem is gondolunk arra, hogy játék közben „megfigyelnek” minket.

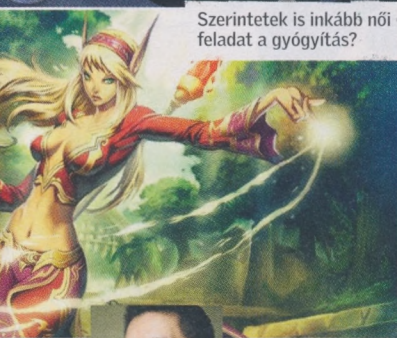
Sajnos azonban ritkák az olyan játékok, amelyek ezeket az információkat nyilvánosan hozzáférhetővé teszik. Rendszerint ugyanis a cégek üzleti céljaikra használják fel őket, és ezért gondosan őrzik. Kivételt jelent azonban a WoW. A játékot ismerők bizonyára tudják,



Ti mindig megálltok a piros lámpánál?



Ti gyűjtitek őket?



Szerintetek is inkább női feladat a gyógyítás?



A horgászatot inkább az introvertált játékosok kedvelik



HA TE MONDOD

Nick Yee játékkutató: „Ha képesek vagyunk egy felhasználó online tevékenységéből következtetni személyiségére, akkor ezt olyan rendszerek tervezésében is hasznosíthatjuk, amelyek a felhasználó személyre szabott igényeire reagálnak, például elektronikus kereskedelmi vagy közösségi oldalak létrehozásakor.”

hogy a Blizzard bárki számára elérhetővé tesz a karakterekről egy csomó információt az Armory weboldalon. A karakterek nevének, valamint a szerver megadásának segítségével meg tudhatjuk például, hogy az illető karakter hányas szintű, milyen felszereléssel rendelkezik, milyen achievementeket ért el, hány petje van, vagy hogy hány-szor ölelt meg más karaktereket. A kutatások, amelyekről a továbbiakban szó lesz, az Armoryból kinyert adatokat hasonlítják össze a játékosok kérdőíves válaszaival. Vagyis a kutatók két módszert is ötvöztek: egyrészt kitöltettek egy kérdőívet a játékosokkal, másrészt engedélyt kértek tőlük arra, hogy elemezhessek az Armory által rögzített adatokat karakterükről vagy karaktereikről. A kutatásokat világszerte két kutatócsoport végezte, az amerikai Nick Yee, illetve a svájci Joel Billieux és Yasser Khazaal által vezetett csapatok.

NŐK ÉS FÉRFIAK, FIATALOK ÉS IDŐSEK

Yee-ék többek között arra voltak kíváncsiak, hogy a különböző nemű és életkorú játékosok miben térnek el egymástól. A józan paraszti ésszel is összhangban azt találták, hogy a férfiak, a fiatalabb játékosok és azok, akik többet játszanak, inkább a versengéssel (PvP achievementek) és az értékes jutalmakkal kapcsolatos tevékenységeket (dungeon és

raid achievementek) űzik a játékban. Velük ellentétben a női játékosok, az idősebbek és azok, akik kevesebbet játszanak, az olyan, nem harci jellegű tevékenységeket kedvelik inkább, mint a felfedezés, a különböző world eventek vagy a mesterségek elsajátítása. Egy másik érdekes eredmény a játékbeli szerepekhez kötődik. A kutatás kérdőíves részéből az derült ki, hogy a gyógyítást a játékosok inkább női feladatnak tartják. Ez alapján azt várhatnánk, hogy a hölgyjátékosok nagyobb arányban gyógyítanak, mint a férfiak. A kérdőíves válaszokat az Armoryból kinyerhető adatokkal párosítva azonban kiderül, hogy nem a női játékosok, hanem a női avatárok(!) gyógyítanak többet, függetlenül attól, hogy női vagy férfi játékosok irányítják őket. Vagyis a játékbeli karakterünktől elvárt szerepek meghatározóbbak, mint a fizikai valóságban jelen lévő.

JÁTÉKMOTIVÁCIÓK

A svájci csapat arra volt kíváncsi, hogy a kérdőíves segítségével mért motivációk összhangban vannak-e a különböző achievementekkel. Eredményeik szintén megfelelték a várakozásaiknak. Az összes elérhető achievement azoknál volt magas, akiket a kérdőíves alapján a játékbeli előrehaladás/fejlődés, a karakterük képességeinek optimalizálása, a

játékbeli rejtett tartalmak felfedezése és a tartós barátságok kialakítása motivált. A küldetésekkel és a világ felfedezésével kapcsolatos kitüntetések leginkább a játékbeli rejtélyekre kíváncsiak körében voltak magasak. A PvP achievementek a versengésre, az előrehaladásra és a karakteroptimalizálásra történő motiválással mutattak összefüggést. A dungeonokkal és raidekkel szereshető kitüntetések azoknál voltak gyakoribbak, akik a fejlődés, a karakteroptimalizálás, a tartós kapcsolatok kialakítása és a csapatban játszás motivált. És végül a szerepjáték, a karakterek esztétikai csinosítása és az eszkézipizmus (az életbeli problémák elől menekülés) semmilyen játékbeli achievementtel nem állt mérhető összefüggésben.

SEMÉLYISÉG

Az amerikai kutatócsoport azt is vizsgálta, hogyan nyilvánul meg a játékosok személyisége a játékokban. Magunkat adjuk az online térben is, vagy szerepeket játszunk, kísérletezünk az identitásunkkal? A személyiség mindig is kiemelten érdekelte a pszichológusokat, akik évtizedek kutatómunkájának eredményeként arra jutottak, hogy személyiségünk viszonylag stabil, és elég jól leírható pár (az egyik közkedvelt elmélet szerint öt) jellemzővel. Ezek a jellemzők viselkedésünkben is láthatók, olyannyira, hogy akár ide-

Kitchen Stories

“HILARIOUS!”
—THE PHILADELPHIA INQUIRER

“FUNNY!”
—NEW YORK

“A PLEASURE!”
—THE

“CHARMING!”
—SULLY BOYD FOR NY

OFFICIAL SELECTION
CANNES 2003

DALOK A KONYHÁBÓL

Egy 2003-as norvég filmszátíra (Kitchen Stories) remek humorrall szemlélteti, mi történik, ha egy vizsgálat alanya tudatában van annak, hogy megfigyelik. A történetben bemutatott kutatás célja, hogy feltérképezze – és az eredmények alapján megkönnyítse – a konyhai munkákat az egyedülálló norvég férfiak számára. Folke, a kutatóintézet alkalmazottja egy magas székről figyeli az egyedül élő Isak konyhai ténykedését, akit ez annyira feszélyez, hogy egy idő után inkább már be sem lép saját konyhájába.

geneket megfigyelve is közepes pontossággal tudunk következtetni személyiségükre. Yee-ék eredményei alapján a személyiség a játékokban is következetes viselkedési jegyekben érhető tetten. Az extrovertált (kifelé forduló, társasági) játékosok például nagyobb arányú PvE-tevékenységért járó jutalmakkal (dungeon achievement) rendelkeznek, ami várható annak tudatában, hogy ezek a küldetések más játékosokkal is együttműködést igényelnek. Ezzel szemben az introvertált (visszahúzódó, félénk) játékosok inkább a magányos tevékenységeket részesítik előnyben, mint amilyenek a küldetések, a főzés vagy a horgászat, és több petjük van, mint az extrovertált játékosoknak. A barátságosság személyiségdimenzióban magas szintet elérő játékosok több emotikont használnak (pl. ölelés, üdvözlés, integetés), és az olyan, nem harci jellegű tevékenységeket kedvelik, mint a felfedezés, a barkácsolás vagy a world eventek. Az alacsony pontszámot elérők ezzel szemben többet ölnek, és többször is hálnak meg, jobb felszereléssel rendelkeznek, és több PvP-tevékenységben vesznek részt. A játékok által gyűjtött adatok elemzése tehát óriási potenciált rejt magában, és kutatóként csak remélni tudom, hogy a jövőben egyre több cég lesz hajlandó ezeket az adatokat elérhetővé tenni.

Ors



Chio Mozdulj Gamer Szegeden

LEGYEN TÁNC A TISZA PARTJÁN IS!

SOK SZEMPONTBÓL ÉRDEKES VOLT SZÁMUNKRA AZ UTOLSÓ TAVASZI PLAYIT, DE FŐLEG A CHIO MOZDULJ GAMER AKTIVITÁSRA VAGYUNK BÜSZKÉK, AMELYEN SIKERÜLT AZ EDDIGI LEGJOBB TÁNCVERSENYT ÖSSZEHOZNI. Persze ehhez Isti és Unfield is kellett.

A Kinect és a Move fénykorában nem nagyon volt olyan buli, ahol ne lett volna a *Just Dance* kötelező hangulati elem; nem véletlen, hogy a széria még most is megmozgatja az embereket annak ellenére, hogy a mozgás-érzékelős játékok jelenleg éppen takaréklángon égnek. A debreceni Chio Mozdulj Gameren a lézerharc állt a fókuszban (a Pamkutyával, Bélával és Pistivel interjút is készítettünk, ezt a 2016/06-os GameStar magazinban olvashatjátok). Szegeden pedig a *Just Dance*-verseny került középpontba. És ez nagyon jó ötlet volt, mert egész nap sikerült mozgásban tartani a látogatókat. Mindehhez képzeljétek el

egy nagyon füledt helyet (ami sajnos az épület sajátossága volt), tehát új sportágat teremtettünk: a szaunatánc lett a PlayIT új kedvence.

Nagyon jó volt látni, hogy a meleg ellenére mennyien jöttek versenyezni, persze ehhez sokat hozzá tett az is, hogy a legjobbak Istivel és Unfielddel mérhették össze a tudásukat. A fiúk örömmel vetették bele magukat a közösségi táncélménybe, bár akkor még ők sem tudták, mire is vállalkoztak; az első menet után már látszott az arcukon, hogy ez bizony elég kemény fizikai erőpróba, és a végére már csavarni lehetett a pólókból a vizet. A nagy összecsapás persze a két videós között sem maradhatott el, hosszú és nagyon komoly táncmozdulatok után Isti került ki győztesen a párbajból. Ezek után jött a döntő, ahol az egész napos Chio Mozdulj Gamer verseny legjobbjára mérhette össze táncudását Istivel, és itt sem maradt alul: Botházi Ricsinek ezúton is hatalmas gratula, ő lett a *Just Dance*-bajnok a szegedi PlayIT-en.

„Szaunában még sosem táncoltam, úgyhogy ez most elég jó volt, az egész napi cukorbevitel lement most rólunk” – jegyezte meg Unfield az összecsapás után, aki szerint ez a játékaforma egy komolyabb kardioedzést is kivált, és közben jól is érzi magát az ember. „Még Xbox 360-on volt Kinectem, és toltam is néha, de nem olyan gyakran, mert panelban lakunk, és az alsó szomszéd kicsit nehezen bírja, ha beindul a buli” – tette hozzá Isti, aki egyébként többször megfordult már a Chio Mozdulj Gamer rendezvényeken, és főleg a pingpongot és a kosárlabdát szereti ilyenkor kipróbálni. Nem állunk meg, a GameStar és a Meex továbbra is azon dolgozik, hogy elhozza nektek a mozgás örömét, legyen szó akár sportról, akár közös programról vagy bármilyen közös aktivitásról. Istinek és Unfieldnek pedig köszönjük, hogy segítettek megmozgatni a PlayIT közösséget, láthatóan remekül sikerült.

A **PLAYIT SHOW** és a **GameStar** bemutatja



MI IS EZ A MOZDULJ GAMER MOZGALOM?

Mind tudjuk, hogy a játékosokkal szembeni sztereotípiák még mindig nagyon erősek; a közvélemény szerint a gamerek csak játszanak, és semmi más nem érdeklí őket. Mi tudjuk, hogy ez nem igaz. Az is világos, hogy a kiegyensúlyozott, egészséges élethez változatosságra van szükség, és mivel a GameStar elkötelezetten támogatja a játékosított önfejlesztés módszertanát, talán nem meglepő, hogy végül a gamifikált mozgalom víziója is a mi fejükből pattant ki. A PlayIT szervezője, a Meex és a GameStar közös kezdeményezése lett a Mozdulj Gamer mozgalom és rendezvényorozat (amit idén a Chio szponzorál), amelynek keretében a játékosok tehetnek valami jót magukért, egymásért és néha még másokért is, mindezt úgy, hogy közben jól érzik magukat. Hiszen ez csak játék. További infó: mozduljgamer.hu

PCWorld nyári előfizetési akció

CSAPJ LE **RENDKÍVÜLI**
AJÁNLATAINKRA,
HOGY ÉLVEZHESD
A PC WORLD-ELŐFIZETÉS
MINDEN ELŐNYÉT!

FÉL ÉVES
ELŐFIZETÉS

7980 Ft
6 lapszám
4 áráért*

NEGYED ÉVES
ELŐFIZETÉS

3990 Ft
3 lapszám
2 áráért**

MEGRENDELHETŐ

06-1 577-4301
terjesztes@pcworld.hu
piacter.project029.hu



* Ha újságárúrnál vásárolnád meg kiadványunkat, 6 hónapra keresztül 11 970 forintot kellene fizetned.

** Ha újságárúrnál vásárolnád meg kiadványunkat, 3 hónapra keresztül 5985 forintot kellene fizetned.

Az akcióban minden régi és új előfizetőnk részt vesz, amennyiben 2016. augusztus 15-ig 7980 Ft vagy 3990 Ft összegért fél vagy negyed évre előfizet a PC World magazinnal a Project029 Kft.-nél. Nem most jár le az előfizetésed? Semmi gond! Ha még élő előfizetéssel rendelkezel, akkor is élhetsz az előfizetői akció előnyeivel. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. Minden jog fenntartva.



Minecraft-tipp

PROGRAMKÓDOK CSATASORBAN

KÜLÖNFÉLE MODOK ÁLTAL AZ EGYES JÁTÉKVILÁGOK TELJESEN ÚJ SZEGMENSEI NYÍLHATNAK MEG A FELHASZNÁLÓK ELŐTT; a közösség közreműködésével létrehozott nem hivatalos kiegészítők sok esetben kínálnak olyan extra funkciókat egy-egy szoftverhez, amelyek alaposan kiterjesztik az alapjáték szavatosságát. A legjobb példa talán a modok egész hadát birtokló *The Elder Scrolls* széria ötödik része, a *Skyrim*, amelyben a játékosok már bőségesen túllépték a textúramodos kiegészítőket, saját küldetészálakat is áttemeltek a játék felületére, sőt a korábbi részek feltámasztása is jó úton halad az aktuális világban. Persze nem csupán az alapélmény növelhető a felhasználók által fejlesztett funkciók segítségével, hanem egészen új területek is bővíthetővé válnak az alkotások, amennyiben az adott játék hagyja kelően kibontakozni a közösséget. Szerencsére a *Minecraft* használata alapesetben is megköveteli a kreativitást, a különféle modok pedig változatos pluszfunkciókkal egészí-

tik ki a felületét. Cikkünkben most az egyik leghasznosabb kiegészítőt, a ComputerCraftot mutatjuk be. A mod a parancssoros programozás kelleivel automatizálja a képernyőnkön zajló történéseket, méghozzá blokkméretű, vezérelhető robotjaink közreműködésével.

KORÁBBI VERZIÓK

Sajnos a ComputerCraft életre hívásához vissza kell térnünk a korábbi *Minecraft*-verziókhoz; a nem hivatalos mod egyelőre még az 1.9-es változattal sem képes együttműködni, így az 1.8.9-es buildet kell segítségül hívunk a játékprofilok közül, amennyiben szeretnénk aktiválni a parancssorból irányítható számítógépek és minirobotok tömkelegét. Persze a verzióváltás csupán egy az alapvető, a környezet futtatásához elengedhetetlen feltételek közül. Emellett szükségünk lesz még a Forge nevű API-ra is, amely a *Minecraft*-felületeken jelentősen kiszélesedik és sokkal egyszerűbbé válik a modolhatóság. A GameStar Pluson is megtalálható Forge installálásá-

hoz indítsuk el telepítőjét, amely szépen *Minecraft*unk gyökekönyvtárába helyezi a szükséges fájlokat (szárnypróbálgatásokhoz tökéletesen elegendő, ha mindössze a kliens kerül fel számítógépünkre). A telepítési folyamat végén nem lesz más dolgunk, mint a felhasználói profilok közül kiválasztanunk és elindítanunk a Forge aktuális verzióját. A startot követően bösz fájlmásolásba kezd majd a csomag, játékunk gyökekönyvtárában – amely alapértelmezetten a C:\Felhasználók\[felhasználóneved]\AppData\Roaming\minecraft útvonalon érhető el – pedig létrejön a mods nevű mappa. A letöltött kiegészítőket egyszerű másolással kell idehelyeznünk, és a program elindítását követően már rendelkezésünkre is állnak a kínált funkciók. Tehát a létrejött alkönyvtárba másoljuk át a ComputerCraft végrehajtó állományát, ha pedig mindent megfelelően elvégeztünk – és a verziókompatibilitás is rendben van –, már indul is a játék frissített felülete. Ha a verziószámok nem az elvártak szerint alakultak, a kompatibilitási problémát egy, a képernyőn megjelenő üzenet jelzi.

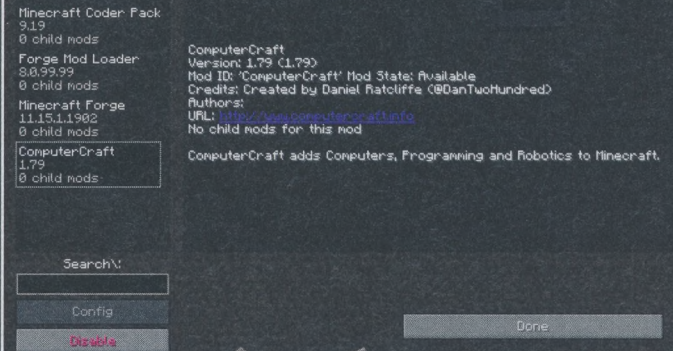
KIOSZTOTT PARANCSSOK

Amint sikerült mindent megfelelően beüzemelni, kezdődhet is az automatizálási folyamat. Ehhez egy turtle-elemre lesz szükségünk, amit az inventorynk újonnan megjelenő ComputerCraft-felületén találunk meg. Miután játékoskarakterünk kezébe helyeztük a kis, automatizálható teknőcöt, jobb kattintással előhívhatjuk a virtuális hardver parancssoros programozói felületét, ahol apró utasításokkal körül is nézhetünk. A konzolablakos léptetőparancsok természetesen itt is tökéletesen működnek: a dir utasítás hatására az eszközön tárolt könyvtárak jelennek meg, a cd parancs és a könyvtár kiválasztásával pedig az eszköz menüszerkezetében lépkedhetünk. Ha kicsit alaposabban is szemügyre vesszük utasítható robotunkat, észrevehetjük, hogy felülete egy saját, 16 item slottal rendelkező tárolót kínál nekünk. Ezeket a rekeszeket használnunk is kell, ha a megfelelő eredmények elérésére várnunk. Robotunk helyváltoztató mozgásához például üzemanyag befec-

Rövid utasítások: apró robotjainkat mindössze néhány parancsszó begépelését követően csatasorba állíthatjuk

```
> lua
Interactive Lua prompt.
Call exit() to exit.
lua> turtle.getFuelLevel()
80
lua> exit()
> go up
> go down
> go left
> go left
> go left
> go up
> go left
```

Még mielőtt elkezdenénk felfedezni kockavilágunkat, a menüben megadhatjuk, milyen módosító tényezőket kívánunk bevetni az alkotáshoz



```
turtle.refuel(1)
turtle.select(2)
while turtle.getItemCount() ~= 0 or tur
  turtle.up()
  turtle.placeDown()
  turtle.forward()
  turtle.turnLeft()
end
Press Ctrl to access menu Ln 1
```

A ComputerCraft installálása után számos új eszközt találunk felszerelésünkben



MIUTÁN JÁTÉKOSKARAKTERÜNK KEZÉBE HELYEZTÜK A KIS, AUTOMATIZÁLHATÓ TEKNŐCÖT, JOBB KATTINTÁSSAL ELŐHÍVHATJUK A VIRTUÁLIS HARDVER PARANCSSOROS PROGRAMOZÓI FELÜLETÉT

kendezésére lesz szükségünk, amelyet egy kódsorral a fizikai anyagokból nyerhetünk ki. Ehhez nincs más teendők, mint robotunk inventoryjának első helyére helyezni a meghajtást elősegítő látványt vagy szenet, a refuel utasítással pedig azonnal üzemanyaggá konvertálhatjuk a kijelölt slot elemét. A művelet sikerességéről több módon is meggyőződhetünk: az első és legnyilvánvalóbb mutató a felhasznált nyersanyag mennyiségének csökkenése. Ha azonban nem bízunk ebben, egy rövidke kód begépelésével

is megtudhatjuk, mennyi benzin került robotunkba: a `getFuelLevel()` parancs tökéletes megoldást kínál. Persze ha nem akarunk az üzemanyaggal foglalkozni, kikapcsolhatjuk ezt az opciót. Ehhez a *Minecraft* főmapájában el kell navigálni a config alkönyvtárba, majd a *ComputerCraft.cfg* fájl egy szövegszerkesztőben editálható formában a képernyőre varázsolni. Ebben a fájlban rengeteg, a CC-móddhoz kapcsolódó alapbeállítás módosítására kapunk lehetőséget. A folyamatos tankolási igény eltüntet-

séhez a `turtlesNeedFuel` változó true-értékét kell csupán átírnunk false-ra, és már nem is lesz többé szükségünk arra, hogy kódunkban folyamatosan ellenőrizzük az aktuális üzemanyag-telítettség mértékét.

BONYOLULT PROGRAMKÓDOK

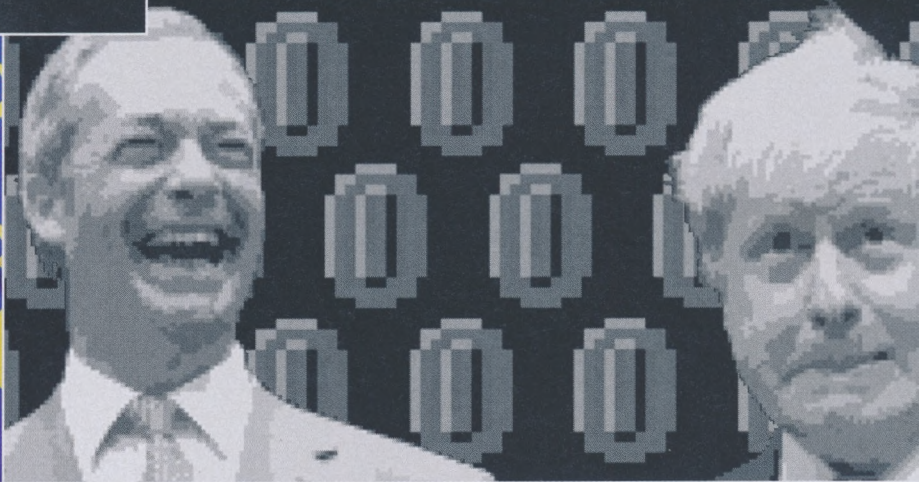
Nem csak egyesével gépelgethetjük be a parancsokat, létrehozhatunk komplex utasítássorozatokat tartalmazó virtuális állományt is, amely valóban automatizálható egy-egy komplett munkafolyamat. Ehhez a LUA felületéről kilépvé gépeljük be az `edit [parancsnév]` kombinációt, és már meg is jelenik egy szerkesztési felület – ha úgy tetszik, egy üres szöveges állomány –, ahol kedvünkre begépelhetjük a különféle utasításokat. Persze nem árt kicsit jobban is elmélyedni a programozás rejtelmeiben, ciklusokkal és elágazásokkal sokkal rövidebbé és átláthatóbbá válik kódsorunk. Aki rendelkezik alapvető programnyelv-ismeretekkel, könnyen elboldogul a LUA-val is, a modern

scriptnyelvektől nem sokban különbözik a Turtle-t vezérlő programkód felépítése. Miután befejeztük programunk megírását, a mentéshez a [Ctrl] billentyűt kell leütnünk, majd a megjelenő lehetőségek közül a [Save] opciót választani. Sikeresen eltároltuk tehát egy fájlban az utasításokat, már csupán futtatnunk kell a létrehozott állományt. Egy újabb [Ctrl]-leütés után az [Exit] opcióval elhagyhatjuk a szerkesztési felületet, és a fájl nevének begépelésével el is indíthatjuk technőcünket az általunk kijelölt úton. Amennyiben futás közben valamiért szükséges lenne az épp aktív program felfüggesztése (mondjuk egy véletlen ciklusba lépés miatt, vagy mert nem azt teszi az eszköz, amit szeretnénk volna), a [Ctrl+S] billentyűkombinációval ezt azonnal megvalósíthatjuk. Ezt követően már csak arra kell majd ügyelnünk, hogy a lokálisan tárolt memóriába elhelyezett állományokat a technőssel együtt ne pusztítsuk el egyetlen félrekattintással.

Luke

INTERNETES OKTATÁS

Hatalmas mennyiségű oktatóinstrukció érhető el az interneten a *ComputerCraft*hoz, azonban a legtöbb felületen kizárólag angol nyelvű videókat és leírásokat találunk. A programozás során rendelkezésünkre álló parancsok megismeréséhez érdemes felkeresnünk a szoftver honlapjának Wiki-oldalát (computercraft.info/wiki), ahol – szintén angolul – részletes leírásokat találhatunk a Turtle-vezérlésről és az egyes parancsok funkciójáról is. Szerencsére az alapvető utasításokhoz nem kell túlságosan mélyre merészkednünk a nyelvtanulásban, például a technős mozgatáshoz elegendő tudnunk olyan alapvető kifejezéseket, mint a fel-le vagy a jobbra-balra.



Milyen hatása lesz a gamervilágra, ha a britek kilépnek az EU-ból?

A BREXIT A JÁTÉKIPART IS MEGRENGETI?

JÚNIUS 23-ÁN A BRITEK KIS TÖBBSÉGGEL MEGSZAVAZTÁK, HOGY ORSZÁGUK KILÉPJEN AZ EURÓPAI UNIÓBÓL.

A brit gazdaság rögtön megrogyott a hírré: ahogy a Brexit néven emlegetett kilépés valódi forgatókönyvvé vált, a font olyan mélyen pontra esett, amilyen mélyen utoljára 1985-ben volt. Hitelintézetek fenyegették az országot átminősítéssel, cégvezetők kongatták a vészharangot, az EU vezetői pedig kemény szavakkal ígérték, hogy a kipaterolás az unióból a lehető leghatározottabb lesz. Aztán a népszavazás utáni napokban enyhült a hangnem, ahogy kiderült, hogy a britek leginkább már visszacsínálnák az egészet. Erre nincs sok esély, de olyan erős a nyomás a Brexit-ellenzők és a Brexitet máris meggondolók részéről, hogy a politikusok kénytelenek vizsgálni a Brexit megtorpedőzésának – amúgy elképesztő arcvaszttal járó – lehetőségeit. Az biztos, hogy a játékkiparban az érintettek szinte kivétel nél-

kül örülnének annak, ha mégsem következne be a kilépés.

OLVASZTÓTÉGELY, DE MEDDIG?

Ezt onnan lehet tudni, hogy a szavazást követően több angol és amerikai játéklap is megkeresett brit stúdiókat, és azok képviselői elég egyhangúan le voltak sújtva az eredmény miatt. Az angol techvilágot eleve érzékenyen érinti a Brexit, mert London nagyon fontos európai startupközpont. A brit főváros üzleti és adójogi szempontból is kellemes klímájú a techvállalkozásoknak, de ez a Brexittel valószínűleg meg fog dőlni, hiszen az Egyesült (haha) Királyságnak a kilépéssel megszűnik rengeteg kedvezménye, és egyenként kell majd – a mostaninál szinte biztosan kedvezőtlenebb – gazdasági megállapodásokat kötnie az EU-tagországokkal, ráadásul ahogy nőnek a londoni élet költségei, úgy költözhetnek el a techcégek az országból. Máris elindult a verseny, hogy melyik város legyen Európa új startupközpontja; erős esélyes például

Amszterdam és Frankfurt (bár sokan úgy gondolják, hogy azért az nem lesz olyan egyszerű).

A fenti hátrányok igazak az Egyesült Királyságban található videojátékcégek is, és elég jelentős szegmerről beszélhetünk. A Wired cikke szerint 2014-ben a brit gaming szektor értéke 36,5 milliárd font volt – ami több, mint a brit tévés, zenei vagy akár filmes szektor értéke. A szellemi foglalkozások brit szervezete, a Creative Skillset szerint 2015-ben több mint tízezer ember dolgozott az országban valamilyen videojátékos szakmában. Ezeknek az embereknek egy elég jelentős része viszont nem brit; a videojáték-készítés már a kezdetektől fogva határokon átvélő bizniss volt, a nyolcvanas években még a vasfüggöny mögött is találtak kapcsolatokat (elég, ha a Novotrade játékokra gondolunk). Ma alig találni stúdiót, ahol ne dolgozna több náció képviselője, és az Egyesült Királyság ebből a szempontból is célország volt: sok tehetséges programozót, grafikust, dizájnt csábított el innen-onnan, de leginkább

Európából. És a Brexit ezt a helyzetet felboríthatja. Phil Harrison, a szektor egyik ismert befektetője (és a Microsoft volt alelnöke) például így nyilatkozott a Polygonnak: „A játékkipar tehetségek olvasztótégelye. Amikor stúdiókat futtatam, egész Európából jöttek jelentkezők az álláshirdetésekre. Ez a fajta diversitás izgalmasabb és jobb játékokat eredményez.” Harrison éppen ezért úgy véli, a Brexit a szektorban a játékok készítőit érinti legjobban. Hiszen ha az ország kilép az EU-ból, hirtelen nagyon sok, az Egyesült Királyságban dolgozó külföldi helyzete válik kérdésessé, illetve nehezebb lesz a jövőben más országokból szakembereket verbuválni. Nem csoda, hogy máris több brit stúdió – például a Wormsöket gyártó Team 17 – közleményben fejezte ki óhaját, hogy a lehető legkevesebbé változzanak meg a dolgok.

VISZLÁT, ÉS KÖSZ A FISH & CHIPSTI

Egy jóval borúsabb forgatókönyv szerint az is megtörténhet, hogy az Egye-



” AZ EGYESÜLT KIRÁLYSÁG CÉLORSZÁG VOLT: SOK TEHETSÉGES PROGRAMOZÓT, GRAFIKUST, DIZÁJNERT CSABÍTOTT EL EURÓPÁBÓL. A BREXIT FELBORÍTHATJA EZT A HELYZETET



HA TE MONDOD



Katie Goode kreatív igazgató, Triangular Pixels: „Sok szakmabeli barátom komolyan fontolgatja, hogy elköltözik. A brit játékipar sokkal rosszabb lesz nélküük.”

sült Királyság nem lesz többé videojátékos célország. Jelenleg a Microsoftnak több brit érdeklősége van (például a Rare), a Sonynak is vannak stúdiói az országban, egy guildfordi üzletközpont pedig olyan cégek kirendeltségeinek ad otthont, mint az EA vagy a Ubisoft (de a nemrég megszűnt Lionhead is itt volt). Aztán ott vannak még a külföldi tulajdonú, de az Egyesült Királyságban székelő fejlesztőstúdiók, mint a *Batman* játékokat készítő Rocksteady (ami a Warner tulajdona) vagy a *Take-Two* fejőstehene, a *GTA*-kat gyártó Rockstar North. Ha a Brexit miatt a gazdasági helyzet annyira megváltozik, hogy már nem éri meg az országban tartani ezeket az érdeklőségeket, a tulajdonosok különösebb szívjá nélkül átköltöztetik őket. Akár a közeli, a Brexitet hevesen ellenző Skóciába, ha tényleg megtörténik, hogy a tagország kilép az Egyesült Királyságból, és visszacsatlakozik az EU-hoz.

A helyzetet hasonlóan sötétén látják azok a fejlesztők, akik valami-

lyen formában EU-támogatást élveznek. Ilyen például a Triangular Pixels, amelynek kreatív igazgatója, Katie Goode kifakadt a Wirednek. Goode szerint a Brexit már a font árfolyam-esésével rengeteg kárt okozott, aminek eredményeként kevesebb játéktartalom fejlesztésére van pénze a stúdióknak. A Triangular Pixels Cornwallban működik, amely az ország egyik leggazényebb része, és elég sok EU-támogatást kap. Ha ez a forrás elapad, Cornwall egészen biztosan nem lesz az indie cégek terepe; Goode szerint vannak, akik ezt nem várják meg, és máris azt nézegetik, hova költözzenek. Még messzebb ment a Coatsink Games vezetője, Tom Beardsmore. Azt nyilatkozta, „ideológiailag elszakadtunk” ézi magát az országtól, ezért azonnal külföldre költözteti a stúdióját.

De a kiadók és a fejlesztők mellett a brit játékosokat is hátrányosan érintheti a Brexit. A játékok ára várhatóan hullámozni fog: átmenetileg drágábbak, vagy esetleg kicsit olcsóbbak is lehetnek attól függően, hogy

a font árfolyama hogyan változik, és hogy a kilépéssel esetleg milyen vámtételek kapnak a játékok – hosszú távon nem lesz számottevő változás. De a videojátékok árában mindig több a mozgástér, mint a hardverekében, mely utóbbira sokkal rosszabb hatással lesz a Brexit: az Eurogamer cikke szerint az új Microsoft és Sony konzolokat (a Scorpiót és a Neót) jóval drágábban árulják majd az Egyesült Királyságban, mint máshol.

KIVÁRÁSRA JÁTSZANAK

Persze most még a legtöbben kívánnak a brit játékiparban, és sokak bizodalma a TIGA és az UKIE nevé sőhivatalokban van. Ezek a nonprofit kereskedelmi szervezetek képviselik a helyi gamerszekort, és elég jó politikai kapcsolataik vannak – kérdés, mit tudnak elérni a közeljövőben. Egyelőre mindkét szervezet szőívője óvatosan nyilatkozgat, de a TIGA CEO-ja, Richard Wilson azért kerek percc kijelentette, hogy ha az országban a videojátékokat érintő adókedvezmények megvál-

toznának, vagy a külföldi munkaerőkre vonatkozó szabályok szigorodnának, megtorpanhat a szektor eddigi növekedése. Ugyanakkor ott van még egy halvány reménysugár, amit a bevezetőben említettem, és amelybe többen kapaszkodnak: egy új szavazás az egész Brexitről. Jelenleg nem látni rá sok esélyt, ugyanakkor józan ésszel volna értelme, mert nagyon kevés különbséggel (51,9–48,1 százalék) dőlt el az egész ország sorsát befolyásoló kérdés, viszont a szavazópolgárok több mint egynegyede nem tette tiszteletét az urnáknál. És nem volna példa nélküli sem, mert az EU-val kapcsolatban történetek már megismételt népszavazások (például a dánok 1993-ban újravavaztak a maastrihti szerződésről vagy az írek 2002-ben a nizzai szerződésről). A kilépés eleve többéves folyamat – talán sikerül a briteknek kitalálniuk addig, hogyan hátráljanak ki abból a kátyúból, amelybe most behajtottak.

Stök

Extra life

» TÚLÉLŐKALAUZ A 2016. NYÁRI LCS-SZEZONHOZ



A G2-nek van mit bizonyítania az európai rajongók előtt, az MSI-on nyújtott 2 : 8 után



Meteos újra a ringben, és a többi jungler képtelen lépést tartani vele



A Season 3 világbajnoka, Impact most a Cloud9 csapatát erősíti



VISSZATÉRÜNK A TÖRTÉNELMI ARÉNÁBA

A 2016-os szezon ott zárjuk, ahol a világ megismerkedett a kétszeres világbajnokkal. Az idei World Championshipet Amerikában rendezik meg, ami két dolgot jelent. Az első az, hogy számunkra biztosan embertelen időben zajlanak a meccsek (késülhetünk az éjszakázásra), a másik pedig, hogy az SKT-T1 és Faker biztosan mindent beleadnak majd, hogy újra ők emelhessék fel a kupát a Staples Center színpadán.

E-sport

TÚLÉLŐKALAUZ A 2016. NYÁRI LCS-SZEZONHOZ

SOKAKAT MEGKEVERT A JÚNIUS ELEJÉN INDULT LEAGUE OF LEGENDS CHAMPIONSHIP SERIES SZEZON.

Hirtelen felbukkant négy új streamcsatorna, mindenki pontokról beszél, és kedvenc csapataink többet játszanak, mint eddig bármikor. Az egyszerű néző hozzászólt, hogy minden héten csütörtöktől vasárnap estig pörögnek a mérkőzések, váltják egymást a csapatok, aztán aki többször nyer, az megy a bajnokságra. Ez most nagyon megváltozott, ezért összeszedünk nektek mindent ahhoz, hogy nyugodtan élvezhessétek a Riot kísérleti évadát.

MI VAN A PONTOKKAL?

Aki rendszeres nézője a koreai LCK-ligának, az nagyjából érti, mi is történik a ponttáblán, de a Riot Games nagyon óvatosan vezette fel ezt a rendszert, így érthető, ha valakinek nem teljesen tiszta a dolog. Már a 2015-ös évben is előkerült egy pontozásos verzió, de akkor lényegében a pontszám csak annak számított, aki az utolsó helyről szeretett

E-SPORT INFO

E-sport-rovatunk kedvenc elfoglaltságokat profi, versenyszerű oldalát mutatja be nektek. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.

volna kijutni a világbajnokságra (nézek most haragosan a Cloud9 ötösére, akik a 7. helyről pontokkal jutottak be), a többiek számára még mindig a helyezések voltak a hangsúlyos. Idén ez egy picit megváltozott, mivel Európában, az EU LCS-en egy sokkal komolyabb megoldás, a Best-of-2 rendszer működik, ami azt jelenti, hogy a mérkőzések két körből állnak. Ha az egyik fél 2 : 0-ra veri a másikat, akkor az eredmény nem kérdéses, és a győztes fél kapja a három pontot, ha viszont 1 : 1 az állás, akkor a döntetlen miatt mindkét fél 1-1 ponttal távozik. Ez nagyon fontos újdonság, mivel a játékosok gyakorlatilag a ponttáblán elfoglalt helyükért küzdenek. A rájátszáson és a világbajnokságon az szerepelhet, aki a legtöbb pontot éri el a szezonban.

Az amerikai részlegen megint más a helyzet, ott a Best-of-3 működik. Mivel három meccsből kettőt meg kell nyerni, egyértelmű, hogy ki a győztes, és ki hogyan jut előbbre a táblán. Mindkét régió esetében új a Best-of rendszer, ami nemcsak azt jelenti, hogy a lejátszott meccsek száma automatikusan megugrott, de azt is, hogy minőségi mérkőzéseket láthatunk hétről hétre. Egy csapatnak nem egyetlen meccsre, hanem egy szettre kell felkészülnie, ez jelentősen megváltoztatja a

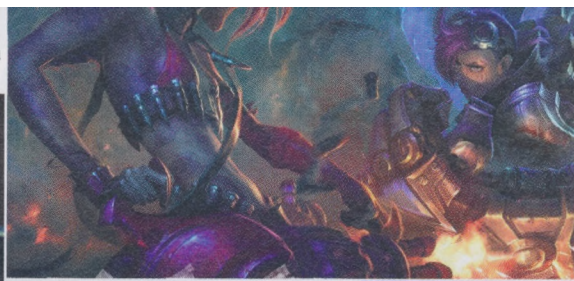
stratégiákat. Főleg az NA LCS-ben látható, hogy egyes csapatok (például a Cloud9) a tradicionális egykörös meneteken kívül szenvedtek, most viszont rendre zsákolják be a győzelmeiket a B03-meccsek alatt. Úgy néz ki, hogy a jól átgondolt választás/tiltás stratégia és az okos manőverezés jobban kifejeződik így, mint az egyszer használatos, korai előnyökre épülő nyers erő, ami egy gyors győzelem behúzásához még elég, de egy szetten már nem működik.

ÍGY VÁLTOZOTT AZ EU LCS

A tavaszi és a nyári LCS között eltelt időben nem csak a Mid-Season Invitational volt izgalmas. A szünet egyik legnagyobb sztorija az volt, hogy a pletykák szerint a német foci egyik legnagyobb neve, az FC Schalke 04 be akarja vásárolni magát a League of Legends profi ligába. Akkor még senki nem gondolta valósnak a dolgot, de mindannyian örömmel elméltünk azon, hogy vajon ez mit jelenthetne az e-sport számára. Szerencsére ezen annyira már nem kell agyalnunk, lévén hogy a szóbeszéd igaznak bizonyult. A 2016-os tavaszi szezonján meglehetősen harmatosan teljesítő Elements egy 6 : 12-es eredmény után úgy döntött, hogy eladja LCS-helyét, és az alkalmon természetesen kapva kapott



Ebben a szezonban még Froggen sem tudta kihúzni az Echo Foxot a ponttábla aljáról



YellowStar hazatért amerikai úttjáról, és az Fnatic most erősebb, mint valaha



Az Origen szénája nem áll jól, ráadásul Peke egyedül kénytelen betölteni az ADC pozíciót



A UNICORNS OF LOVE FELTÁMADÁSA

Az UOL nem volt túl jó állapotban a tavaszi szezon után. Vizards és Hylissang kivételével mindenki kilépett a csapatból, így a két vezetőre maradt a feladat, hogy feltámasszák a megrokkant csodaloivat. Diamond és Steelback helyére behoztak két koreai játé-

kost, a Move-Veritas duót, akiket középről Exileh támogat. Ugyan a felállás nagy reményekkel indult, jelenleg a 7. helyen állnak a srácok. Még bőven van idő arra, hogy csodát tegyenek, de igyekezniük kell, ha ki akarnak jutni a világbajnokságra.

a Schalke 04. Az 1904 óta működő sportklub így belépett az elektronikus arénába, hogy történelmet írjon. Egyelőre szépen haladnak, ami el is várható, mivel a csapatot nem újoncok hajtják. Az Elements 5 korábbi tagjából négy most az S04-ben játszik, hozzájuk pedig csatlakozott Fox, aki a tavaszi szezon alatt még a Unicorns of Love rózsaszín mezében tetszelgett. Emberünk lényegesen jobban érzi magát a Schalke színeiben. A KDA eredményei nem kimondottan szépek, viszont sokat elmond csapatmunkájáról, hogy eddig az összes ölés 74 százalékában része volt. Ezzel együtt az osztály összes tagjára igaz, hogy sokkal jobban teljesítenek, mint korábbi csapataiban bármikor, ami nagyon jó hír nem csupán a Schalke, hanem az egész e-sport számára. Ha jól muzsikál az S04, és látja a többi sport-

szervezet, hogy mekkora pénz és hírnév rejlik a virtuális sportokban, akkor több veterán klub részvételére is számíthatunk a jövőben.

ÍGY VÁLTOZOTT AZ NA LCS

Az NA LCS körül rengeteg botrány és pletyka keringett, a legtöbb a TDK és a Renegades fura kapcsolatairól szólt. Hiába nyerték el helyüket a nyári szezonra, a Riot Games úgy döntött, hogy kiltja mindkettőt, és mivel a Dignitas korábban elvesztette helyét, végül a tavaszi szezon utolsó három helyezettjét mind lecserélték. Az új csapatok mindegyikében van egy-egy érdekes játékos, de mégsem tőlük voltak hangosak a fórumok, hanem a Cloud9 átszervezésétől. Észak-Amerika büszkeségei ugyanis teljesen átalakították a csapatstruktúrát, és visszahozták a me-

AZ 1904 ÓTA A FIZIKAI SPORTOKBAN MŰKÖDŐ KLUB BELÉPETT AZ ELEKTRONIKUS ARÉNÁBA, HOGY TÖRTÉNELMET ÍRJON

zőnybe egy legendát. William „Meteos” Hartman neve nemcsak Amerikában, de a világ minden régiójában félelmet kelt az ellenfél szívében, így a C9 rajongói kitörő örömmel fogadták, hogy a szőke titán visszatér az arénába. Mellette ebben a szezonban is ott lesz Jensen és Sneaky, de a támogatói székben már véglegesen is Bunny FuFu, illetve az őt néha leváltó Smoothie ül. A felső ösvényt a harmadik szezon világbajnoka, Impact foglalta el, szállítva ezzel a csapatnak azt a fajta brutális, nyers erőt, amire szükségük volt a meccsek kései szakaszaiban. Hiányzik az álomcsapatból Hai, akit a régió és a League of Legends-rajongók egyöntetűen az egyik legjobb vezetőnek ítélték. Amikor a legutóbb megpróbálták Hai nélkül csapatot alkotni, a C9-nek a szezon felénél vissza kellett hívnia őt. Úgy látszik, hogy a srácok már megállnak a maguk lábán is, a harmadik helyen vannak a nyári tabellán. Egyébként Hai, Lemonation és Balls, a Cloud9 korábbi sztárjai je-

lenleg a Challenger ligában játszanak, hogy új tehetségeket nevelhessenek ki a jóval kevesebb stresszel járó versenyben.

KÍSÉRLETI VERSENGÉS

A két régió hatalmasat változott, és a meccsek minősége egyelőre azt mutatja, hogy Észak-Amerika szebben játszik. Ez persze nem jelent még semmit, hiszen a valódi erőviszonyokat csak az őszi világbajnokságon mérhetjük fel igazán. Tiszta sor, hogy az ázsiai régiók még mindig három lépéssel előttünk járnak, de az újfajta küzdelem talán segít majd, hogy utolérjük őket. Az amerikai B03 és az európai B02 rendszert a nyári szezonban csak próbálgatja a Riot. A cél az, hogy lássák, melyik mennyire tetszik a közönségnek és a játékosoknak. Bárhogya is legyen, mi egyelőre örülünk, hogy sokkal izgalmasabb meccseket láthatunk, és reméljük, hogy a srácok jól felkészülnek majd a nyáron a koreai hadigépre.

Hunter



ISMERD MEG JÁTSZÓTEREDET!

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.



Játékvilág

WARHAMMER FANTASY

MINTHA A NÉMET-RÓMAI BIRODALMAT SZORONGATNÁK ÉSZAKRÓL A VIKINGEK, DÉLRŐL A MÓROK, KELETRŐL PEDIG A KALANDZÓ MAGYAROK.

Nem ok nélkül való a hasonlat, hiszen a Warhammer Fantasy kereteit megalapozó 1983-as Warhammer Fantasy Battle legalább annyira támaszkodott a vérzivataros európai történelemre, mint Tolkien, Robert E. Howard és Michael Moorcock műveire. Az emberi frakciókat például játszi könnyedséggel be tudjuk helyettesíteni való életbeli megfelelőjükkal: az Empire a Német-Római Birodalommal, Bretonnia a középkori Franciaország és az Artúr-mondakörbeli Britannia keverékével, Kiszev a szláv (lengyel, rusz stb.) királyságokkal és fejedelemségekkel, Cathay Kínával, míg Araby az arab-perzsa területekkel állítható párhuzamba. És ebbe a már önmagában is

izgalmas mixbe lötytyintettek bele különféle elfeket (nemes, erdei, sötét), törpéket, orkokat, goblinokat, patkányfajzat skaveneket, kőszhívőket, démonokat, gyíkembereket, vámpírokat és más élőhalottakat. Egyébként nem kellett sokat várni a szerepjátékos szabályrendszerre sem, alig három évvel később napvilágot látott a Warhammer Fantasy Roleplay, amely már a harmadik, alapsan átdolgozott kiadásánál tart.

ÚJ KEZDET

Az utóbbi néhány év vízvázlatoként vonult be a Warhammer Fantasy történetébe, ugyanis a Games Workshop egy regénysorozattal (The End Times) lényegében megsemmisítette az általunk ismert univerzumot, majd rebootolta azt. Ezzel a Warhammer Fantasy Battle-t hivatalosan is felváltotta a Warhammer: Age of Sigmar (hazánkban 30 ezer forint körül lehet

ÍGY VÁLTUNK RAJONGÓVÁ



Rengeteg táblajátékot szült már a Warhammer univerzum, ám hogy megfelelő bevezetőt kapjunk, és a hatalmas lehetőségek még véletlenül se tántorítsanak el minket, kiemelten fontos, hogy a megfelelő felületet találjuk meg az ismerkedéshez. Ha rögtön beleugrunk e tág világ sűrűjébe több száz oldalas, idegen nyelvű szabálykönyvek társaságában, nem feltétlenül kapjuk azt az élményt, amit a keményvonalas fanok átélnek egy többórás setuptól követően mindössze néhány perc alatt lezajló csata során. Saját tapasztalataim szerint kezdők számára talán a legideálisabb játékelületet a Relic kínálja (fantasy témában pedig az Age of Sigmar Starter Set); már az alapsomag is számos olyan komponenst tartalmaz, amely kellően képes magába bolondítani még az Ogryn és a Tech-priest szavak hallatán a kezdetekben értetlenül pislogó játékosokat is, két-három menetet követően pedig már komolyabb sikerek várnak ránk, feltéve hogy a Káosz Istenek is mellénk szegődnek. Szerencsére a Relic egy komplett játékeszköztárral rendelkezik: a karakterlapok, a figurák, a tokenek és a különféle kártyák mindent a kezünkbe adnak

az első küldetések elindításához, a játékhoz készített tábla pedig az egyik leggyönyörűbb artworköt kapta a társasok birodalmában. Persze nemcsak a teljesen kezdők számára nyújt komoly élményt a hosszas kockázás, a keményvonalas Warhammer-fanok is megtalálják a készletben a számukra megfelelő komponenseket, mivel az egyes karakterlapokhoz tartozó 3D-nyomtatót figurákat saját szájújuk szerint akár ki is pingálhatják, a különféle játékmódokra és az egyes karakterekre pedig stratégiák tömkelegét építhetik fel. Mindezek mellett két kiegészítő (Nemesis, Halls of Terra) segítségével további izgalmakat vihetünk órákon át húzódozó karakterfejlesztésünkbe, hiszen a bővítmények nem csak új kasztokkal és küldetésekkel terebélyesítik világunkat, hanem új játékmódokat is kínálnak, melyekben már PvP-re is lehetőségünk nyílik. Ha pedig már kellően ráhangolt minket a Relic a Warhammer univerzumra, jöhetnek a komolyabb építkezések, a több tízórás csatározások és a véget nem érő baráti küzdelmek, melyek során karakterünk mellett mi is rengeteg szempontból szintet léphetünk.

Luke



Warhammer: Shadow of the Horned Rat



Warhammer: Mark of Chaos

megvenni a kezdőcsomagot), amely a korábban felsorolt frakciókat is újraértelmezi, valamint négy nagy szövetségi hálóba rendszerezi. Az Order Grand Alliance soraiba tartoznak az emberek, az elfek, a törpék és a frissen bemutatkozott félisteni Stormcast Eternals egyedei. A Chaos Grand Alliance és a Death Grand Alliance frakciók elnevezése önmagáért beszél, míg a Destruction Grand Alliance jellemzően a zöldbőrű népeket (orkok, goblinok stb.) gyűjtötte zászlaja alá. Az újraindítás egyúttal azt is jelenti, hogy az alkotók megpróbálták közelíteni a szabályrendszert a Warhammer 40,000-éhez, hogy egyszerűbb dolgunk legyen az előkészületek során, és a küzdelmek se tartsanak egy örökkévalóságig. Persze még így is előfordulhatnak 6-8 órás partik, mert semmi se tart vissza bennünket attól, hogy továbbra is a megszokott szabályok szerint járjunk el. A Games Workshop pedig megérdemel egy képzeletbeli vállveregetést, amiért szabálykonverziót készített a korábbi miniatúrákhoz, hogy akkor se kelljen nélkülöznünk őket, ha az új rendszerhez tartva magunkat régi figuráinkat vezetnénk csatába.

A MAGYAROK MÁR A SPÁJZBAN VOLTAK

Noha a téma iránt érdeklődő laikusként több lehetőség is nyitva áll előttünk (lásd keretes írásunkat), érdemes regényekkel vagy a legfrissebb

megjelenéseket leszámítva viszonylag olcsón beszerezhető videójátékokkal kezdeni az ismerkedést. Különösen ajánlott a magyar fejlesztésű *Warhammer: Mark of Chaos* című taktikai játék, valamint annak önállóan futtatható *BattleMarch* kiegészítője. (Mellesleg a *MoC* nyitóanimációja hozta el a szintén budapesti Digic Pictures számára a világhírt, és irányította rá olyan meghatározó piaci szereplők figyelmét, mint a Microsoft, a Sony, az Activision, a Ubisoft vagy épp a CD Projekt.) A Black Hole alkotása már csak azért is szerencsés választás, mert átmenetet képez a nagyobb léptékű *Total War: Warhammer*, valamint a legkiválóbb adaptációk között számon tartott *Warhammer: Shadow of the Horned Rat* és *Warhammer: Dark Omen* között. De szintén érdekes lehet az amerikai foci helyi változatát feldolgozó *Blood Bowl* sorozat, amennyiben nem bánjuk, hogy a táblás eredetihez hasonló, körökre osztott játékmenetet kapunk. A fejlesztők egyébként már ígérik egy ideje a valós idejű opcióit is, talán a harmadik résszel annak is elérkezik az ideje. MMO-val viszont sajnos nem szolgálhatunk, mert az elhamarkodottan *WoW*-gyilkosnak kikiáltott *Warhammer: Age of Reckoning* a biztató kezdést követően villámgyorsan beállt a földbe, ezért öt, kínlózással teli év után az Electronic Arts 2013 decemberében lekapcsolta a játékot.

Chavalier

MIVEL JÁTSZHATUNK LEGKÖZELEBB?



Total War: Warhammer (2016 - PC)

Alig néhány hónapja jelent meg e grandiózus stratégiai játék, amellyel még komoly tervei vannak kiadójának. A Total War sorozat hagyományaihoz híven ingyenes letölthető tartalmakra és fizetős kiegészítőkre számíthatunk az elkövetkező hónapok, sőt évek során. Május óta a Chaos Warriors Race Pack révén a játszható frakciók száma emelkedett ötre, míg a Blood for the Blood God arról gondoskodott, hogy a forrásanyaghoz méltó dark fantasy körítés jogosan érdekelje ki a 18-as korhatár-besorolást. Kiontott zsigerekre, lecsapott végtagokra és hektoliterszámlára ömlő vére vágyott a nép? Megkapta.



Warhammer: End Times - Vermintide (2015 - PC; 2016 - PlayStation 4, Xbox One)

Rossz nyelvek szerint nem több ügyes Left 4 Dead-modnál, ám ez mit sem von le az első Warhammer Fantasy FPS értékéből. A kooperatív fókuszú játékban három barátunk (vagy az MI) társaságában kell megszabadítanunk Ubersreik városát az agresszív skavenek inváziójától. Eredetileg tavasszal jelent volna meg kurrens konzolokra is, ám a fejlesztő/kiadó nem akarja elkapkodni a dolgot, hiszen sem az ő, sem a játékosok érdekét nem szolgálja, ha megfelelő optimalizáció és alapos minőség-ellenőrzés, illetve -biztosítás híján játszhatatlannak bizonyul a végeredmény.



Mordheim: City of the Damned (2015 - PC; 2016 Xbox One)

Egy laikus számára úgy tűnhet, mintha az XCOM-ot öltöztették volna Warhammer Fantasy jelmezbe, és ami azt illeti, nem is járna olyan messze az igazságtól. Ugyanis a viszonylag új, alig 17 éves Mordheim táblás játék adaptációjában ugyanakkora kihívást jelent szedett-vedett csapatunk pátyolgatása és életben tartása, mint a föld megóvása. A kulcsszó nem más, mint a permadeath, azaz elég egy óvatlan lépés, és örökre elveszítjük hosszú órák munkájával feltáptolt karaktereinket. Ha minden a terv szerint alakul, még idén megtapasztalják az xboxos játékosok, milyen könnyen arat a halál Mordheimben.



Man O' War Corsair (2016 - PC)

Az égiek is kalóznak teremtették az orkokat, de nem csak velük kell számolnunk, ha úgy döntünk, hogy vízre szállunk. Az Evil Twin Artworks március óta early access állapotban lévő játéka ugyanis izgalmas tengeri csatákat és hatalmas nyitott világot ígér, amelyben félszáz kikötő várja hajónkat. Természetesen a becsületes kereskedelem is opció lehet, ám ha a kampány során lándzsát törünk a Chaos, az Empire vagy a Bretonnia frakciók valamelyike mellett, ne lepődünk meg, ha zöld ördögök és megalodonok mellett elfek, törpék, sötétfek, patkányfajzatok és egyebek törnek borsot az orrunk alá. A megjelenésre elvileg még idén sor kerül, és azt követően is folyamatos tartalmi bővítésekkel szeretnék fenntartani érdeklődésünket a fejlesztők.

Minden szintem szinte ingyen

SZABAD(A) JÁTÉK

Kingdom Hearts Unchained X

A mobilis MMO-k piaca nem túl izgalmas, tekintve, hogy a játékok java része egy kaptafára készült *Summoner's War*-klón. Szerencsére néha érkezik egy-egy érdekesebb gyöngyszem, amire megéri odafigyelni. A *Kingdom Hearts Unchained X* is egy ilyen játék, ami a kultikus játéksorozat, a *Kingdom Hearts* alapjaira épít. A történet szerint a Disney különböző világait megszállták a Heartless szörnyek, akiket csak mi, Keyblade-használók tudunk kiirtani. Kardunkkal megnyithatunk portálokat, így mindjárt a sztori elején meglátogatjuk például Alice Csodaországát, aztán megyünk is Agrabába, ahol a szörnyek elrabolták Aladdin majmát, és segítenünk kell a mentőakcióban. Hófehérke világában a hét törpét kell felkutatnunk, akikre lecsapott a Heartless horda, és szétszóródva menekülnek az erdőben. A Disney-mesék összes nagyobb univerzumát meglátogatjuk majd, miközben Goofy, Donald és a mindenség királya, Mickey is próbálna hazajutni, és nekik is segíté-

nünk kell. Rengeteg aranyos történetészálat rejt a játékban jelenleg megbújó 300 sztoriküldetés. Az akció-RPG jelleg miatt fejleszthetjük is karakterünket utazásaink során. Egyrészt találunk a kardunkba ültethető egyedi medálokat, amelyek mind más és más különleges képességgel ruházzák fel fegyverünket. Folyamatosan fejleszthetjük magát a kardot, ami így több erővel és több medálférőhellyel bővül majd. Passzív, a karakterünkre vonatkozó bónuszokat is kapunk a szinteződés során, miközben folyamatosan újabb és újabb kozmetikai tárgyakat nyithatunk meg. A Csodaországban ólálkodó rózsaszín macskafaroktól a Miki egér-fülekgig sok mindennek örülhetünk. A *Kingdom Hearts Unchained X* hú az alapanyagához, az MMO-któl megszokott összes funkciót magával hozza, és mellőzi az ázsiai RPG-k betegségének számító bonyolult és átláthatatlan rendszereket, miközben mégis elképesztő mélységeket rejt. Egy letöltést mindenképpen megér.

F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban össze-szedjük nektek a hónap legütösebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

A hónap játéka



Overwatch – Competitive Mode

A Blizzard betartotta az ígéretét, és június végén leszállította az *Overwatch* első komolyabb frissítését, amely a versengő módot is megnyitotta minden játékos előtt. A kompetitív funkciónak köszönhetően most már nemcsak kozmetikai tárgyakért, de saját rangunkért is küzdünk. Az első besoroló mérkőzések végeztével kapunk egy skill rating számot 1 és 100 között, amely megmutatja, hogy nagyjából mennyit ér a teljesítményünk. Ez a szám a meccsek után csökkenhet vagy nőhet attól függően, hogy veszítettünk vagy nyertünk. Értékünk megmarad a szezon ideje alatt, ami az *Overwatch* első kompetitív időszakában három hónapot jelent. Attól függően, hogy mekkora számot érünk el a végéig, különféle jutalmakat kapunk. Ezek lehetnek spéci ikonok vagy aranyozott fegyverkinézetek is (mert ki ne szeretne egy aranyozott dísztárcsát Bastion csövére?). Egy kompetitív meccs másképp zajlik, mint ahogy azt a Quick Playben megszokhattuk. A King of the Hill térképek menete változatlan, mivel az amúgy is B03 rendszerben működik, így egyértelmű, hogy melyik a győztes csapat. A Payload és hibrid térképeknél már más a helyzet. Ha az egyik csapat sikeresen véd és támad, akkor győz, de ha az egyik fordulót elveszti, az állás döntetlen. Hogy ezt feloldja, a Blizzard beiktatott egy harmadik, hirtelen halál fordulót. Ekkor csak az első pontot kell elfoglalnia a véletlenszerűen választott támadó félnek a győzelemhez. Az *Overwatch* ennek hatására hétköznapi lazulás helyett hirtelen versengő játéztórré vált, amit mindenkinek érdemes kipróbálnia. Ha másért nem, hát McRee aranyozott hatlövétűjéért mindenképpen.



A hónap frissítése

Rocket League – Neo Tokyo

A kisautós örület a jövő Tokiójába költözött. A játék rengeteg új funkciót és egy új arénát kapott a harmadik versenyszezon elindulására. A Neo Tokyo térképet a Rocket Labs kísérleti térképeiből mentették ki a fejlesztők, és egy neonfényben úszó csodát varázsoltak belőle. Struktúrája nem különbözik a többi arénától, de a zene és a világítás hihetetlen hangulatot kölcsönöz a meccseknek. Az új neogyepen lesz csak igazán menő élvezetni a

két új, japán autókról mintázott verdat, a Masamunét és az Espert. Az Aftershock és a Marauder már inkább a klasszikus *Rocket League* stílust idézi; ezek is elérhetőek lesznek majd DLC formában. A játék kiegészült egy, a kozmetikai cuccaink villogtatására alkalmas Showroommal, a duplikátumaink elcserélésére használható Trade funkcióval és Rare, azaz ritka tárgyakkal, amelyekkel nem sűrűn találkozunk, ezért minden darabot nagy becsben tartunk majd.



Blade & Soul – Soul Fighter

Az NCSOFT még nem fáradt bele a *Blade & Soul* tartalomgyártásába, szépen lassan áthozták az ázsiai verziókból a cuccokat a nyugati változatokba. Ezúttal a soul fighter kasztot kaptuk meg: érzésre mintha a force master és a kung fu master keveréke lenne. Egy mozgékony és kemény csapásokkal operáló harcosról van szó, aki jeget használ fel minden képességéhez. Lásithatja ellenfeleit, vagy hatalmas jégkarmokkal át is szúrhatja őket. Képes kitérni minden varázslat elől, ugyanak-

kor remekül irányítja a csapatharcok menetét. A soul fighter az egyetlen karakter, amely közelről és távolról is hatalmas csapásokra képes. Harci stílusa a játékos választotta harcmodortól függ. Az új kasztot bárki kipróbálhatja, viszont csak a gon, a jin és a yun fajok számára elérhető. A *Soul Fighter* érkezésével együtt a 3. versenyszezon is kezdetét vette. A PvP-rajongóknak augusztus 2-ig van lehetőségük megmászni a ranglétrát és bezsebelni a jutalmat.



Paragon – Khaimera

A *Paragon* közelít a nyíltbéta-státusához; már csak pár hetet kell várunk, hogy augusztus 16-tól lövöldöz-hessünk, csapkodhassunk és meteorokat idézhessünk le az égből az Epic TPS-MOBA játékban. Addig azért az early access résztvevők kapnak egy új hőst, Kaimerát, aki egy közelharci gyilkológép. Képességei kimondottan a csapatharcok megzavarására teszik alkalmassá. Khaimera egy ugrással be tud kerülni egy csata közepébe, ahol aztán mindenkit lebéni, aki csak a közelében van. Ha már beszált a bu-

nyóba, akkor csapkod is, és minél több sikeres ütést visz be, annál jobban gyógyul, így egy az egy elleni küzdelemben szinte lehetetlen levérni. Tökéletesen alkalmas karakter az ösvények közötti bujkálásra, hogy aztán egy közeli tóban várva az alkalomra, levadássza a szerencsétlen áldozatokat. Khaimerával együtt rengeteg újdonság érkezik majd a játékba, mint például a Draft-mód, a tárgyalakítások és sok apróság, hogy a megjelenésre már egy kimunkált versenyjáték váljon belőle. Kíváncsian várjuk.

Star Trek Online – Agents of Yesterday

Ötvenedik évfordulóját ünnepeljük idén a *Star Trek: The Original Series* megjelenésének. Kirk kapitány és kis csapata rengeteg kalandban vettek részt; és fognak is még, legalább is a *Star Trek Online* univerzumában. A jeles alkalomra elkészült kiegészítő, az *Agents of Yesterday* visszaviszi a játékosokat a TOS időszakáig, ahol olyan hajókon lehetünk kapitányok, mint a híres és közkedvelt U.S.S. Enterprise. Kalandjaink során felfedezhetjük az eredeti sorozatban látott bolygókat, így bejárhatjuk pél-

dául a Taurus VII-et vagy az Ederent is. A tartalmi csomagra beugrottak az eredeti sorozat szinkronhangjai, így Chekovot a játékban is Walter Koenig szólalztatja meg, míg Scottyt Chris Doohan, James Doohan fia alakítja. Egy igazi nosztalgiamármoros időutazás ez minden rajongónak, és még öt új csillaghajó, rengeteg küldetés és egy halom tárgy is jár hozzá. Az *Agents of Yesterday* epizodikusán bővül a következő hónapokban, érdekes lesz újra és újra felnéznünk majd az Enterprise fedélzetére.

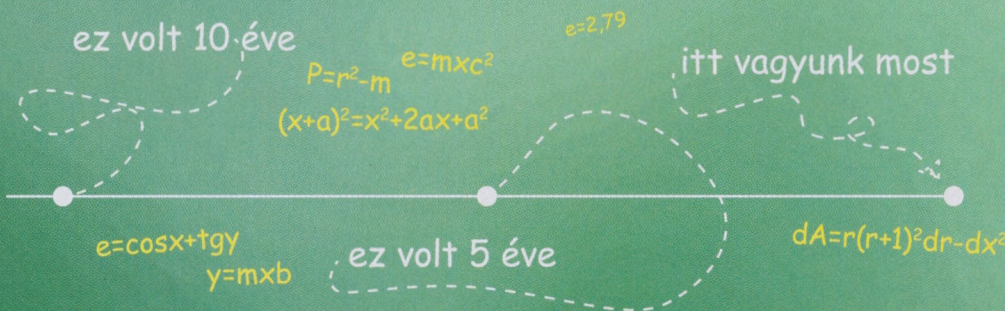


$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

VISSZAPILLANTÓ

TOMBOL A NYÁR, JÖN A GAMESTAR-TÁBOR, LESENGETT AZ E3 (TÉNYLEG! OLVASTÁTK MÁR GIGANTIKUS E3-BEMUTATÓNKAT?), SZÓVAL KIS UBORKASZEZON KÖVETKEZIK, EZT MINDEN ÉVBEN MEGÉRZI A MAGAZIN. Ami persze nem jelenti azt, hogy ne lehetne régebbi lapszámokból csodálatos mondatokat kiszedni, hogy együtt emlékezzünk a szép, boldog időkre. Már csak azért is, mert ebben az időszakban mindig a tábor előtti izgalom pezsgett a szerkesztőségben – ahogy Mocsy és Judit most is gőzerővel csomagol, tervez, csilagot hoz le az égből, csak hogy minden idők legnagyobb (nem vicc, tényleg) GameStar-táborra kezdetét vehesse. Ott aztán lehet találkozni a mélyen tisztelt olvasóval, ami mindig nagyon jó érzés, és az évek során egy csomó zseniális embert ismerhettünk meg így. Na de ez most még a régi idők magazinja, lássuk, hogyan írt a nagy csapat tíz, öt vagy éppen egy évvel ezelőtt a nyári melegben tikkadva.



10 ÉVE



Idézet: Mady - szerkesztői bevezető

Több okból is örömteli pillanat részesei lehettek, egyrészt végre itt a nyár, és van idő játszani, másrészt rengeteg extra tartalmat sikerült a júliusi korongra varázsolnunk, harmadrészt már csak „párat kell aludni” a GS-táborig. Én már nagyon várom!

Mady és a GameStar-tábor igen kellemes párosítás volt mindig; ha már élt volna akkor a „bulibáró” kifejezés, egészen biztosan Mady póljára nyomtattuk volna. Szerencsére van utánpótlás, ha arról van szó, hogy pörögni kell.



Idézet: ZeroCool - Need for Speed: Carbon előzetes

Igazából valamiért azt sem hittem volna, hogy már idén lesz új Need for Speed, és mégis. Csak remélni merem, hogy több autó lesz, és tényleg. Az pedig, hogy mindenféle alkatrészt kreálhatok magamnak, és ennyi új lehetőséget, csapattagokat kapok, még csak eszembe sem jutott.

Egy perces néma csend azokra az időkre emlékezve, amikor egy új Need for Speed megjelenése előtt még kellemes izgalom járta át a játékost. Jó lenne megint ezt érezni, nem? Mondjuk idén a Forza Horizon 3 kapcsán azért sikerült; nem tudjuk, ti hogy vagytok vele.



Idézet: mazur - Half-Life 2: Episode One teszt

Rövid, ez van, ettől függetlenül kötelező mindenkinek, aki szerette az alapjátékot. Már abban is biztos vagyok, hogy karácsonykor meglepem magam az Episode Two-val.

És ez volt mazur utolsó igazán teljes karácsonya.



Idézet: Del - Verdák teszt

Nagy kár, hogy a fejlesztők zseniális ifjanc korukban nyilván lemaradhattak a Hazárd megye lordjai című nem túl elmés – ámde annál szórakoztatóbb – autós-üldözős sorozatról, így ahol Bo és Luke vígan ugratna egyet, ott mi hatalmasat fogunk koppanni.

A pocskék (és hát nyilván okkal, hiszen rajzfilmes) grafikát ilyen bájos megközelítésben megemlíteni nem rossz írói fogás, egyben garantált a Hazárd megye lordjai nosztalgiaérzet is, ami találó párhuzam, hiszen pont annyira volt pocskék, mégis szórakoztató, mint a Verdák grafikája.



$$P=r^2-m$$

$$e=mx^2$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

5 ÉVE



Idézet: mazur - főszerkesztői bevezető

A grafikus kollégákat például naponta megkérdezem, hogy készen van-e már az új dizájn, de ők csak sötéten néznek rám, úgyhogy... még nem. Most mit mondjak, akár segítenék is, de mint már említettem, cicán kívül nem tudok túl sok mindent rajzolni. (Esetleg witchert.)

A GameStar megújulása előtt mazur majdnem be is futott Macska vajjakkal című csendéletével, de mégis inkább maradt a lapszerkesztésnél, és megújította a magazint is.



Idézet: Gyu - Aréna rovat

38 fok van árnyékban, az agyam helyén lassan izzó szivacsok leledzenek. Két mondatot csak azért bírok egymás mellé tenni, mert az egyiket még tegnap írtam. A helyzet borzalmas, az utcán az olvadó aszfaltba ma beragadt egy teherautó.

Dögmeg nyár volt, kár szépíteni. Egyébként az a tél meg rettenetesen hideg volt, ha jól emlékszünk; majd megnézzük decemberben, mit jelentenek a múltból a srácok.



Idézet: Ender - Hírek rovat bevezető

Amikor ezt olvassátok (feltéve, de nem megengedve persze, hogy nem 25 évvel a megjelenés után, nosztalgizásból kerültek kezetekbe a megsárgult, de ereklyeként féltve őrzött lapok), akkor már a Velencei-tavon toljuk ezerrel, játszódunk, és a rekkendő hőséget belülről csillapítva isszuk egymás után a teki... sörö... boro... frö... vodk... absz... jäge... páli... behe... limonádékat.

Egyrészt a 25-ből öt év már el is illant, másrészt külön öröm, hogy most is hamarosan a Velencei-tavon toljuk ezerrel, játszódunk, és a rekkendő hőséget belülről csillapítva isszuk egymás után a teki... sörö... boro... frö... vodk... absz... jäge... páli... behe... limonádékat.



Idézet: Duncan - Aliens: Colonial Marines előzetes

Ha a '80-as évek végén valakinek az arcába vicssorgott egy ilyen kreatúra, igen hamar teli lett a gatyá. Ma már nem biztos, hogy elég az üdvösséghez, ha az embert ezerszer látott lényekkel próbálják rémisztetni csak azért, mert komoly irántuk a respekt.

Sőt, nemhogy nem ijed meg a gamer, de még perel is, mert nem azt kapta a pénzéért, amit remélt. Meg amit még mi is reméltünk még 2011-ben. Kár érte.

Idézet: HP - Aréna rovat

Ha van forró hangulatú lapzártá, akkor kétségtelenül ez az. Köhög a légkondi, izzadnak a madarak, gőzölög az aszfalt, bágyadt a szerkesztőség, langyos a pohár víz két perc után. Mire ti olvassátok ezt, remélhetőleg már élhetőbb lesz a nyár, és a táborozók sem párolognak majd el kedvenc nyári együttlétünk alatt, de mondjuk Velencén legalább ott a vízpart, bármikor ki lehet rohanni a főzőkamrának is alkalmas géptereből, mártózni egyet a hűsítő tóban.

Furcsa bájt kölcsönöz az Aréna rovatnak, hogy annak idején Gyu és aztán HP is időjárás-jelentéssel kezdte a mondandóját.

Idézet: Mocsy - főszerkesztői bevezető

A vakációról eszembe jutott a GameStar-tábor; az újság megjelenését követően Velencére költözik a szerkesztőség, ahol hatvan, borzasztóan lelkes táborozóval eltölt egy egészen fantasztikus hetet. Ez már amolyan hagyomány nálunk, a táborozók mellett mi is úgy gondoljuk, hogy ez a nyár egyik legjobb hete.

Így van ez idén is, csak annyi a különbség, hogy most még több táborozó lesz velünk. Te ott leszel? Reméljük!

Idézet: Paca - MotoGP 15 teszt

Nem mintha lusta lennék, vagy késve, az eredeti határidő után pár nappal kezdtem volna neki ennek a cikknek, de pár óra játék után muszáj volt megkérdeznem Chavát, hogy nem másolhatnám-e be ide a MotoGP 14-ről szóló tesztet.

Most már figyelünk, Paca, észre fogjuk venni, ha ugyanezt a bevezetőt átírod MotoGP 15-re, és le is tudad a leadet. Mások is felfigyeltek erre, ezért már Valentino Rossi a név, hogy ne legyen minden olyan egyszerű.

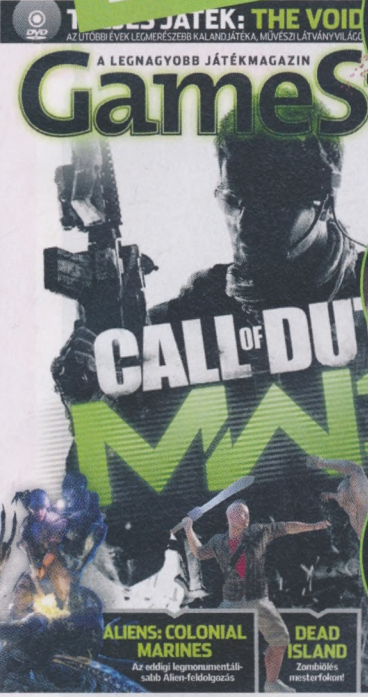
Idézet: Eprespuszedlee - The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited teszt

Odasompolyoghatunk az NPC-k mögé, és einstandolhatjuk, amit nálunk találunk.

A jó öreg lopás sosem megy ki a divatból, ha szerepjátékról van szó.



1 ÉVE



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Húsz év után visszatértek az idegenek. De minek?

A függetlenség napja: Feltámadás

Film
sci-fi/akció



ROLAND EMMERICH, MINDEN IDŐK LEGNAGYOBB KATASZTRÓFAFILM-GYÁROSA VISSZATÉRT, HOGY A HÚSZ-ÉVES JUBILEUMRA LEFORGAS-SA LEGNÉPSZERŰBB FILMJÉNEK FOLYTATÁSÁT. Sosem csinált még

ilyet, de gondolta, hogy az azóta kultklasszikussá nemesedett A függetlenség napjával kivételt tesz. Szinte látom magam előtt azt a konferenciát vagy sajtótájékoztatót, ahol először beszélhetett terveiről: „Volt egy jó ötletünk, ezért arra gondoltunk, megcsináljuk” – vagy valami hasonló mondacsánál indokot képelek el, amit ilyenkor el szoktak sütni. A valóságtól azonban mi sem állhat távolabb, mint egy ilyen kijelentés. Épp ellenkezőleg, semmi ötletük nem volt, de kapóra jött nekik a kerek évforduló, ezért a szokásos hollywoodi receptet követve lemásolták az eredeti filmet, hogy abból ollózzanak össze valami nagyobbát folytatás gyanánt. Sajnos két probléma is van ezzel. Az egyik, hogy azóta eltelt húsz év, a filmipar kissé túlhaladta a témát, milliószor láttuk már az összes nagyvárost a földdel egyenlővé válni. Hiába fejlődött azóta rengeteget a technika, ez így önmagában már nem vált ki belőlünk olyan elemi erejű hatást, mint annak idején. A másik, hogy ahogy Lucas sem értette meg igazán soha a Star

Wars sikerének titkát, úgy valószínűleg Emmerichnek se jött át, miért pont ebből a filmjéből lett annak idején kultuszfilm. Legalábbis ez a folytatásnak csúfolt másolat erről tanúskodik.

A sztori ezer sebből vérzik, a visszatérő karakterek csupán olcsó utánzatai régi önmaguknak, az ifjabb generáció hősei pedig még annál is érdekeltenebbek, papírmászerűbbek. Tizedannyira sem vicces, izgalmas és szórakoztató, mint a régi, a copy-paste-tel tehát – a nosztalgia túl – valahogy elveszett az eredeti bája, üdítő humora, laza macsósága és szívet melengető pátoszsága, tehát mindaz, amitől az 1996-os változat, minden hibája ellenére is, működni tudott. Hiszen azért meg kell hagyni, az sem volt egy okos film. De ettől a zsnértől nem is várható el, hogy az legyen, a tudományos megalapozottság egy ilyen történet szempontjából kifejezetten kontraproduktív, bár azért célszerű törekedni egyfajta egysúlyra, hiszen a túl sok kínos pillanat éppúgy a szórakoztatás rovására megy. Márpedig itt pont ez a helyzet: Emmerich túl sok szállal és túl sok súlytalan szereplővel bábozik anélkül, hogy azok között bármiféle logikai kohézió lenne. Eleve teljesen értelmetlen volt megduplázni a sze-

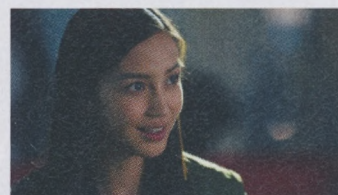
replőgárdát, egy ilyen raklap-egyszerűségi sztori nem bír el ennyi karaktert. Persze tiszta sor, a franchise-építő ambíciók miatt volt erre szükség, hiszen az öregeknek valahogy át kell adniuk a stafétát az utánuk következő generációnak, de engem ez a folytatás nem győzött meg arról, hogy szüksége lenne a világnak még további részekre is.

Persze ha úgy nézzük, a könnyed nyári blockbuster funkcióját tökéletesen el látja, két órára kikapcsol, szórakoztat, és még a popcorn-fogyasztásra is jótékony hatással van. A látványra ugyanis nem lehet panasz, Emmerich virtuális terepasztalán – még ha nem is érezni már annyira a súlyát – ezúttal is borul minden, ráadásul immáron három dimenzióban. Bár ez utóbbinak semmi tényleges funkciója nincs, annyira jelentéktelen, annyira semmit nem tesz hozzá az élményhez, hogy az ember már másnapra elfelejti, hogy egyáltalán 3D-ben látta. De ez tulajdonképpen igaz az egész filmre is: annyira üres, semmilyen és innen-onnan összelopkodott, hogy azon se lennék meglepve, ha eleve 120 percben lenne megszabva a szavatossága.

Egyszer nézős, bugyuta látványfilm, aminek semmilyen téren sem sikerült felülmúlnia az elődjét.

mercenary

3/5





Sorozat
dráma

Közeleg a vég Trónok harca 6. évad

A TRÓNOK HARCA SOROZAT TÖBBSZÖR IS ELTÉRT MÁR A KÖNYVEKTŐL A MŰLTBEN, DE MOST VÉGLEG ELSZAKADT TŐLÜK.

Nem is lehetett ez másképp, hiszen a tévések megelőzték George R. R. Martint; gyakorlatilag nincs könyv, amely alapján tovább indulhattak volna. Ugyanakkor a széria nem diktál a könyveknek; az idei év egyik nagy csavarja máshogy szerepel Martin változatában, mint az HBO-éban. Érdekes dolog ez, de a hatodik évad után egyértelműen látszik, hogy a könyves és filmes univerzumok szétválása bevált, a kreatív szabadság miatt pedig az idei tíz részből egy olyan sem akadt, amely ne adott volna beszédtemát – és beszélni is kell, ezért aki nem akar apró spoilereket sem, az most jobban teszi, ha nem olvas tovább. Néhányan úgy érezhették, az ötödik évad környékén kezd ellaposodni a sztori, de most újra kíváncsian várhatják az egész sorozatból hátralévő 13 részt, amit két évad alatt adagolnak nekünk. A hatodik évad a kusza dolgok rendezéséről, a kérdések megválaszolásáról és nem utolsósorban a női karakterek megerősödéséről szól. Rég nem láttunk ennyit, a körülményekhez képest vidám pillanatot: a még életben lévő Starkok fele újra egymásra talált, és jók a kilátásai a többi családtagnak, illetve összességében a családnak is. Visszatért egy nagyon régóta és egy nem olyan régóta halottnak hitt szereplő. Daenerys a sárkányai, valamint Tyrion és Varys segítségével rendet tett Essosban, és jelentős támogatással megindult végre Westeros felé; a megtört, de már egyre jobb állapotban lévő Theon a Vas-szigetek uralmáért küzd testvére oldalán; a Starkok visszafoglalták Derest a Boltonoktól (a nyolcvan lóval forgatott Fattyak csatája valami fenomenális volt, az egész sorozat egyik legfantasztikusabb csatajelenete, kielégítő végeredménnyel), és visszazsebrezték régi szövetségeseiket; megtudtuk, kik Havas Jon valódi szülei; valamint Arya is elindult, hogy újabb neveket húzzon ki listájáról. Királyvárban durván felborult az élet, elvesztettünk néhány szerethető és pár unszimpatikus karaktert, a Vastrónra pedig olyan ember ült fel, akinek már régóta ott volt a helye. Nem szabad elfelednünk, hogy közben a fal túloldalán a Mások még mindig készülődnek, hogy átjöjjenek Westerosba, és akkor bizony mindegy, ki ül a Vastrónon, idővel mindenki feküdni fog. Annak viszont örülünk, hogy ezenkívül már szinte csak az álnok Kisujj jelenléte igazán nyugtalanító. Meglátjuk, mit hoz a maradék két évad, de most végre elkezdődött az igazi harc, amely a sorozat eleje óta érlelődik.

Paca

5/5

A Trónok harca megmutatta, hogy olcsó cliffhangerek nélkül is lehet egy érdekes sorozatot készíteni.



Film
animációs

Kautzky Armand segít Szenilla nyomában

NÉMÓ NEVÉRŐL 2003 ÓTA AZ UGRIK BE, HOGY BOHÓCHAL. Immár ösztönösen a Pixar nagyszerű animációs filmje jut eszünkbe, nem pedig a hírhedt kapitányra asszociálunk. Megteremtését annak az Andrew Stantonnak köszönhetjük, aki előtte az Egy bogár életét rendezte, valamint a Toy Story első két részét és a Szörny Rt.-t írta (nem mellesleg neki köszönhetjük Wall-E-t is). 13 évvel később Stanton lehetőséget kapott, hogy folytassa a vízi világ kalandjait, csakhogy ezúttal a kacskaszonnyú halacsát mellékszereplőként alkalmazta, és megtette a memóriazavaros, de roppantmód bájos Szenillát főszereplőnek. Hogy rosszul döntött-e? Korántsem.

A Pixar az utóbbi években több folytatást is vászonra álmódott, amelyek között volt kellemes nosztalgiazás (Szörny Egyetem), könnyes visszatérés (Toy Story 3) és a termékkapcsolás érdekében kiadott mese (Verdák 2) is. A Szenilla ezek közül leginkább a Szörny Egyetemhez hasonlít: ismét visszarepít minket abba a közegbe, amit az elődben imádtunk, csakhogy felnagyítja annak egy kevésbé bemutat-

tott részletét. Némóéknál ez a memóriagondokkal küzdő, de felettebb kedves poénforrásban, vagyis Szenillában nyilvánul meg. A Szenilla nyomában végtelenül szerethető tudott maradni annak ellenére is, hogy folytatás. A két doktorhal elindul felkutatni családját, és ezzel megkezdődik egy újabb hatalmas kaland. A mese nemcsak arra hívja fel a kicsik és nagyok figyelmét a karakterekbe és történetbe rejtve, hogy bármilyen fogyatékkal is születünk, azt képesek vagyunk előnyünkre fordítani, de arra is rávilágít, hogy bármekkora hátrány ér minket az életben, szeretetünk – legyenek vér szerintiek vagy sem – segítenek átlendülni rajta. Az üzenet átadásában oroszlánrészt vállalnak a szenillás új szereplők: Hank, a mufurc hétkarú polip, akit Dörner György nagyszerűen szinkronizál; Sors, a gyengén látó cetcápa; Béni, a tájékozódási gondokkal küzdő beluga és persze Kautzky Armand, aki... nos, a meséből kiderül. A Szenilla nyomában tele van étellel és szeretettel; talán nem marad felejthetetlen, de biztosan szórakoztató élményt jelent, hasznos mondanivalóval fűszerezve.

Szada

4/5

Szenilla is bájos, de a film előtt leadott, Szalonka című rövidfilm kismadara maximumra pörgeti a cukiságfaktort.

Jay Bonansinga

The Walking Dead - Alászállás

TOVÁBB FOLYTATÓDIK LILLY CAUL ÉS A MAROKNYI TŰLÉLŐ TÖRTÉNETE, AKIK TOVÁBBRA IS HISZNEK WOODBURYBEN - BÁR A KORMÁNYZÓ MEGNEHEZÍTETTE EZT SZÁMUKRA. Lilly vállalja nyoma most a felelősség, hogy új-rakezdjen mindent, még akkor is, ha sosem vágyott vezető szerepre. Képességeit újonnan érkező túlélők, egy hatalmas zombihorda és a bajba jutottakért indított mentőakció is próbára teszi, de a kezdeti bizonytalanságok után igazi profi túlélővé női ki magát. Harcos-sá, aki még magának sem vallja be, hogy azért az életért is küzd, amit megálmodott magának. Új szerelem, új család, de még az istenhit kérdései is felmerülnek, nem kevés meglepetéssel szolgálva Woodbury új vezetője számára. Az eddigi kötetekhez hasonlóan az Alászállás is bővelkedik drámai szituációkban, izgalmaiban, véres mészárlásokban. És per-

szé gyomorforgató leírásokban; ha valaki a zombik bomlási fázisaira és a szaguk részletes ecsetelésére kíváncsi, a legjobb könyvet tartja a kezében. Számomra kifejezetten izgalmas volt ez a kötet; a korábbi részekhez képest megállja a helyét még akkor is, ha irodalmi szempontból nem egy kiemelkedő darab. De talán ezt nem is lehet elvárni tőle.

HP



Könyv
horror

A Kormányzó után is van élet.

4,5/5

Terry Pratchett és Stephen Baxter A hosszú háború

JÓ TÍZ ÉVE MÁR ANNAK, HOGY A SZÜLETETT ÁTLÉPŐ, JOSHUA VALIENTÉ EGY SAJÁTOS HUMORÚ MESTERSÉGES INTELLIGENCIA, VALAMINT A PÁR-HUZAMOS FÖLDEKRE VALÓ UTAZÁSHOZ HASZNÁLT SZERKEZET FELTALÁLÓJA LÁNYÁNAK KÍSÉRE-TÉBEN OLYAN MESSZIRE JUTOTT, MINT ELŐTTE EMBER MÉG SOHA.

Azóta még több világot vett birtokba az emberiség hol fokozatosan átalakítva, hol pedig radikálisan a saját óhaja szerint formálva azokat. A kínaiak például a Himalája eltörlésével és folyók elterelésével kívánják termővé tenni belső Ázsia sívatajait. Kedvükre kísérleteznek a következményekkel mit sem törődve, hiszen elméletileg kifogyhatatlan Föld áll rendelkezésükre. Igen ám, de az átlépést elvi okokból ellenző, vagy arra fizikailag képtelen tömegeket populista szöveggel hergelő kormányoknak előbb-utóbb szembe kell nézniük a ténnyel, hogy gyarmataik függetlenségre vágyanak. És miközben egyre közelebb sodró-

dunk egy új típusú háború kirobbanásához, más értelmes fajok is szervezkedni kezdenek. Ezt az időzített bombát már a hosszú Földeket kvázi istenként felügyelő Lobsang sem nézheti tehetetlenül, ezért ráveszi Joshuát, valamint pár visszatérőt, illetve eddig nem ismert szereplőt, hogy a maguk eszközeivel megpróbálják kihúzni a szituáció méregfogát. Nos, sok sikert a világ megmentéséhez!

Chavalier



Könyv
sci-fi

Rendelkezik a jó könyvek legfontosabb ismervével, azaz könnyű felvenni, de nehéz letenni.

4,5/5

Gail Z. Martin

A hamu zsarnoksága

AFELVIRÁGZÓ BIRODALMAK SOROZAT MÁSODIK KÖNYVÉBEN AZ APAGYILKOSSÁGÉRT ELÍTÉLT BLAINE MCFADDEN VISSZATÉRT A BÜNTETŐKÖLÖNI-ÁRÓL SZÜLŐFÖLDJÉRE. Már ami megmaradt belőle, hiszen a szomszédos ország harci mágusainak meglepetésszerű támadása olyan pusztítást végzett, amire egyik fél sem számított. A mágia megvadult, már nem engedelmeskedik még a leghatalmasabb varázslónak sem, és időnként vihar formájában tarolja le az amúgy is sokat szenvedett falvakat és városokat. McFadden a Vérmesek utolsó leszármazottja, így csak neki van esélye visszahozni a mágiát. Ezt azonban a mágiától rettegő vámpírnagyúr és az opportunista hadurak nem nézik jó szemmel, és mindent elkövetnek annak érdekében, hogy az ifjú nemes kudarcot valljon. Segítőtársai között akad veterán katoná, tolvaj, kur-tizán és egy

több száz éves vámpír, aki már túl sokszor látott hasonló katasztrófát. A hét-száz oldalas regény sokkal izgalmasabb és összeszedetebb, mint az első rész; érdekes nekikezdeni, különösen annak fényében, hogy a harmadik kötet még az idén megjelenik.

Mocsy



Könyv
fantasy

Élj gyáván, vagy halj meg hősként!

4,5/5

Raime

Tooth

ÖNISMÉTLÉSNEK TŰNHET, HOGY EBBEN A HÓNAPBAN IS EGY BLACKEST EVER

BLACK (B.E.B.) MEGJELENÉS KRITIKÁJÁVAL NEVEZIK A MÁSVILÁGBA. Ennek azonban kihagyhatatlan apropója van: a Raime, a kiadó embematikus szerzőpárosa négy év után új albummal jelentkezett. A brit fővárosi székhelyű Tom Halstead és Joe Andrews a londoni underground zenei színtér szíves tagjai, így Kiran Sande, a B.E.B. vezetője az ő demófelvételeiket hallgatva döntötte el, hogy hosszas hezitálás után létrehozza saját kiadóját. A Raime és egyben a B.E.B. első nagylemeze, a Quarter Turns Over a Living Line közönség- és kritikuskedvenc volt 2012-ben: a mesterien megkomponált és hangszerelt darabok hangzása azóta szinte a B.E.B. védjegyévé váltak. Mindezek ismeretében szinte borítékolható volt, hogy nehéz lesz megugrani a saját maguk által igen-csak magasra rakott léceket, és első hallgatásra úgy tűnik, hogy nem is ez volt a cél: a Tooth egy teljesen új hangzás-

sal próbálkozik, amelynek főbb jellemzői a gyorsabb és egyben repetitívebb témák, az egyszerűbb, gitárcentrikus hangzás, mindemellett pedig a dubos liktetés is elég nagy szerepet kapott a lemezen, gyakran felidézve ezzel az ún. Bristol-sound sötét pszichedeliját.

Doppler

Zene
dark wave,
experimental,
dub



Ajánljuk mindenkinek, akik nem ijeszt meg egy óra magába fordulás.

4/5

Whitechapel

Mark of the Blade

LSMERED AZ ÉRZÉST, AMIKOR EGY ZENÉT HALLGATVA NEM ÉRTED A SZÖVEGET, MERT CSAK ÖSSZEVISSZA GURGULÁZIK A FRONTEMBER, TE MEG FELHÚZOD MAGAD, HOGY MILYEN HÜLYESÉG EZ, MERT HÁT HOL VAN ITT A RENDES ÉNEK? Ha igen, akkor nagyjából itt érdemes befejezned az olvasást, mert a Whitechapel vokalista, Phil Bozeman finoman szólva sem egy dalos pacsirta, sokkal inkább emlékeztet egy T-72-es tankra, amely lassítás nélkül hajt bele a Herendi Porcelángyárba, és vígan röhögve-hörögve driftel körbe a készleten. Az albumindító The Void egy brutális, mégis kifejezetten slágeres thrash-deathcore hibrid: úgy 25 másodperc után ijesztő világgá a gyanútlan hallgatót, ha az nem készült fel eléggé ekkora energiára. Közvetlenül utána a címadó Mark of the Blade favágáshoz is zseniális hallgatói való (ráadásul slágeresebb, mint a Void). Az Elitist One ráhúzza a vi-szes lepedőt azokra a metálosokra, akik

azt hiszik, hogy csak és kizárólag az ő mikroszubkultúrájuk a szent és sértetlen, de ott van még a legjobban várt szám is, a Bring Me Home, amelyben Phil – most figyelj! – énekel. De úgy, mintha egy régi Tool- és Slipknot-számot keverték volna össze; az egy-szeri metálosnak még a könnye is ki-csordul az örömtől.

NINTh



Zene
deathcore

Reggelekre kávé helyett, max. hangerőn ajánlott.

5/5

Gojira

Magma

MÁR MEGINT EZEK A FRANCIÁK! EGY OLYAN NÉP, AMELYNEK ZENÉJÉT - LEGYEN AZ POP, METÁL VAGY HARD-CORE TECHNO - ŐT HANGBÓL FEL LEHET ISMERNI. Valahogy egyformán fura minden dallamuk; érdekesek és szokatlanok, kilógnak a sorból, és ezt a lehető legpozitívabb értelemben mondom. A Gojira is egy üde folt a súlyos zenék feketétől szürkéig tartó palettáján; a világ eddigi egyetlen „eco-metal” bandája, amely képes albumról albumra megújulni úgy, hogy egy toronyház tetejéről pottyantanak az elvárásokra. Mindössze tippelni lehetett, hogy a Magma milyen irányt vesz, csak a jég hideg minőségben lehetünk biztosak. Így is lett, egy rendkívül komplex anyagot kaptunk, amit fizikai képtelenség első hallgatás után értelmezni. Zseniálisan bontott, monoton riffek, éteri gitárok és komótosan hömpölygő, fekete folyóként áramló, sűrű dinamika, itt-ott kirobbanó düh váltakozik a fáradhatatlan kántálás-

sal, ahogy Joe Duplantier az életünkért és a jövőnkért ostorozza az egeket. Szinte hihetetlen, de ha 2016-ban egy olyan betonbiztos pontot keresünk, mint ami a Metallica volt anno (azt a kérdést most tegyük félre, hogy miért nem születik már soha akkora együttes, mint Hetfieldéké), akkor Franciaországba kell utaznunk érte.

NINTh



Zene
progressive
metal

Folyamatos vérfrissítés à la Gojira

5/5

N-Vitral

Louder Than A Bomb

N-VITRAL VOLT A TAVALYI ÉV NAGY „HŐSE”. HUMOROS, CRISPY BASSDRUM CÍMŰ SZERZEMÉNYE EGÉSZEN A HARMADIK HELYIG REPÍTETTE A HOLLAND HARDCORE SZCÉNA HIVATALOS TOP 100-AS LISTÁJÁN, MIUTÁN IS NYILVÁNVOLÓ VOLT, HOGY ELŐ FOG RUKKOLNI EGY ALBUMMAL. Már csak az volt a kérdés, hogy a hirtelen jött népszerűség milyen hatással lesz rá. Hát... rossz. A siker, pénz és csillogás ígéretével kecsegtető – de cserébe semmilyen individualitást nem toleráló – fesztiválipar láthatóan rekordidő alatt bedarálta. Saját bevallása szerint is 98 százalékban partytracket tartalmazó lemeze egyértelműen a tömegembereknek készült, akik manapság már állítólag nem értik, nem szeretik a komplex zenét. Az ezt a szellemiséget meglovagoló legújabb trendek azonban már áttekint a ló túloldalára, s olyan irányt vettek, ahol minden szélsőségesen lecsupaszított, végletekig torzított,

egysíkú, fantáziátlan és fájdalmasan primitív. A művészien nyers után tehát beköszöntött az öncélúan nyers kora, és mindez remekül tetten érhető a közelmúlt megjelenéseiben, köztük N-Vitral CD-jén, amely méltán kiérdemelte az év eddigi legmegosztóbb albuma címet.

mercenary



Zene
rawcore

Primitív, lelketlen és „hamis”; a hardcore sokkal több (volt?) ennél.

2/5

Combichrist

This is Where Death Begins

HOL VAN A HATÁR AZ EGÉSZSÉGES MEGÚJULÁS, A RAJONGÓK SEMMIBEVÉTELE ÉS/VAGY A ZENEI ÖNPROSTITÚCIÓ KÖZÖTT? Örök kérdés ez, a választ valószínűleg szubjektív szempontok alapján lehet csak megközelíteni. A Combichrist egy olyan együttes, amelynek erős gyökerei vannak az electro-industrial szcénában, „rég”i közönségük túlnyomó többségben a brutális basszusok, zajos dallamok, torzított üvöltés és falrengető technóalapok miatt vált követővé. Na ebbe a képbe tenyerelt bele az a Rammstein turné, ahol ők előzenekarként rengeteg új hallgatóra tettek szert, majd úgy gondolták, hogy ezt a tömeget úgy lehet megtartani, ha szép lassan áttérnek az ipari metálra, lecserélik a gépeket élő dobokra, és minden számot szétgerjesztett gitárokkal tüzdelnek tele. Ebben talán még igazuk is lehetett volna, de a végeredmény (így három albummal a „változás” kezdete után) innen nézve pont

az, ami az album címe is. Egy hihetetlenül egyedi industrial techno-bandából mára egy relatíve közepeszerű industrial meta-banda maradt a Combichrist: metálnak nem eléggé egyedi, cserébe már nincs benne gyomortekergető cybertechno, csak egy picikét iz-zadságszagú, sok más együttestől eredeztethető, fura zenei mix, amely az istennek se akar összeállni igazán. Kár értük.

NINTh



Zene
industrial metal

Két szék közül pad alá.

3/5

Megjelenik augusztus 19-én

KÖVRSZÁM



ABZŰ

Jövő hónapban a pusztító meleg elől a víz alá menekülünk a Giant Squid első játékával, az Abzúval. Bár a csapat új vezetője, Matt Nava korábban a Flower és a Journey művészeti munkáival foglalkozott. A hangulat és a varázslatos látvány így garantált.



CARMAGEDDON: MAX DAMAGE

A Stainless Games egy, a klasszikus fényéhez hasonlítható Carmageddon folytatással támad. A játékban lesz harminc, teljesen átalakítható járgány, tíz bejárható terület és rengeteg elüthető járókelő, tehen, medve és földönkívüli. Minket ezzel már megvettek.



THE TECHNOMANCER

A The Technomancer lesz a Focus Home Interactive és a Spiders eddigi legnagyobb dobása; egy hatalmas szerepjáték, amely ugyanabban a világban játszódik, mint a kevésbé jól sikerült Mars: War Logs. Reméljük, hogy ez a marsi túra már sokkal jobban sült el, mint elődje.



WE HAPPY FEW

Az E3 egyik legérdekesebb új címe volt a We Happy Few, amely már kapott is egy early access verziót. Amint lehet, neki is ülünk, hogy felfedezzük, mit rejteget a gyógyszeremákos utópia. Az előzetesben beszámolunk majd mindenről, amit láttunk a Compulsion Games csodájában.

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** koktél [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 címen!



60 PERC **INGYENES**
GAMER-PC-HASZNÁLAT

* vagy *

EGY DARAB **INGYEN**
BELÉPŐ 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 címen!

MÁR HETEDIK ÉVE A FUTBALL SZELLEMI CSÚCSTERMÉKE FOURFOURTWO MAGAZIN



MAGYAR KIADÁS, ALAPÍTVÁ: 2009
WWW.FOURFOURTWO.HU

AZ <epam> BEMUTATJA:

<HelloWorld>

MINECRAFT TOIBOR

2016. AUGUSZTUS 7-12.

10-14 ÉVES KOROSZTÁLY

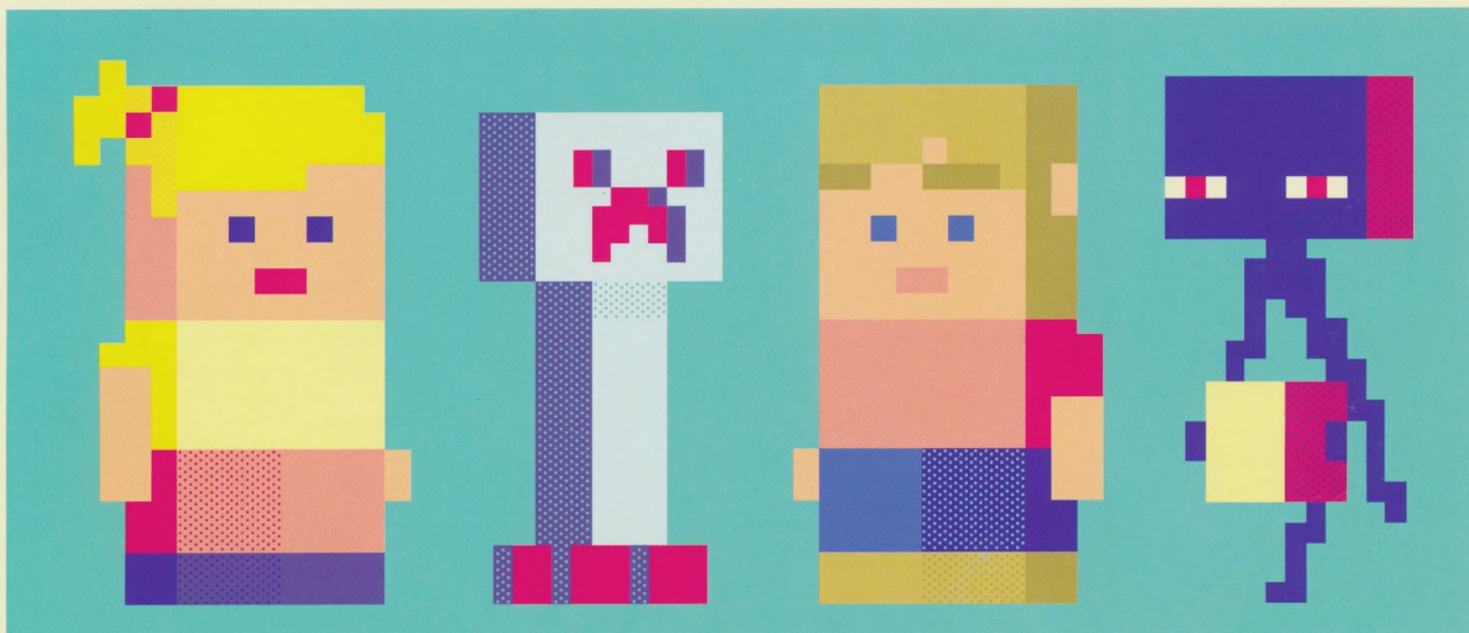
BALATONLELLE, PART HOTEL

8638 BALATONLELLE, KÖZTÁRSASÁG U. 46.

55 900 Ft

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

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

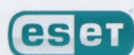


JELENTKEZÉS: Kovács Judit • helloworld@pcworld.hu • 06-1-577-4373

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: minecraft.pcworld.hu

TÁMOGATÓ:

MÉDIATÁMOGATÓ:



PCWorld

GameStar

COMPUTERWORLD

