

TELJES  
JÁTÉK

BATMAN - ARKHAM  
ORIGINS



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar

2016/09



## MASTER OF ORION CONQUER THE STARS

A Wargaming a világűrt is meghódítja

Deus Ex: Mankind Divided | World of Warcraft: Legion | No Man's Sky | F1 2016

Obduction | Overcooked | Worms W.M.D | Starbound

www.gamestar.hu  
2016/09 1995 Ft

9 771787 1902009 16009



# 576 KByte

Megjelenés:  
szeptember 29..

## ELŐRENDELŐI AJÁNDEKOK:

- Magyar válogatott Football Heroes figura
- 20 Jumbo Premium Gold csomag (hetente egy)
- Az első 1000 előrendelőnek NetPincér ajándécsomag



**NetPincér**  
ONLINE ÉTELRENDELÉS ÉS ÉTTEREM-RENDELÉS

**FOOTBALL  
HEROES**  
A HÍRŐSZEMLÉK FOLYÓIRATA  
footballheroes.hu

PC

Normál ár  
**16 999 Ft**  
Előrendelői ár  
**14 999 Ft**

XBOX 360 PS3

Normál ár  
**17 999 Ft**  
Előrendelői ár  
**15 999 Ft**

XBOX ONE PS4

Normál ár  
**21 999 Ft**  
Előrendelői ár  
**17 999 Ft**

Deluxe Edition

XBOX 360 PS3

Normál ár  
**20 999 Ft**  
Előrendelői ár  
**17 999 Ft**

XBOX ONE PS4

Normál ár  
**24 999 Ft**  
Előrendelői ár  
**20 999 Ft**

Deluxe csomag tartalma  
Ultimate Team digitális extrák:  
+ Hetente egy világsztár 3 meccsre 20 héten át  
+ Hazard, Martial, Reus vagy Rodriguez 8 meccsre kölcsönbe  
+ Dizájnerek és Zenészek által készített mezek



# FIFA 17

FIFA

OFFICIAL  
LICENSED  
PRODUCT





# IMPRESSZUM

## Főszerkesztő:

Mocsáry József (Mocsy) mocsy@gamestar.hu

## Főszerkesztő-helyettes

Vörös Lóránd (Chavalier) lvoros@gamestar.hu

## Szerkesztők:

Berze András (Kaci) kaci@gamestar.hu

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

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

Horváth Péter (HP) phorvath@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)

Erdői Patrik (Paca) pac@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 (Stóki) stokike@gmail.com

Vigh Dávid (Nightwolf) dvigh@gamestar.hu

Vigh Tímea (Eprespuszedlee) dvigh@gamestar.hu

## Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) glukacs@gamestar.hu

Béres Gábor (Gaben) gberes@gamestar.hu

Berényi Teréz tberenyi@gamestar.hu

Király Zoltán zkiraly@gamestar.hu

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

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: www.project029.com

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

## Felelős kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

## Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

## Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

## Nyomás és kötetés:

Ípress Center Central Europe Zrt.

2600, Vác Nádás utca 8.

## Felelős vezető:

Lakatos Viktor office@infopressgroup.hu

## ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

piacter.project029.hu

## HIRDETÉSFELVÉTEL

### SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4316

Irodavezető: Bohn Andrea – abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: smartsense.hu/kiadvanyok/

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

## TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

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

A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitva tartás: H-Cs: 8.30–16.30, P: 8.30–15.00), valamint elektronikusan a piacter.project029.hu honlapon, vagy a terjesztes@gamestar.hu e-mail címen.

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft,

1/4 éves előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés:

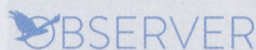
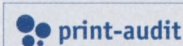
9870 Ft, 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

## Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kéziratosokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot, aktíváló kódot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. A GameStar magazin mellé adott kódok az újság megjelenésétől számított három hónapig érvényesek.

Lapunkat a MATESZ auditálja.



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



## CÍMLAPSZTORI » 28

## SZIASZTOK!



## VOLT IDŐ, AMIKOR KIFEJEZTEM RÜHELTEM A SZEPTEMBERT.

Elkezdődött az iskola, véget ért a gondtalan nyár, lehetett ismét visszatérni a szürke és dolgozó hétköznapokba. Ahogy öregszem, egyre inkább kezdem megszeretni ezt a hónapot. Véget ér a nyári szünet, a gyerekek kénytelen-kelletlen visszatérnek az iskolába/óvodába, esténként nem kell még tizenegykor is könyörögni nekik, hogy csituljanak el végre, maguktól beajulnak az ágyba. A munka frontján is szép lassan visszatér minden a régi kerékvágásba, a külföldi partnerek végre hazatérnek a több hetes nyaralásokból, elkezdhetünk dolgozni. Megindulnak az őszi bejelentések és megjelenések, egyre több és jobb videojáték árasztja el az üzleteket, szóval érezhetően felpezsdül az élet. Idén már nyár végén elkezdődött az új szezon, kijött a régóta várt *No Man's Sky*, és újabb fejezettel bővült a *World of Warcraft*. Augusztus közepén négyfős különítményünk autóbá pattant,

és elzarándokolt Kölnbe, ahol a kollégák készítettek egy halom interjút, illetve kipróbálták a 2016/2017-es időszak legígéretesebb játékeit. Kítettünk magunkért a teljes játékkal is ebben a hónapban, a *Batman Arkham* széria harmadik (kronológiailag nulladik) darabját kapjátok ajándékba a szeptemberi magazin mellé. Az *Arkham Origins* kifejezetten kellemes darabja a sorozatnak, annak ellenére, hogy ezt nem a Rocksteady csapata készítette, hanem a WB Games Montréal. Ettől függetlenül Batman karácsonyi akciója a bérgyilkos szupergonoszok ellen elképesztően izgalmas és szórakoztató, érdemes végigjátszani. Köszönjük szépen, hogy velünk vagytok az új tanévben is. Ne felejtsetek el, hogy ősszel is ott leszünk a nagyobb gamerrendezvényeken (PlayIT), és folytatódnak saját, baráti hangulatú GameNight összejöveteleink is; mindenkit várunk szeretettel és egy halom nyaralással. Viszlát októberben!

Mocsy



# TARTALOM



MASTER OF ORION

28



DEUS EX: MANKIND DIVIDED

32



NO MAN'S SKY

36



WORLD OF WARCRAFT: LEGION

40



OBDUCTION

48



STEINS;GATE

56



THE TURING TEST 63



STARBOUND

66





# SELEKCIÓ



DOOM: UNTO THE EVIL

70



OVERCOOKED

71



NOTESZGÉPEK  
TANULÓKNAK

82



WINDOWS 10 ANNIVERSARY UPDATE

86



JÁTÉKPSZICHOLÓGIA: GAMERMÓKA, AVAGY  
HUMOR A VIDEOJÁTÉKOKBAN

92



E-SPORT: THE  
INTERNATIONAL  
2016

106



## TELJES JÁTÉK BATMAN: ARKHAM ORIGINS

**A BATMAN: ARKHAM ASYLUM ELŐTT JÁTÁSZÓDÓ TÖRTÉNETBEN ISMÉT A VILÁG LEGJOBB DETEKTÍVJÉNEK BŐRÉBE BÚJHATOK BELE.** Vérdíjat tűztek ki a fejére, amit természetesen számos szupergonosz szeretne megkaparintani. A kiforrott harcrendszerrel, lopako-

dós részekkel és fejtörőkkel tűzdelt játékmennetnek köszönhetően a sorozat harmadik epizódjában sem fognak csalódni azok, akik megkedvelték a Rocksteady által fejlesztett részeket. Az előző GameStar Pluson még a játék magyarítását is megtaláljátok, így a nyelvi akadályok sem jelenthetnek problémát.

A játékok aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

## BÖNGÉSZDE

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

### TESZT

- 28 MASTER OF ORION
- 32 DEUS EX: MANKIND DIVIDED
- 36 NO MAN'S SKY
- 40 WORLD OF WARCRAFT: LEGION
- 46 F1 2016
- 48 ABDUCTION
- 50 SEASONS AFTER FALL
- 51 ARMELLO: THE USURPERS
- 52 SOLAR SHIFTER EX
- 53 HEARTHSTONE: ONE NIGHT IN KARAZHAN
- 54 AUTOBAHN POLICE SIMULATOR
- 55 FERNBUS COACH SIMULATOR
- 56 STEINS;GATE
- 57 METRICO+
- 58 WORMS W.M.D
- 59 JUST CAUSE 3: BAVARIUM SEA HEIST
- 60 JOTUN: VALHALLA EDITION
- 61 ASSETTO CORSA
- 62 MERIDIAN: SQUAD 22
- 63 THE TURING TEST
- 64 RESIDENT EVIL 4
- 65 FARM EXPERT 2017
- 66 STARBOUND
- 67 DREAMFALL CHAPTERS - BOOK FIVE: REDUX
- 68 SWORD COAST LEGENDS
- 69 HITMAN: EPISODE 4 - BANGKOK
- 70 DOOM: UNTO THE EVIL
- 71 OVERCOOKED
- 72 DEX: ENHANCED VERSION
- 73 THE VALLEY
- 74 THE WARLOCK OF FIRETOP MOUNTAIN
- 75 THE LION'S SONG: EPISODE 1 - SILENCE
- 75 ARMIKROG
- 76 DEUS EX GO
- 76 MR. ROBOT: 1.51EXFILTRATION.IPA/APK
- 77 SACRED LEGENDS
- 77 SPACE MARSHALS 2
- 78 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### HARDVER

- 80 HÍREK
- 82 NOTESZGÉPEK TANULÓKNAK
- 86 WINDOWS 10 ANNIVERSARY UPDATE
- 88 PIAC TÉR
- 90 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### EXTRA LIFE

- 92 JÁTÉKPSZICHOLÓGIA: GAMERMÓKA, AVAGY HUMOR A VIDEOJÁTÉKOKBAN
- 94 ZSELICI CSILLAGKUPOLA ÉS AZ LG
- 96 SZABAD(A)JÁTÉK
- 98 VÍZIPISZTOLYCSATÁVAL ZÁRTUK A NYARAT
- 100 AMIKOR A JÁTÉK ARRÓL SZÓL, HOGY MILYENEK A JÁTÉKOK
- 102 JÁTÉKVILÁG: DUNGEONS & DRAGONS
- 104 MINECRAFT-TIPP: REDSTONE WI-FI
- 106 E-SPORT: THE INTERNATIONAL 2016
- 108 VISSZAPILLANTÓ
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖV SZÁM



# GAMESTAR PLUS TARTALOM

## HOGYAN HASZNÁLD?

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

TELJES JÁTÉK



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

GSTV



NO MAN'S SKY



DEUS EX: MANKIND DIVIDED

GSTV



MASTER OF ORION

**TOVÁBBI VIDEÓK:** kerekasztal-beszélgetés

**EXTRA:** FilmMagazin 2016. szeptember

**MAGYARÍTÁSOK:** Lost Planet 3, Minecraft: Story Mode – Episode 4, The Whispered World Special Edition

**HÁTTÉRKÉPEK:** No Man's Sky, World of Warcraft: Legion, Deus Ex: Mankind Divided, Master of Orion

**DEMÓK:** Doomed Kingdoms, Exodemon, Leviathan

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

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



### ESET SMART SECURITY (24UPWDS3)

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az ESS-programcsomag kínálja, amely egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ehhez mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted az ESET oldalán található ESS-kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz az [eset.hu/gamestar](http://eset.hu/gamestar) címre. Itt szükséged lesz a havi kódra, amivel 2016. szeptember 16-tól 2016. október 31-ig használhatod a program licencét.



### ESET MOBILE SECURITY (kjj35n65)

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



# MEET THA TEAM

Melyik klasszikus „stratégiafranchise”-t támasztanád fel?



MOCSY

**VÁLASZ:** A Warcraft első részét elfogadnám egy felújított motorral, Blizzard minőségű átvezetőkkel. Imádtam, amikor megadták a paraszfajm a tiszteletet: Yes, my Lord!

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

World of Warcraft: Legion, Fallout Shelter, Tom Clancy's The Division

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

Battlefield 1



MAZUR

**VÁLASZ:** Épp a minap jutott eszembe a Supremacy (valamikor az ősidőkből), és azon tanakodtam, hogy csak az idő szépíti-e meg az emlékeket, vagy vajon tényleg olyan jó volt-e. Megnéznék egy felújított verziót.

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

The Witcher III, Deus Ex: Mankind Divided

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

ReCore



PACA

**VÁLASZ:** Nem kimondottan klasszikus, de egy új World in Conflictnek tudnék örülni. Anno elkapott a hangulata és a játékmenete, az alternatív jelen témájából ki lehetne hozni még valamit. Meg egy Age of Empires, az bármikor jöhet.

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

F1 2016, Call of Duty: Black Ops III

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

Mafia III



STÖKI

**VÁLASZ:** Mindet!

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

Pelenka Quest II, úgy látom, bele fogok tenni pár évet.

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

Nem várok már semmit, csak azt, hogy egyszer az életben még kialhassam magam.



EPRESPUSZEDLEE

**VÁLASZ:** Bár csak spinoffja az Age of Empires sorozatnak, de ha az Age of Mythologynek elég lenne a lélegeztetés és néhány mellkaskompresszió az újraéledéshez, akkor feltűrném az ingujjamat, és lelket vernék bele. Kedvelem a hangulatát.

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

Overcooked, Hearthstone

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

Még mindig csak a Detroit: Become Humant várom.



RG

**VÁLASZ:** Teljesen önálló és egyéni gondolatként, mindenféle online főszerkesztői ráhatás nélkül és őszintén mondom, hogy az Imperium Galactica bizony jól esne megint. Imádtam benne fát vágni, meg amikor az orkok mondták, hogy „zag-zag!”, hm.

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

Farm Expert 2017, Obduction

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

Mafia III



KACI

**VÁLASZ:** Nem a szó legszorosabb értelmében feltámasztás, de nem bánám, ha a BlizzConon bejelentené végre a Warcraft 4-et.

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

Rainbow Six: Siege

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

Dishonored 2



CSIRKE

**VÁLASZ:** Kevés olyan dolog van, ami miatt konzolról visszacsábulnék a jó öreg PC mellé, de egy új Dune RTS pontosan ilyen csoda lenne.

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

Overwatch, Worms W.M.D

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

Gears of War 4



CHAVALIER

**VÁLASZ:** Dark Reign, Krush Kill 'n' Destroy, Lords of Magic vagy M.A.X. bármikor jöhetne, de igazán boldoggá egy új Birthright tenne a The Gorgon's Alliance mintájára.

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

Deus Ex: Mankind Divided, Doom

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

Dishonored 2, Mafia III, Gears of War 4



HP

**VÁLASZ:** Age of Empires vagy Command & Conquer bármikor jöhet, de ha valaki most azt mondaná, hogy itt egy, a mai kor igényeihez alakított Dune, hát akkor boldog kétségben csillogna fremen szemem.

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

Overcooked

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

Mafia III



ENDREMAN

**VÁLASZ:** A teljes Westwood-vonal jöhet, tehát Dune, Command & Conquer vagy Red Alert. Azonban kissé félek a „szokásos” 3D-s, illúzióromboló felújításoktól, szóval jó lenne, de tényleg csak ésszel, 2D-ben, high res grafikával. Hol lehet fizetni?

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

Monkey Island 2: Special Edition, Deus Ex: Mankind Divided

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

Mafia III, Dishonored 2, FIFA 17



SIMÁN MARTIN

**VÁLASZ:** A Command & Conquerben anno óriási csatákat vívtunk a LAN-partikon. Attól ugyan, hogy kiadnának egy folytatást, az akkori LAN-partik élménye már nem jönne vissza, de azért jó lenne újra csatázni akár online is.

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

Borderlands: The Pre-Sequence

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

Dishonored 2



NIGHTWOLF

**VÁLASZ:** Az Age of Empires sorozatot, mert „wololo”.

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

Assassin's Creed Rogue

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

Elvileg jön a Mafia III.



BZ

**VÁLASZ:** Az alap egyértelműen a Dune, de baromi kíváncsi lennék egy jól eltalált Centurion remake-re is, ha másért nem, hát azért, hogy a PC-speakeres csivitelés helyett nagyzenekarral előadva halljam a csaták alatti zenéket.

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

World of Warcraft: Legion

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

Mafia III, Dishonored 2, Battlefield 1



SZADA

**VÁLASZ:** A KKnD szériát támasztanám fel, mert gyermekkorom meghatározó élménye volt.

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

Cities: Skylines, Kingdom

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

Dishonored 2, Mafia III



DAEV

**VÁLASZ:** Én továbbra is szerelmes vagyok a Heroes sorozatba, és a csodálatos harmadik rész sokkal többet érdemelne annál, mint amit a Ubisofttól kapott. Nagyon örülnék, ha valaki visszatolná a Heroest a mainstreambe.

**MIVEL JÁTSZOL ÉPPEEN MOST?**

Grim Dawn, Stickbold, Overwatch

**MELYIK ŐSZI JÁTÉKOT VÁROD LEGINKÁBB?**

Battlefield 1



# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## TRAGIKUS HIRTELENSÉGGEL ŐSZBE FORDULÓ, ENNEK ELLENÉRE BOLDOG SZEPTEMBERBEN MINDENKINEKI!

Amikor e sorokat írom, a természet éppen erőből demonstrálja, hogy mennyire ősz van: esővel veri az ablakot, szürkeséggel tölti meg a szobát. Elkapott a teljes nyár végi letargia emiatt, bár visszagondolva, nyáron sem járatta csúcsra magát a kánikula. Szóval tüntet a szeptember, és azt sugallja, hogy nem lesz vénasszonyok nyara, de nincs is csodálatosabb idő ennél a játékra. Most is éppen a *Battlefield 1* béta után sóvárogok (lapzártánkról még futott), mert sikerült elég csúnyán rámennem annak ellenére, hogy az első két napon szilárd meggyőződésem volt, hogy ennek a játéknak semmi értelme nem lesz. Naná, hogyha úgy játszod, ahogy én az elején. Aztán Paca finoman, türelmesen (amiilyen finom és türelmes ő) elmagyarázta, hogy itt nem a falon rohagálunk, nem az esztelen hentesfesztivál a lényeg, meggondolt csapatmunkával lehet jó helyen végezni. Maradjunk annyiban, hogy ez néha sikerült, néha nem, de minden balanszprobléma és apróbb bug ellenére magával ragadott a hangulat, és reményekkel telve nézek az őszi megjelenés elé, mert most először talán a multi is érdekelni fog.



Ugyanakkor még mindig jókat mosolygok azon a mesterségesen generált vitán, amit a CoD-ot Előre Temetők Országos Szövetsége és a Battlefield Ellenés Társaság folytat, az eddigi előjeleket látva ugyanis komoly esélyt látok arra, hogy két, igen kellemes FPS vár minket idén ősszel. És akkor még ott van a *Titanfall 2* is, amely okozhat nagy meglepetést, Sirius legalábbis mindig ezt mondja nekem, ha találkozunk. Bárhogy is, érzem magamon az őszi játéklázat, várom a meglepéseket, remélem, ti is így vagytok ezzel. Most viszont nem (csak) arról lesz szó, hogy mit is várok én, tiétek a pálya; szerencsére nagyon érdekes leveleket kaptam, amelyeket büszkén osztok meg a nagyérdeművel. A hozzáfűzött ajánlásom pedig állandó érvényű: tessék levelet írni, tápláljátok az Aréna bestiáját betűvel, mert ilyenkor mosolyogva illegeti magát önnön szépségét csodálva. Simogassátok, szeressétek, hiszen a tiétek.

## EZ AZ ÉG SENKIÉ

Kedves Vanda, HP!

**Kedves levélíró!**

(Helló! – V.)

Az űr a legvégső határ.

**A végtelenbe és tovább.**

Ennek végtelenjét járja az Enterprise csillaghajó. Feladata különös, új világok felfedezése és suspension fluid vásárlása egy újabb warp cellhez, miközben Kirk kapitány teljes legénysége arra gondol, hogy ez baromira nem az, amit megígérték nekik.

**Minek mentek oda?**

Néhány héttel ezelőtt még joggal hihetted az egyszerű játékos, hogy az űrszimulátorok reneszánszát éljük. Nemrég jelent meg az új Elite, amely fantasztikus játék lett. A keményvonalas, nagy kihívásra vágyó pilóták több ezer órát tölthettek el benne kereskedéssel és harcokkal. Titkon azonban mindenki azt gondolta, hogy ez csak gyenge előfuvallat a játékipar következő nagy mérföldkövének vihara előtt. Aztán megérkezett a No Man's Sky, ami valóban megbolygatta a játékipart, csak sajnos nem jó módon. Hazugságokat és be nem váltott ígéreteket hozott egy AAA minőségű szoftver árértékéért, és ez, azon túl, hogy aljas cselekedet, hatalmas károkat fog okozni. Ezzel kapcsolatban szeretném részletezni néhány gondolatomat alább.

**A GS online-on is volt szerencsém (vagy inkább szerencsétlenségem) belefolyni abba az indulathullámba, amit a No Man's Sky gerjesztett. Nagyon szomorú vagyok, hogy ez a játék ekkora port kavart, hogy a sok be nem tartott kamu ígé-**

**ret (ami egyébként szerintem később még simán megvalósulhat, de ez nem menti fel a készítőket) mit okozott.**

A warez. Élősködőként léteznek a gaming testén. Térhódítása tagadhatatlan, és bármit is teszünk ellene, egyre erősödik.

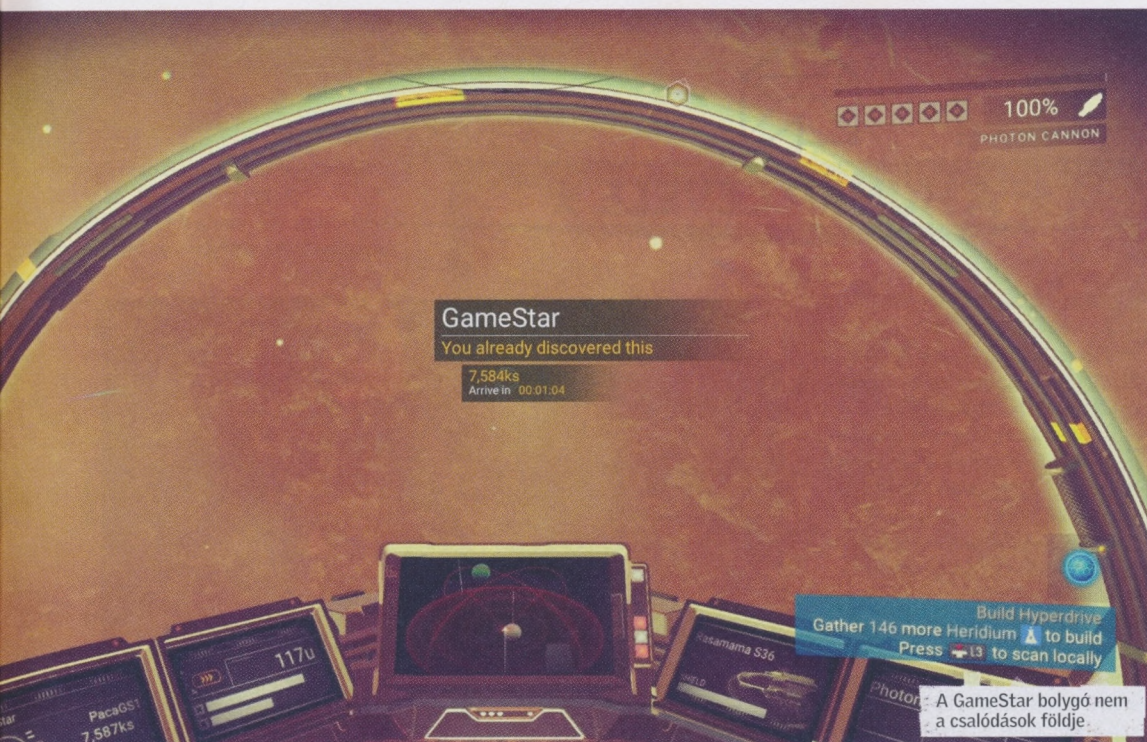
**Tisztára mint egy hatásvadász dokumentumfilm narrációja.**

És miként csatlakozik ez ide? Nem egy No Man's Sky-videó vagy -cikk alatt olvastam, hogy „Megérdemeltétek, hogy rossz játékot kaptatok, ha olyan idioták voltatok, hogy megvettétek azt, az értelmes ember kalózkodik.” Ez pedig elkészerítő. Hiszen gondoljunk csak bele, akármennyi örömet szerez is az ingyen játék, bármekkora derülünk mások kárán, végső soron magunknak ártunk, ha lopott játékokkal játszunk, hiszen így a fejlesztők elesnek a jövedelem egy nagy részétől, ami két dolgot eredményezhet: csődbe mennek, és nem tudnak új termékeket készíteni, vagy ingyenes, de pay2win játékokat fejlesztenek. Egyik kilátás sem túl rózsás. Vagy hogy egy másik érvet mondjak: nem lesz keretük a későbbi patchekre, és így a játék már tényleg soha nem fogja elérni a megígért formáját.

**Ezt már többször leírtam, ezért csak röviden: a jelen kor felhasználója nagyon el van tévedve sok szempontból. Mindent ingyen és azonnal akar, nem tűri a reklámot, a személyes szabadságában hisz, de nem tiszteli a másét. Azt gondolja, hogy minden szolgáltatás és termék alanyi jogon jár, ha nem a boltban kell sorban állni érte. Monda-**







meg nincs. Önfelmentés mindkét oldalon: „Minek készítek egyedi és kockázatos terméket, ha a minimummal is tudok kaszálni?”, illetve „Minek fizessek, ha a minimumot kapom?” Nyilván egyik sem jó érvrendszer, szerintem.

Engem gamerként rettenetesen zavar, hogy ha megveszek egy kész játékot, nem lehetek száz százaléig biztos benne, hogy az tényleg kész is van.

Igen, ez engem is zavar, de azt se felejtsük el, hogy ma már egy játék világa elképesztően sokat követel. Évekig kellene tesztelni (ráadásul egy tesztszempont sosem lehet olyan hatékony, mint a játékosok maguk), elavul, mire azt mondhatná egy csapat, hogy most már minden oké. A „régén minden jobb volt” felkiáltás azért érvénytelen, mert szeretünk nagyvonalúan elfeledkezni arról, hogy régén minden egyszerűbb is volt.

Kisebbségi igények, kisebb választék, kevesebb funkció, egyszerűbb fejlesztési menet. Ma egy sandbox játékot maximum a Rockstar vagy a CD Project Red csinálhat jól, labdába sem lehet rúgni az ilyen monumentális művek mellett. Olyan magasra tolták az ingerküszöböt, hogy nem lehet realisan olyan gyorsan és jól fejleszteni, mint amit a közönség (és persze a kiadó üzleti terve) megkövetel. Ilyenkor jön a rohanás, a sok hiba és az utólagos javítgatás. Ebből néha bukás lesz, néha nem. A The Witcher III is tele volt hibával a megjelenéskor, kellett még egy év, hogy olyan tökéletes játék legyen, mint amilyennek készült. Ezzel – ne érts félre – nem akarok felmenteni senkit, de látni kell, hogy az ipar és a piac is változott, az AAA játékok már saját méretük és súlyuk miatt sem tudnak olyan tökéletesek lenni, mint régen, a többiek pedig alternatív módokon próbálnak a felszínen evickélni. Nem kell sajnálni őket, és teljesen jogos az elvárásod, csak ezt is érdemes figyelembe venni, amikor mások munkáját értékeljük.

Sokan ezt a problémát pedig (félig-meddig jogosan) úgy oldják meg, hogy „jó, mostantól warezolok”. És itt be is zárul az ördögi kör.

**Igen, erről írtam fentebb én is. És nem tudom, mi lehetne a jó megoldás, de nagyon jó lenne kitörni ebből a körből.**

Itt érkezik potenciális tetőpontjához a kabaré, amikor újabb jó úrszimulátorra kiéhezett tekintetünk az Star Citizen felé fordul, és észreveszi az a körül zajló, ha lehet, még ambiciózusabb balhé. Ám levelem már így is elég hosszú nyúlt, ez pedig még egy másik ekkora üzenetet megérne, így egyelőre legyen elég annyi, hogy ott lehetséges, hogy olyasmire kérnek pénzt (látatlanul),

## MEGRENDÜLT A BIZALOM A KIADÓKBAN, MERT ÚGYIS HAZUDNAK ÉS ÁTVERNEK, ÉS MEGRENDÜLT A FOGYASZTÓKBAN, MERT ÚGYIS CSAK RINYÁLNAK ÉS LOPNAK

**nom sem kell, hogy amit fentebb leírtál, azzal teljesen egyetértek.**

Ám ezzel el is jutottunk a második komoly problémához: a kiadók elkényelmesedéséhez. Ez a tendencia is világosabb a napnál már hosszú-hosszú ideje. Fejlesztők early access státuszban tesznek elérhetővé játékokat, amelyek gyakran sosem kerülnek át a „kész” kategóriába, hiszen így megspórolhatják a kiadás költségeit, és nyugodtan fejleszthetik a produktumot anélkül, hogy bárki csalással vádolhatná őket. De az a hozzáállás, hogy a megígért játékelemek felének kihagyását figyelembe nem véve, „kész” és „teljes” termékként dobják piacra valamit, miközben a vádakra csak legyintenek, illetve elintézik annyival, hogy „majd egy későbbi patchben”, egyenesen botrányos. Ha a játékot is olyan jól készítik el, mint amilyen ügyesen páncélcélként használják a jövőbeli javítócsomagok adta lehetőségeket, most nincs ez az egész botrány. És ezzel egy kálap alá tartozik (és ez már nem csak a Hello Games sara) az, ahogyan egyesek az optimalizáció kérdését kezelik. „Kiadjuk így, ahogy van, megnézzük, hogy fut, aztán egy DayX patchcel majd javítunk rajta.”

„Ezzel is csak egyetérteni tudok. Mind a két oldal nagyon komolyan hibás abban, ami most történik, és csak egymásra mutogatnak. Megrendült a bizalom a kiadók-

ban, mert úgyis hazudnak és átvernek, és megrendült a fogyasztókban, mert úgyis csak rinyálnak és lopnak. Nyilván mindkét oldalon tisztelet a kivételnek, de tényleg jól látható ez a probléma. Persze Hollywood is lehet példa, a filmiparnak sem tesz jót a kalózkodás, de azért megvan valahogy. Úgyesen vágott trailerekkel igyekeznek elhitetni az emberekkel, hogy végre minőségi filmet láthatnak majd a mozikban, akik meg nem mennek el, inkább le-töltik, aztán pacsiznak magukkal, hogy milyen jól tették, hiszen pocskék az áru. Vagy ha meg éppen jó, akkor az jár nekik, mert a gonosz multiknak sok pénzük van, nekik

előtte lévő kritikán aluli fospermet sz\*rok. Kinyilatkoztatás a maga csodálatos valójában, nem is hisszük, hogy nagyon magyarul kellene, mire gondolt a költő.

Azert eleg kemény hogy Cameronnak vegul nem a Terminator hanem egy kek cicas mesefilm lett a rogeszmeje. El kene engednie, mert ebbe fog belebukni vegul. **Kék cicák. Nem tudunk nem folyamatosan röhögni ezen.**

Legalább egy Kardot adhattak volna neki, és akkor legalább egy kis Devil May Cry fieling je lett volna de ez így elég unalmas hogy csak löni amíg szódás a lovát...

**Vajon a szódás hogyan lövi a lovát? Talány.**

Tökéletesen paraszt ez a játék, alig várom.

**Mostantól a játékok parasztmércéje lesz majd mérvadó a szerkesztőségi értékelésnél is.**

(De figyeljed? Ebben nem volt hiba – V.)



### Facebook-sarok

ROCK-1 ! SEMMIFÉLE ZSIVÁNY EGYES NINCS BENNE! Üzenem a hülyének, aki fordította! **A ROCK-1 filmet az Asylum már biztos gőzerővel forgatja, Zsivány Egyes nem is lesz benne, ígérjük.**

Nem is kell PCre béta....ettől nyomorultabb sz\*r játék úgy sem jelenik meg idén. Akinek van egy kis esze megveszi a jó Bf1et, a kis kólfudutyi pistáknak meg jó lesz ez az optimalizálatlan futurehányadék, pont mint az





## ★ A HÓNAP LEVELE ★

### ÖREG GAMER NEM VÉN GAMER

Gyakran vetődik fel bennem a kérdés: vajon vérciki-e, ha az ember túl a sokadik ikksen még mindig rajong a számítógépes játékokért?

**Egészen biztos vagyok benne, hogy nem.**

Szerintem nem.

**Szerintem igazad van.**

Félve írom le, de ötvenkilenc múltam.

**Ez esetben felmerül bennem, hogy illik-e letegezni téged, de remélem, elnézed ezt nekem, már csak azért is, mert azt gondolom, hogy ha lelkünkben mindketten fiatalok vagyunk és imádjuk a játékokat, akkor máris elillan az a pár év kor-különbség.**

A GS-t már akkor is megvettem, amikor még vésett kőtáblán jelent meg, és a szerkesztőség néhány tagja valószínűleg csattogós lepkével rohant át a játszótéren.

**Legújabb gyakorlók barátaink már olyan szemtelenül fiatalok, hogy én is zavarba jövők. Ilyenkor hazamegyek, kötök egy kicsit, simogatom a macskát, és a kandalló előtt hintaszékben ringatózva me-rengem azon, hogy telik az idő.**

Ezt megelőzően a Commodore Világot bújtam, könnyezve röhögtem CoVboy utánoszathatlan stílusú cikkein (az ő neve is csak a „nagy öregeknek” mond valamit – **tehát sajnós nekem is, bár ez csak öreggé tesz talán, nem**

ték fel a kultjátékok nyúzásában rejlő üzleti lehetőségeket.

**Illetve hát akkor is szerették a pénzt (emlékezzünk csak a nyolcvanas évek konzolválságára), csupán egy szűz piacon sokkal könnyebben sikerült eredeti dolgokat letenni az asztalra, kisebb és homogénebb közönséget kellett kiszolgálni. Nem szeretem túlmisztifikálni a játékvilág hőskorszákat, mert szilárd meggyőződésem, hogy csak azért tűnik szebbnek, mert a tükörbe nézve még mi is szebbek voltunk, és mindent megédesít a nosztalgia. Ez tipikusan olyan, mint a retródiszko, ma kurjongatva ugranak a táncterre a harmincasok, ha megszólal az Álomhajó, de ettől az még nem volt jobb zene... Na de nem akarok ennyire negatív lenni, ne haragudj, hiszen pontosan emlékszem a rajongásra és ámulatra, amit akkoriban éreztem.**

Azt, hogy a számítógépes játék mennyire nem korfüggő, bebizonyította a GS-fórumon általam indított Vén Gémerek Egyesülete topic, amelynek rövid idő alatt több mint 300 ezer látogatója lett, de sajnós a topic azóta a fórum szerverével együtt átköltözött az örök virtuális vadászmezőkre. **Egyébként nem, gsforum.hu néven tőlünk független oldalként él tovább, ajánlom minden régi fórumozó figyelmébe.**

Ha te így látod szépnek Lara Croftot, akkor már öreg vagy



ciómat. Persze az igazi baj majd akkor lesz, ha már a Settlers szériát is túl sodró lendületűnek érzem.

- Egyre jobban szeretem a körökre osztott stratégiákat (ezt a műfajt én nemes egyszerűséggel csak „tötykőzés”-nek titulálom), mivel azokat bármikor meg lehet állítani. Ez pedig nem elhanyagolható szempont, ha az embernek nemcsak a játékszenvedélye nagy, de a prosztatája is.
- Alig várom, hogy az időskori agyermeszesedésnek hála, akár kéthetenként újrajátszhasam kedvenc kalandjátékaimat, hiszen egy huncut dialógusra se fogok emlékezni az előző végigjátszásból.

**kezdenéd, hogy háromig számolsz, és addigra mindenképpen legyen meg... nos, nem fogja érteni.**

Még valami, amit semmiképp nem hagyhatok ki a levélből. Gyu elvesztésével egy jókora darab veszett oda az én gamerléteimből is. Az Aréna kapcsán lettünk levelezőtársak. Több humoros írásmat hozta le a lap hasábjain, sőt megtisztelt azzal, hogy mivel jómagam is íróember vagyok – igaz, a humor frontján –, elküldte nekem a még készülőfélben lévő Úrcsillárdos kéziratát lektorálásra. Ezt soha nem felejttem el. **Rengeteg emberre volt mindig energiája, nagyon sokan emlékszünk rá vissza jó szívvél, pont az ilyen bizalmas, baráti kapcsolatok miatt. Nekünk is hiányzik.**

Elnézést a hosszúra nyúlt levélért. **Nagyon élveztem a levelet, és boldoggá tennél (ha már ilyen pofátlanul egyoldalúan összetetegeződtem veled), ha még írnál.**

Mindenkit szeretettel üdvözlök a GS-szerkiben, és kívánom, hogy hozzám hasonlóan 20-30 év múlva is őrizzék meg a játékszenvedélyeteket.

**Most meg tudom vakon ígérni, hogy ez fog történni.**

Végezetül külön üdvözlöm BZ-t, akinek sziszegve imádom a szócicceit, büntiből most én küldök neki egyet: – Mi a különbség a frissen lenyírt kutyára és a hölgyek részére kelmét készítő takácsmester között?

– Az elsőnek nő a szőre, a második meg szó a nőre... **(dr. Horváth Tibor)**

**A fájdalmas végkifejlet ellenére nagyon köszönöm a levelet, BZ, Gyu és az egész szerkesztőség nevében. Megédesítetted nekünk a szeptemberi Aréna rovatot, bármikor kérünk repetát.**

## ” ILYENKOR HAZAMEGYEK, KÖTÖK EGY KICSIT, SIMOGATOM A MACSKÁT, ÉS A KANDALLÓ ELŐTT HINTASZÉKBEN RINGATÓZVA MERENGEK AZON, HOGY TELIK AZ IDŐ

szükségszerűen naggyá), de rendszeresen vettem a ZED-et is, amely ugyan a PC-X-szel karöltve lett hirtelen az enyészete, de hamvaikból főnixmadárként támadt fel a GameStar. (Fábry Sándor szavaival élve: ide most tehetnének egy kis tapsot.)

**Tapsolok is éppen.**

Szóval mi, vén gamerek anno Lara Croft emlőin nevelkedtünk, melyek a hölgy debütálásakor még piramis alakúak voltak, talán a dizájn miatt, mivel a régész hölgy is hasonló alakú építményekben sírrabolt. Nekünk a Doom és a Quake még nem remake volt, hanem innováció. Nem lenyűzött rókabőrökkel játszhattunk, hanem magukkal a rókákkal. A játékipar pénzéhes „szűcsei” csak később fedez-

Gyu mester mondta egyszer (nem szó szerinti az idézet): „Nem kell szégyellni, ha valaki idősebb korban is szeret játszani, mert a játék fiatalon tart.” Igaza volt, mert messze nem érzem magam annyinak, mint amennyi vagyok. Persze az ember észrevesz az öregedéssel összefüggő bizonyos jeleket:

- Ebben a korban például a gépfejesztésben már nem az a legnagyobb kihívás, hogyan kunyeráljunk el szüleinktől 200 ezer forintot, hanem az, hogyan titkoljunk el ugyanennyit a feleségünk elől.

- Nem vagyok már elég gyors a mul-tis lövöldékhez. Többször kapok headshotot, mint XP-t, és valahogy nem éget a vágy, hogy huszadszor is végignézzem a saját halálanimá-

**Hát ez egészen csodálatos volt, nem is tudok mit hozzátenni.**

Állítom, hogy a játékszenvedély a generációs vitákat is kiküszöböli. Illetve módosítja... A WoW megjelenése után például nem azért volt kibékíthetetlen ellentét köztem és fiam közt, mert ő túl kocka lett, hanem azért, mert én a Szövetség, ő pedig a Horda oldalán indított karaktert.

**Ezt az érzést Mocsy pontosan ismeri, kökemény családi drámák ezek.**

Hatvanhoz közeledve azt üzenem a Valve-nek, hogy csipkedjék magukat, mert nem szeretném, ha a Half-life 3 a kívánságlistánról átköltözne a bankancslistámra.

**Erősen kétlem, hogy Gabe megértő lesz veled, ha pedig fenyegetni**



ami magas valószínűséggel sosem lesz kész. De ne legyen igazam!

**Én is ezt kívánom, bár minden szavaddal egyetérték, és köszönöm, hogy leírtad.**

Ezekben a sorokban azonban már búcsúzóra fogom, hiszen nincs más hátra, mint a Star Trek-es nyitáshoz híven, hosszú, hasznos életet kívánni levelem minden olvasójának, és az örök-érvényű ivós játéokra koccintani veletek HP vezényszavától kísérvé:

**Ó, én jövök? Nos, akkor: Vegyetek GameStart! Egészségetekre.**

Üdv! (greg)

## DE KI HALLGAT MÉG BROOKLYN BOUNCE-OT?

Kedves Vanda, HP, gamestarosok és kedvelőik!

**Ez egy nagyon szép beköszönés volt, mind üdvözlünk téged szívünk túlárado szeretetével.**

Épp egy kis Brooklyn Bounce-ot hallgatva olvasom a GSO-t, látom, leveleket vártok, így virtuális tollat ragadtam, hátha ismét bekerülök a GS-be.

**Ahogy a címben is kiemelted, a Brooklyn Bounce elvitte nálam a fókuszot teljesen. Nem is tudom, hány éve nem láttam ezt így leírva. Dévényi Tibi bácsi is dobálja majd a piros labdákat?**

Természetesen egy érdekes témakört szeretnék felhozni, ami visszanyúlik az ősidőkbe (ha csak a videojátékokat nézzük), mégpedig a játékokban az apró, de annál fontosabb dolgok nyitogatásáig, csukásáig. Tegnap éjjel néztem meg a GS team Battlefield 1 gameplay-videóját YouTube-on, és ott Duncan (akivel sikerült az egyik



## EGY KONCERT JÁTÉKZENÉKKEL

Szia, HP!

**Helló, olvasó!**

Örömmel olvastam, hogy megint lesz Video Games Live koncert a PlayIT után, két éve nagyon élveztem ezt az egészet.

**Bizony, Tommy Tallarico még a kicsit visszafogottabb kivitelezés mellett is nagyon odatette magát, jó buli volt.**

Nekem csak az nem világos, hogy miért van ennyi jegytípus, nem is értem, hogy most nekem muszáj-e

PlayIT-jegyet vennem ahhoz, hogy bejussak erre is. Tudsz segíteni?

**(Elemér)**

**Nem kell PlayIT-jegyet vened, de persze nem baj, ha azt veszel, mert egész nap lesz kint móka, kacagás. Na de nem nyomom fullba a marketinget, a lényeg az, hogy ha Excellent vagy Collector's Edition jegyet vásároltál a budapesti PlayIT-re, akkor csak egy regisztrációs űrlapot kell kitöltened (a [playit.hu](http://playit.hu) oldalon megtalálod),**

**és máris ott a helyed a koncerten. Nagyon fontos, hogy 2016. november 1. után nem tudnak a szervezők jegyfoglalásokat rögzíteni, és így jegyet sem áll módjukban értékesíteni a Video Games Live koncertre. Ha csak külön a koncertre akarsz jegyet venni, akkor a [videogameslive.hu/jegyvasarlas](http://videogameslive.hu/jegyvasarlas) oldalon teheted meg; minden infót megtalálasz a jegytípusokról ott. Remélem, tudtam segíteni, gyere, mi is ott leszünk!**

PlayIT-en kicsit beszélgetnem) dicsérte nagyon, hogy a játékban végre van rendes animáció arra, hogy karakterünk szépen kinyitja a harci tank ajtaját, majd beszáll. Ugye milyen apró kis „figyelmesség” ez, ami mégis meny-

nyire szembetűnő? Aztán persze talán EndreMan meg is említette, hogy a másik játékos szemszögéből ez mennyire furán néz ki, ahogy beelép a tankba, tehát ott még lenne mit csi-szolni, hogy az kívülről is nyitásnak látszódjék. Ez a játék pedig csak egyike volt a többi tucatnak, ahol ilyen apró dolgokat meg lehetne oldani, de valamiért nincs rá „kényszer”, most nem találok rá jobb szót.

**Hát a realiztikus megoldások növelik a beleélési faktort, de nyilván lassítják is a számításokat, terhelik a rendszert.**

Azért mégiscsak 2017-et írunk lassan, jó lenne, ha eljönne az ideje annak, amikor az ilyesmi tényleg magától értetődő dolog lenne, nem? Van persze játékok, ahol azok, de a legtöbbször még mindig csak a levegőben nyúlkál a karakter, és úgy nyílik az ajtó vagy egy jármű valame-

lyik nyitható része vagy egy ablak, de megoldják akár egy fekete töltőkép-nyelvvel, és utána már bent vagyunk. **Ezt magyarázza, hogy egy jobb fejlesztőcsapat vagy egy rosszabb fejlesztőcsapat dolgozik az adott címen.** Továbbra is hűséges olvasótok maradok, és várom az LNL-t, hogy írhattak RG-nek, Endrének és a többieknek, miközben megy a show.

**Én nagyon örülnék, ha nekem is írnál, ahogy most is tetted, és amiért nagyon hálás is vagyok neked.**

Puszilom Juditot is! (Elmőr)

**Most éppen nincs bent az irodában Judit, amikor ezeket a sorokat írom, de egészen biztos vagyok benne Elmőr, hogy ő is puszil téged, ehhez nem férhet kétség. Sőt, ha csak egy puzsi lenne a világon még, amit ki kellene osztani gyorsan, akkor nem is jöhetne szóba más, egészen biztosan te kapnád. Így szeretünk mi téged.**



De tényleg, ki hallgat még Brooklyn Bounce-ot?

Nem tudok elég hálás lenni a mélyen tisztelt levélírógyeletnek áldásos tevékenységéért, tökéletesen indult ez az ősz is az Aréna rovatban. Ne lankadjon az írói kedv, most pedig olvassátok végig az egész magazint, mert bőven akad még itt értékes kontent, mazsolázni való életbölcesség, szellemi útravaló. Köszönöm, hogy velünk vagytok, tudjátok, ilyenkor jön a szokásos ivós játék, amit ugyebár a Late Night Aréna csodás közönségével alkottunk meg pár éve. Ha én ezt mondom, mindenki iszik, szóval akkor most is poharakat a magasba: „Vegyetek GameStart!”

HP



**Előzetes**  
GAMESTAR@GAMESCOM 2016

gamescom

A világ legnagyobb videojátékos rendezvénye

# GAMESCOM 2016

## MINDEN ÉVBEN IZGATTAN VÁRUNK KÉT NAGY VIDEOJÁTÉKOS RENDEZVÉNYT.

Az egyik a júniusi, Los Angeles-i E3, a másik a két hónappal későbbi Gamescom. Előbbin csak a játékipar képviselői, fejlesztők, médiamunkások vehetnek részt, míg utóbbi – az első nap kivételével – mindenki számára nyitott és szabadon felkereshető. Évente körülbelül 345 ezer ember látogat ki a hatalmas, 100 ezer négyzetméteres, 11 csarnokból álló Kölnmessen területére, hogy hosszas sorban állás után kipróbálja a következő fél-

év legígéretesebb játékeit, és vásároljon mindenféle ajándéktárgyakból. Idén jelentős változást tapasztalhatunk: egyetlen kiadó sem tartott sajtókonferenciát, és az új bejelentések száma is alacsonyabb volt a szokottnál. Mindenki arra fókuszált, hogy közvetlenül az ott lévő játékosoknak mutassa meg, mit kínál a közeljövőben. Az EA ezt a stratégiát már az E3-on elkezdte saját rendezvényével, az EA Play-jel, ráadásul a tavalyi évvel szemben most aránylag kevés játékot kapunk tőlük: csak a *Titanfall 2*, a *Battlefield 1* és a szokásos sportjá-

tékok jönnek. A Ubisoftnak és a Microsoftnak egyszerűen nem volt mit mondania, a Sony pedig a szeptember 7-i, saját rendezvényéig várt a nagy durranásokkal. Valószínűleg a jövőben folytatódik ez a tendencia, egyrészt mert az E3 és a Gamescom közel vannak egymáshoz időben, másrészt mivel előbbre a közönség nem mehet be, onnan a cégek főleg kifelé kommunikálnak az élőben közvetített konferenciákon keresztül, utóbbin pedig a helyszínen előadásokkal és a játékok kipróbálható változataival mutatják meg, mit érdemes felírni a kártyásnyomó listára.

Idén a Konami okozott meglepetést, amikor előállt a *Metal Gear Survive*-vel, de mástól nem kaptunk megjelenési dátumokon, új módokon, meglévő játékokhoz kapcsolódó infókon túl bejelentést. Az év még nem ért véget, lesz egy Paris Games Week és egy The Game Awards is, de úgy tűnik, amit a most kezdődő őszi szezonra tudnunk kellett, azt már tudjuk. A következő néhány oldalon mindent elmondunk, hátha valamelyik részletről lemaradtatok, vagy esetleg még semmit sem hallottatok az adott játékról.



## INFO

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

## Atomháború Gandhival

# SID MEIER'S CIVILIZATION VI

Hiába ugrott hatalmasat a Civilization legutóbbi része a valós történelem feldolgozásától az űr egy távoli szegletének meghódításáig, játékmenete alig távolodott el az ötödik részétől. Így a *Civ VI*-ot is inkább ehhez érdemes hasonlítani, mint a *Beyond Earth*-hez. Ugyan a Gamescomon egy átlagos *Civ*-kampány hosszához képest elenyészően rövid időt tölthetünk a játékkal, a különbségek közül néhány ez idő alatt is könnyen észrevehető volt. Leghamarabb az aktív fejlesztési rendszerrel találkoztunk, amelynek hála civilizációink fejlődési irányát nem csak egy kattintással határozzuk meg a technológiai

képernyőn. Ehelyett rendkívül logikus módon sokkal gyorsabban fejlődünk azokban a dolgokban, amiket népünk aktívan művel, például az első barbár egység legyőzése nagy lökést ad a bronz megmunkálásának elsajátítása felé (ez akár az első lépés is lehet egy fejlett fegyverzetre és katonai hatalomra építő civilizáció kialakításához). Egészen megújul a városok fejlesztése is, ugyanis ahelyett, hogy egy-egy épület csupán a központként szolgáló mezőn jelenne meg, mindegyik saját kerületet foglal el. Mivel az épületek sajátos bónuszokat adnak, városaink fejlesztése is bonyolult stratégiát megkívánó műveletté ala-

kul a szokásos fejlesztések unott egymás után fűzése helyett, ráadásul még jobban meg kell fontolnunk, hová szeretnénk letelepedni. Végül pedig az egyes civilizációk vezetői is saját – de szerencsére nem teljesen kiismerhető – személyiséggel bírnak majd. Lesznek ugyan állandó, minden végigjátszásban ismétlődő személyiségjegyeik, amelyek nagymértékben meghatározzák, milyen diplomáciai kapcsolatokat ápolhatunk velük, de minden alkalommal véletlenszerűen is felbukkannak majd bizonyos tulajdonságok; hála ezeknek minden végigjátszás új és új élményeket tartogat.



Rapture megint szép lesz

# BIOSHOCK: THE COLLECTION

Már akkor is ámultunk, amikor közel tíz évvel ezelőtt először megpillantottuk Rapture városát, majd az agresszív mutánsok elintézése után is gyönyörködtünk a csodálatos építészeti megoldásokban. A 2K Games viszont úgy érezte, mindhárom *BioShock* játékra ráfér egy kis ráncfelvarrás, ezért végre elkészítik a *BioShock: The Collection*-t, melynek része a játékok mellett az ösz-

szes egyjátékos DLC. Rapture és Columbia jól láthatóan szebb lett, javultak a fények, élesebbek a textúrák, szebben csillog a víz, és konzolon a 60 fps-nek köszönhetően minden nagyon simán, gördülékenyen fut. A PC-sek csak az első két címet kapják meg felújítva, mivel a 2K szerint az *Infinite* PC-n, magas beállítások mellett olyan jól néz ki, mint a konzolos remaster.

## INFO

Kiadó 2K Games  
Fejlesztő 2K  
Squirrel Games  
Platform  
PC, PlayStation 4,  
Xbox One  
Megjelenés 2016.  
szeptember



## INFO

Kiadó Frontier Developments  
Fejlesztő Frontier Developments  
Platform  
PC, Xbox One  
Megjelenés 2016.  
október



Reszkess, Star Citizen!

# ELITE DANGEROUS 2.2: GUARDIANS

Eddig is egészen könnyű volt hosszú órákra elveszni az *Elite Dangerous*-ban, de a season pass következő eleme még változatosabbá teszi az űr meghódítását. A harc nagy újdonságát a hajónkról indítható vadászok jelentik, amelyeknek hálá nagyobb gépeinket is komoly védelemmel ruházhatjuk fel. A testre szabható hajókat magunk is vezethetjük, de mivel így egyszerre két

járművünk van a harctéren, személyiséggel bíró pilótákat is felvehetünk csapatunkba. Érkezik egy új küldetéstípus is, a személyszállítás, szintén nem egy unalmas meló; rengeteg különleges kérés és veszély vár majd ránk a sokféle misszió közben, ráadásul számos, újonnan bekezdülő turisztalványosságot is érinthetünk, amelyekhez a játékosok írtak háttérstorit.

” A HARC NAGY ÚJDONSÁGÁT A HAJÓNKRÓL INDÍTHATÓ VADÁSZOK JELENTIK

# A változatos Ausztrália FORZA HORIZON 3

Mindig is különlegesnek számított a versenyjátékok között a *Forza Horizon* sorozat – nincs még egy olyan játék, amely ennyire jól átadná a szabad vezetés élményét. A harmadik rész Ausztráliába kalauzol minket, ahol tengerpartokon, sivatagokban, változatos helyszíneken autózhatunk saját feszítvállunkat irányítva. A bejárható terület duplája a *Horizon 2*-ének, ám a 350 új autó között sajnos nincsenek Volkswagének (valószínűleg a licenccel van gond), viszont újonnan bekerülnek a buggyk, amelyek – ahogy azt a csapattól megszokhattuk – egyeden viselkednek. Megjelenés után aktívan támogatja a fejlesztő a játékot: különleges jutalmat adó, limitált ideig elérhető eseményekben is részt vehetünk. A játékot játszhatjuk kooperatíván, sőt, a PC-sek és az Xbox One-osok is vegyülhetnek.

## INFO

Kiadó Microsoft Studios  
Fejlesztő Playground Games  
Platform  
PC, Xbox One  
Megjelenés 2016.  
szeptember





## INFO

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



## Túlélni Kodzsima nélkül

# METAL GEAR SURVIVE

A Konami és Kodzsima szakítása nem jelenti a *Metal Gear* sorozat végét, a szebb napokat látott kiadó most kísérletet tesz rá, hogy életben tartsa. Nyilvánvaló volt, hogy a játék szülőatyjának zsenialitása nélkül esélyük sincs létrehozni egy igazi folytatást, viszont azt sem szabad elfelejteni, hogy Kodzsima csak a csapat egy részét vitte magával, a többi tehetséges fejlesztő maradt a Konaminál. Különbözőképpen végre lerántották a leplet az új

játékról, amely egy alternatív dimenzióban játszódó, csapatalapú zombis akció lesz, fő hangsúllyal a túlélésen. Lopakodni is lehet majd benne, de a rövid bemutatóból nekünk inkább az jött le, hogy a nyitott világra épülő harcrendszer lesz hangsúlyosabb. Egy esélyt érdemes neki adni, azok a coop játékok, amelyekben a résztvevők speciális kutyákkal vannak felszerelve, általában kellemes szórakozást jelentenek. Úgy legyen.

## Anyu, kéz nélkül!

# MOTO RACER 4

A *Moto Racer* sorozat sosem a pontos szimulációról szólt, így a negyedik részben sem fogunk a guminyomással babrálni, hanem csak válasszunk egy pilótát a popkulturális utalásokkal bőven megszórt karakterlistából, és máris az akció közepében találjuk magunkat. A széria hagyományaihoz híven ezúttal is két különböző módban, aszfaltos és offroad versenyeken vehetünk részt. A lökdős

sődés és a forgalom többi szereplőjének kerülgetése mellett sok tennivalónk lesz, ha igazán sikeresek akarunk lenni: amint azt a gyakorlatban is láthattuk, gyakran felugrik például egy minijáték, amit sikeresen teljesítve egy kis boostot kapunk, terepmotorunkat hajtva pedig a driftelés lesz a siker kulcsa. A külső nézet mellett VR-mód is vár PS4-en és később valószínűleg PC-n is.

## INFO

Kiadó **Microïds,**  
**Artefacts Studio**  
Fejlesztő **Microïds,**  
**Anuman**  
Platform  
**PC, PlayStation 4,  
Xbox One**  
Megjelenés **2016.**  
**november**



” A SZÉRIA HAGYOMÁNYAIHOZ HÍVEN EZÚTTAL IS KÉT KÜLÖNBÖZŐ MÓDBAN, ASZFALTOS ÉS OFFROAD VERSENYEKEN VEHETÜNK RÉSZ



## INFO

Kiadó **Blizzard**  
Fejlesztő **Blizzard**  
Platform  
**PC, PlayStation 4,  
Xbox One**  
Megjelenés **2016.**  
**szeptember**

## Harc egy halottért

# OVERWATCH

Egyre népszerűbb az *Overwatch*, és a Blizzard gondoskodik arról, hogy a játékosok ne unjanak bele. A megjelenés óta már kaptunk egy új karaktert is, a következő pedig egy pálya, a stílszerűen a Gamescomon bemutatott, Németországban található Eichenwalde lett. A Hybrid játék-módban játszható map egy kastély, ahol az Omnic Crisis során a lovagok (akikhez Reinhardt is tartozott)

megpróbálták hősiessé visszazorítani a fellázadt robotokat. A támadó csapat feladata egy faltörő kost tolni, és megszerezni Balderich von Adler, a kastély egykori ura, a lovagok vezetője maradványait, a védőké pedig ennek megakadályozása. Mi még a rendezvényen próbáltuk ki, de most, a második szezon indulása óta már bárki mehet rajta egy-két kört.





Több mint egy éven át dolgoztak a színészekkel, hogy minél összetettebb személyiséggel ruházzák fel az új karaktereket



Teljes kontrollt kapunk vadászgépünk felett



A Settlement Defense Front rossziúi megpróbálják megakadályozni a Föld megmentését

Új utakon a széria

# CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

**A Z INFINITY WARD EGY TELJESEN ÚJ TÖRTÉNETSZÁLAT SZERETNE ELINDÍTANI A CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE-REL.** Többek között erről is beszélgettünk Taylor Kurosakival, a játék narratív vezetőjével és a játék egyik szereplőjével és írójával, Brian Bloommal.

**GameStar: Kapcsolódik az Infinite Warfare a többi Warfare-játékhoz, vagy ez egy teljesen új történet?**

**Taylor Kurosaki:** Teljesen különálló univerzumnak tekintünk az Infinite Warfare-re. Ez egy új történet új karakterekkel. Nincs kapcsolatban egyetlen másik Call of Duty játékkal sem.

**GS: A Black Ops III talán egy kicsit túlzsába esett a különféle tech- és jövőbeli cuccokkal. Mire számítsunk majd az Infinite Warfare-ben?**

**TK:** Amikor összeültünk, hogy megcsináljuk ezt a játékot, tudtuk, hogy egy új, a legtöbb ember számára ismeretlen környezetbe fogjuk helyezni. Én sem utaztam még soha a Föld atmoszféráján kívülre. A látvány és a művészeti irány ugyanakkor a mai technológián alapszik. Ismerős formák, dizájnelemek, építészeti megoldások mellett döntöttünk, ezeket használva teremtettük meg az alapokat. Brian és én egy anyahajón északítottunk, és a Retribution űrhajó (mi leszünk a kapitánya az Infinite Warfare-ben) tervezésekor sok elemet emeltünk át a modern repülőgép-hordozó anyahajók dizájnjából. A legénység tagjai eltérő színű egyenruhákat viselnek, ez jelzi, hogy milyen szerepkört töltenek be a fedélzeten.

**GS: Sok időt töltünk majd a Retributionon. Ez végül is egy sima űrhajó, vagy egy anyahajó?**

**TK:** Anyahajó. A tengeri hadviselés modelljét használtuk fel a játékbeli alapokhoz. Vannak rombolók, anyahajók, fregattok, szállítóhajók, vadászgépek. Fogtuk az ismerős hajóosztályokat, és átültettük őket ebbe az új környe-

zetbe. Ez a módja annak, hogy a játékosokat bevonjuk a világba.

**Brian Bloom:** A legfontosabb dolog a harci zónán áthaladva, hogy fedezékben legyünk, egyik fedezékből a másikba mozogunk, ahogy haladunk a cél felé. A játékban mindez a világűrben történik meg velünk. Új mechanikaként elérhető a horog. Ezzel nemcsak jobbra és balra haladunk majd a fedezékben, hanem fel és le is mozoghatunk. Mikor megtámadjuk az ellenséges űrhajókat, szintén ezzel a relatív pozícióváltással szembesülhetünk, mivel ezekben az esetekben lehet, hogy alacsony vagy éppen zéró gravitációs környezetben leszünk. Az űr egy hideg, sötét, kíméletlen és veszélyes hely, amely nem üdvözlí az emberi lényeket, ha komoly felszerelés és technológia nélkül érkeznek. Nem csak a Settlement Defense Front lesz az ellenség, hanem maga a környezet is. Ez a bemutatott aszteroidás demóküldetésben is látható. Itt a nappal és az éjszaka kevesebb mint egy percen belül váltakozik, több száz fokot változik a hőmérséklet, és űtközőpályán vagyunk a Nappal.

**GS: Tudnátok egy kicsit többet is mesélni nekünk a küldetésekről? Úgy néz ki, most nem a klasszikus, fejezetekre osztott megoldást kapjuk.**

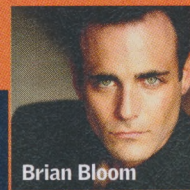
**TK:** Egy olyan harcos történetét akartunk elmesélni, akit a Föld legsötétebb óráiban egy bizonyos rangról egy teljesen más szintű vezetői pozícióba léptetnek elő. A játékosnak éreznie kell, hogy ő több száz ember vezére, akik otthoni társaik milliárdjait védelmézik. A játékban az egyik legfontosabb feladat az, hogy legénység tagjait különféle hadműveletek teljesítésére utasítsd. Kapunk megbízásokat a parancsnokságtól, de kapitányként mi határozzuk arról, hogy mikor és milyen sorrendben teljesítjük ezeket. Nem lesznek fejezetek, ez egy megszakítás nélküli élmény, amely egyetlen nap alatt zajlik le. Ez alatt az egy nap alatt válunk Reyes hadnagyból Reyes kapitánnyá. Azért küzdünk, hogy időt nyerjünk a Föld számára.



Taylor Kurosaki

## INFO

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



Brian Bloom

**GS: Beszelnének egy keveset a repülésről?**

**TK:** A Call of Duty játékokban mindig nagyon emlékeztetések, sikerek és népszerűek voltak a járműves szegmensek. A Jackal egy teljes mértékben szabadon irányítható és mozgó gép, amit bármilyen irányba terelhetünk. Ha van egy küldetés, ahol a vadászgépre van szükség, akkor beugrunk a Jackalbe, és egyből a hadművelleti területre repülünk vele. A feladat elvégzése után csak visszahívjuk magunkhoz, és visszatérünk a Retributionre. A vadászgépet úgy terveztük meg, hogy időről időre haza akarjunk menni hozzá.

**GS: Már mondtátok, hogy az Infinite Warfare egy önálló történet. Tervezték folytatást?**

**TK:** Most ennek a játéknak az elkészítésére koncentrálnunk, már három éve dolgozunk rajta. Nagyon szerencsések vagyunk, hogy extra fejlesztési idő állt a rendelkezésünkre. Nemcsak megalkottunk egy teljesen új univerzumot, de a motor különböző részét is átalakítottuk majdnem az alaptól kezdve. Volt időnk egy valóban mély, magával ragadó történetet írni, amiről úgy gondoljuk, hogy a játékosok nagyon fogják élvezni. Most be szeretnénk fejezni a játékot, aztán miután megjelent, veszünk majd egy nagy levegőt, és elkezdünk gondolkodni a jövőn.

**GS: Számíthatunk folyamatos frissítésekre és egyjátékos DLC-kre?**

**TK:** Igazából ezekről a dolgokról még nem beszélgettünk. Rajongóként és játékosként tudom, hogy a Call of Duty mindig is jó volt abban, hogy folyamatosan újdonságokkal lásson el bennünket. Ebben a tekintetben az Infinite Warfare sem lesz kivétel.



## INFO

Kiadó CD Projekt  
Fejlesztő CD Projekt  
RED  
Platform  
PC, PlayStation 4,  
Xbox One  
Megjelenés 2017



## És akkor Geralt ottragadt a kártyaasztalnál

# GWENT: THE WITCHER CARD GAME

A CD Projekt RED nem gondolta nagyon komolyan a *Gwent*-et, a *The Witcher III: Wild Hunt*-ban debütált kártyajátékot. Csak amolyan mellékes elfoglaltságként tették be, mint korábban a kockapóker. A megjelenés után viszont azt látták, hogy sok játékos leragadt nála, vagyis a vártnál több időt töltött kártyázással. Aztán egyre többen jelezték a csapat felé, hogy szívesen látnának egy önálló játékot is. A lengyel stúdió meghallgatta a rajongók kérését, de nemcsak egyszerűen kiemelte a minijátékot a *Witcher* sorozat harmadik részéből, hanem továbbfejlesztette, egészen meglepő funkciókkal, új lapokkal bővítette, és nemcsak egy többjátékos módot, hanem egy több fejezetből álló sztorit is megálmodott hozzá. Ez utóbbi során izometrikus nézetből látjuk Geraltot, így terelgetjük őt egy gyönyörűen megrajzolt térképen, tárgyakat gyűjtögethetünk, és küldetéseket teljesíthetünk, amelyekkel új lapokat szerezhetünk. A történet fejezeit a megjelenés után sorra adagolják majd.

A többjátékos módhoz össze kell állítanunk egy paklit. Mint a *Witcher III*-ban, úgy itt is választhatunk, hogy melyik frakció lapjaival játszunk; megjelenéskor az északi, a Scoia'tael, a szörnyes és a Skellige paklik lesznek elérhetőek, de a sor később tovább bővül, egyebek mellett a Nilfgaardival. Az, hogy melyik pakli milyen bónuszt ad, nem változik, viszont a lapokat ki-egyensúlyozzák, és újak bekerülnek. Az egyik lapfajta tartozó kártyák értéke például nem egyre változik, ha időjáráslap hat rájuk, hanem megduplázódik, így okosan kell kigondolnunk, mikor használjuk az időjáráslapokat, és mikor az azok hatásait semlegesítő kártyát. A játék free-to-play lesz, tehát bárki ingyenesen játszhat vele, és a CD Projekt RED azt ígérte, erősebb lapokat csak játékkal lehet megszerezni, pénzért vásárolni nem. Valószínűleg a sztorimód és esetleg az újabb paklik lesznek fizetősek, de egy megvásárolt pakli önmagában nem feltétlenül erősebb, mint egy ingyenesen elérhető. A zárt béta októberben indul, pontos megjelenési dátum később várható.

**A LENGYEL STÚDIÓ NEMCSAK EGYSZERŰEN KIEMELTE A MINIJÁTÉKOT A WITCHER SOROZAT HARMADIK RÉSZÉBŐL, HANEM TOVÁBBFEJLESZTETTE**

A szezon idén ősszel is újrakezdődik

# FIFA 17

Másodszor nyílt lehetőség arra, hogy már augusztusban, a Gamescomon kipróbáljuk az egyébként mindig szeptemberben megjelenő, aktuális *FIFA* epizódot. Ezúttal rutinosan, az EA-stand helyét pontosan ismerve vetettük bele magunkat a kiállítás forgatógábjába, és már első nap ott álltunk a focis játék előtt. Az idei *FIFA*-val kapcsolatban leginkább a grafikus motor lecserélése okoz izgalmat – most legalább nem mondhatják a gyűlölködők, hogy mekkora hülyék a fifások, egy újraskinevezett játékkért fizetnek ki minden évben pénzt. Ahogy elkezdődött az első *FIFA 17*-es meccsünk (Real Madrid – Manchester United), rögtön szembetűnt az új grafikus motor okozta különbség. Nemcsak Andre, a GS *FIFA*-guruja, de Paca is egyből észrevette – pedig ő ezt a játékot laikusként nézi –, mennyivel szebb lett a karakterek mozgása. Egyszerűen folyamatosabb, mintha sokkal több fázisból álló mozgás volna lehetséges a

Frostbite motor használatával. Emiatt szinte lassabbnak tűnik a játék, egyszerűen azért, mert megszoktuk, hogy kevesebb fázisból áll például egy labdaátvitel. Az érzékeink valószínűleg becsapnak minket, és a játékmenet valójában nem vesztett eddigi sebességéből, csak meg kell szoknunk az újfajta mozgást. Természetesen a *FIFA* eddigi fő problémáinak jelenlétét (védő lábán, kapus kezén átmenő labdák, bizonyos helyekről védhetetlen fejesek, netes ladder balanszproblémák) ennyi idő alatt nem lehetett mind ellenőrizni, de ezalatt a két nap alatt nem láttunk ilyen hibákat. Reméljük, az új motor a többi „fizikai” problémát is megoldja. Külön öröm, hogy már a demóban is figyeltek a játékosok átigazolására, Ibrahimovic például a Manchesterben játszott. Nagyon várjuk ezek után a teljes verziót, mert ígéretesnek tűnik, és végre az eddigektől kicsit újszerűbb élményt nyújthat az idei *FIFA*-szezon.



## INFO

Kiadó EA Sports  
Fejlesztő EA Canada  
Platform  
PC, PlayStation 3,  
PlayStation 4, Xbox  
One, Xbox 360  
Megjelenés 2016.  
szeptember







Végre jobban megismerhetjük Lord Saladint



Újfajta Fallen ellenségekkel fogunk találkozni



A strike-ok és a raid megint izgalmasak lesznek

## Sorsdöntő kérdések

# DESTINY: RISE OF IRON

**DAVID DAGUE – VAGY AHOGY A DESTINY-RAJONGÓK ISMERIK: DEEJ – MÁR AZELŐTT KÖZISMERT FIGURA VOLT A BUNGIE KÖZÖSSÉGben, HOGY CSATLAKOZOTT VOLNA A CSAPATHOZ.** A közösségi menedzserként 2011 óta tevékenykedő Dague csak pár éve dolgozik a játékiparban, közvetlenségének köszönhetően azonban azonnal belopta magát a játékosok szívébe.

**GameStar: Kezdjük a sztorival. Mi áll a Rise of Iron hátterében?**

**David Dague:** A Rise of Iron az Iron lordok történetét dolgozza fel. Lord Saladin már generációk óta őrökdi Old Russia fölött, ő volt az egyik első hős a Destiny világában. Bár az általa szolgált rendet elpusztította egy ősi gonosz, azóta folyamatosan képezte az Őrzőket, hogy egy technológiai járvány esetleges újbóli kitérésére megfelelően tudjanak reagálni. És most, hogy a Plaguelandsen bizonyítást nyert, hogy a járvány visszatért, Lord Saladin elküld ebbe az új zónába, hogy egyszer és mindenkorra számolj le a fenyegetéssel.

**GS: Beszéljünk kicsit a tartalomról. Milyen hosszúak a küldetések?**

**DD:** Összesen öt küldetéssel készülünk, de a végigjátszás hossza nagymértékben változhat attól függően, hogy ki milyen stílusban játszik. A Destiny középpontjában mindig is a felfedezés, az új területek megismerése és kifosztása állt, így természetesen bárki végigrohanhat rajta, de biztosan lesznek, akik

megállnak majd gyönyörködni a tájban, élvezik a közösségi eseményeket korábban sosem látott játékosokkal az oldalukon szállva harcba. Rengetegen öltek több száz, esetenként több ezer órát a játékba a változó táj újrajátszhatóságának köszönhetően.

**GS: Milyen nehéz lesz az új raid, és egyáltalán, mire számíthatunk vele kapcsolatban?**

**DD:** Ez lesz a legkomolyabb kihívás, ami csak várhat a játékosokra. A teljesítéshez szükség lesz egy jó csapatra, akik hajlandók kommunikálni, együttműködni, közösen megoldani a problémákat, és együtt befejezni az egészet. Ellenséges területre küldjük majd a játékosokat, ahol be kell hatolniuk egy erődbe, és elpusztítaniuk az energiaforrást örökre.

**GS: Ugrálás részek is lesznek? Néhány olvasónk nincs kifejezetten elragadtatva ezektől.**

**DD:** A raid igazi kihívás lesz, ahová a mit sem sejtő játékosok együtt lépnek be, hogy felfedezzék a rejtélyeket, megoldják a problémákat. Nem szeretnék spoilerezni semmit, mert a legtöbb játékos azt mondja, hogy sokkal jobban szeretik maguk felfedezni a raideket úgy, hogy fogalmuk sincs, mi vár rájuk odabent.

**GS: Milyen játékmódbeli újításokra számíthatunk?**

**DD:** Hú, rengeteg újdonság lesz a Rise of Ironban: jön a Supremacy névre keresztelt Crucible mód, lesznek privát meccsek, amelyekben barátainkkal játszhatunk a móka ked-



## INFO

Kiadó **Activision**  
Fejlesztő **Bungie**  
Platform **PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2016. szeptember**

véért, vagy kompetitív meccseket is összehozhatunk különböző csapatokkal és klánokkal. Bevezetjük az ingame klánlistákat, és jön az Archon's Forge, gyakorlatilag egy hordamód bossokkal, amelyben a játékosok értékes jutalmakat szerezhetnek. Lesznek látványos fegyverek – például egy lángoló balta – és artifactek is, amelyek megváltoztatják a játékestílusunkat, új képességekkel bővítik arzenálunkat, miáltal erősebbek leszünk a harcban. A Rise of Ironban minden benne van, amit a játékosok szeretnek a Destinyben: kampány, raid, új Strike-küldetések és egy új, felfedezésre váró zóna. Minden új kiegészítővel megpróbáljuk még teljesebbé tenni az élményt, erre szolgál most az Archon's Forge.

**GS: Számíthatunk különböző eseményekre, mint amilyenek korábban a Sparrow versenyek voltak?**

**DD:** Természetesen. A Rise of Iron szeptember 20-án jelenik meg, és bár már korábban is utaltunk olyan dolgokra, mint a Sparrow versenyek vagy a Festival of the Lost, a pontos menetrendet csak a következő hetek-hónapok során áruljuk majd el.

**GS: Mire számíthatunk a jövőben? Tervezték kiegészítőket, patcheket, vagy már a Destiny 2-re készültök? Ha minden igaz, ez már jövőre érkezik.**

**DD:** Ha minden igaz... Annyit elárulhatok, hogy hihetetlenül izgatottak vagyunk a játék jövőjét illetően. Minden nap több száz ember jön be a Bungie stúdiójába, hogy új kalandokon dolgozzon. De most az a legfontosabb, hogy az őrzők megvédjék az emberiség jövőjét, mert ha ezt a csatát elveszítjük, már nem lesz miért tovább harcolni.

**GS: Köszönjük szépen!**  
**DD:** Én köszönöm!

## A JÁTÉKMÓD ÚJ, A STRIKE-OK A RÉGIEK

A Destiny: Rise of Iron legnagyobb újdonsága – az apró, de fontos finomításokon túl – az új raid lesz, várhatóan ezzel fogjuk a legtöbb időt eltölteni a következő hónapokban. Azonban a Bungie nagyon titokzatoskodik ezzel kapcsolatban, így csak az új Crucible módot próbálhatuk ki, illetve egy most bekerülő strike-ot. Előbbi nagyon hasonló a Call of Duty játékok Kill Confirmed módjához: ellenfeleinket nemcsak le kell lőnünk, hanem – hogy a csapat számára pontot szerezzünk – fel kell vennünk a belőlük kihulló, engramszerű bigyókat. Nincs benne semmi extra, de örülünk, hogy már ez is játszható lesz.

A strike során Old Russia új területére juthatunk be, kalandunk pedig egy romos építményben ért véget, ahol egy kisebb, de szívós bosszt kellett legyőzni, hogy elkeressük a nagyobbbat, akivel alighanem a későbbiekben találkozhatunk. Ez is eléggé destiny-s volt, a srácok itt sem nyúltak bele abba, ami korábban működött. Nem feltétlenül baj ez, és csak nagyon kis szelete volt a Rise of Iron által nyújtott tartalomnak, úgyhogy messzemenő következtetéseket még korai lenne levonni, de aki eddig szerette a játékot, annak érdemes lesz befizetnie az újabb kalandokra.



## INFO

Kiadó Warner Bros. Interactive Entertainment  
 Fejlesztő NetherRealm Studios  
 Platform PlayStation 4, Xbox One  
 Megjelenés 2017



Verjük szét a várost!

# INJUSTICE 2

A NetherRealm a *Mortal Kombat X* után ismét a DC szuperhőseihez és gonoszaihoz tér vissza. Az első rész, az *Injustice: Gods Among Us* nemcsak karaktereiben tért el napjaink egyik legnépszerűbb verekedős játéksorozatától, hanem játékmenetében is, és ez a különbség a szimplán *Injustice 2* néven emlegetett folytatáson is meglátszik. Megmaradtak olyan egyedi elemek, mint az interaktív hátterek (egy kocsmában ellenfelünkhez vághatunk egy békésen iszogató részegzet, ahogy az *MKX*-ben azt a bizonyos nagyit), a többszintes pályák és a karakterek nagy része is visszatér, de melléjük újak csatlakoznak (köztük Blue Beetle és Atrocitus). Az *Injustice 2* nagy újdonsága a gear system, azaz a rendszer, amivel egyedivé tehetjük harcosainkat. Minden meccs végén – akár nyertünk, akár veszítettünk – kapunk egy páncélelemet, amely négy statunk (erős-

ség, képesség, védekezés és élet-erő) pontszámát növeli vagy csökkenti. Ezzel egyrészt megváltozik hősünk kinézete, másrészt erősebbé vagy szívósabbá válhat. Dönthetünk úgy, hogy valamit nem aggtunk rá, de ekkor értelemszerűen bukjuk a bónuszokat is, amit az adott volna. Multiplayerben kikapcsolható, hogy befolyásolja egy karakter erősségét a felszerelése, így nem fordulhat elő, hogy valaki csak azért nyer, mert jobb cucca van. A mérkőzésekkel egyébként mozdulatokat is feloldhatunk. A pályákon nőtt a rombolhatóság, sokkal több elem hullik le vagy bomlik szét, ha a harcosok interakcióba lépnek a környezettel. Az alapján, amit a Gamescomon élőben láttunk, a grafika nem lett szebb, és a kezelhetőség is a régi maradt, de ez egyáltalán nem gond – a hangulat megfelelően kárpótol.

**” AZ INJUSTICE 2 NAGY ÚJDONSÁGA A GEAR SYSTEM, AZAZ A RENDSZER, AMIVEL EGYEDIVÉ TEHETJÜK HARCOSAINKAT**

A szörny az ágyad alatt

# LITTLE NIGHTMARES

A svéd Tarsier már 12 éve dédelgeti az eredetileg *Hunger* néven futott projektjét, amit nemrég a Bandai Namco karolt fel. A fejlesztőcsapat célja, hogy a groteszk platformert játszva úgy rettegjünk, mint amikor gyermekként képzeletünk különböző rémségekkel töltötte meg az éjszaka sötétjét. Ennek megfelelően a játék helyszíne, a Maw is csupa ismerős díszletből áll, amelyek ugyan egy normális házra emlékeztetnek, ám eltúrozott méretűeknek és a különböző rémisztő részleteknek hála felnőttként is a hideg futkos majd tölük a hátunkon. A főszereplő kislány, Six szekrények kihúzott fiókjain mászhat fel, és szellőzőkön kúszhat át, miközben megoldunk egy-egy fejtörőt, vagy félelmetes ellenfelek elől rejtőzködünk és menekülünk. A Gamescomon mutatott demóban ennek megfelelően elég sebezhetőnek érezhettük magunkat, amikor a séf karaktere elől bujkáltunk. A méretes késsel is dolgozó szakács csupán mogorván végzi munkáját, amíg

rejtve maradunk előle, viszont amint észrevesz, a fejlesztők elmondása szerint úgy üldöz minket, mint egy, a konyháját beszennyező patkányt. Six egyre gyorsuló szívverését hallva pedig mi is elkerülhetetlenül feszült hangulatba kerülünk. A játék más pillanataiban viszont kifejezetten kompetensnek érezhetjük magunkat, amikor – bár elég nehézkesen – egy nálunk jóval nagyobb bőröndöt húzunk arrébb, hogy ráállva kinyithassunk egy ajtót, vagy amikor kifejezetten komplex mechanizmusokat indítunk be. A fejtörők és a menekülés különböző ellenfelek elől perze közel sem lesznek céltalanok, de a Tarsier szeretné megőrizni a *Little Nightmares* történetének sejtelmességét. Nem rágják a számba minden sztorielem jelentőségét, így pedig talán még jobban magába szippant majd a gyermeki és egyben rendkívül félelmetes sztori. Alig várjuk, hogy kideríthessük, mit jelent a gazdátlan cipőkkel már deréig telt terem, és mi lehet a benne lakozó szörny.

## INFO

Kiadó Bandai Namco Entertainment  
 Fejlesztő Tarsier Studios  
 Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
 Megjelenés 2017





Álmaid vidámparkja

# PLANET COASTER

Számunkra a Gamescom egyik legnagyobb meglepetése volt a *Planet Coaster*. Nem gondoltuk, hogy egy vidámparképítő játékot addig lehet fokozni, ameddig a Frontiernek sikerült. A *RollerCoaster Tycoon 3*-at még ez a csapat fejlesztette, de a készülő *RCT World*-öt már nem, úgyhogy a *Planet Coaster* előbbi szellemi utódjának és egyben utóbbi konkurenciájának tekinthető. Ami a játékban megépíthető, az át is alakít-

ható: átrendezhetjük az ablakokat az épületeken, teljesen saját ízlésünkre formálhatunk mindent a legapróbb részletekig. A talajt felhúzzhatjuk az attrakciók fölé, hogy barlangba zárjuk őket, így még hangulatosabbá téve például a szellemvasutat. Alkotásainkat megoszthatjuk más játékosokkal, és mi is letölthetjük az övéiket. Természetesen az árakba is belenyúlhatunk, sőt, bele is kell: az elégedett látogató a legfontosabb.

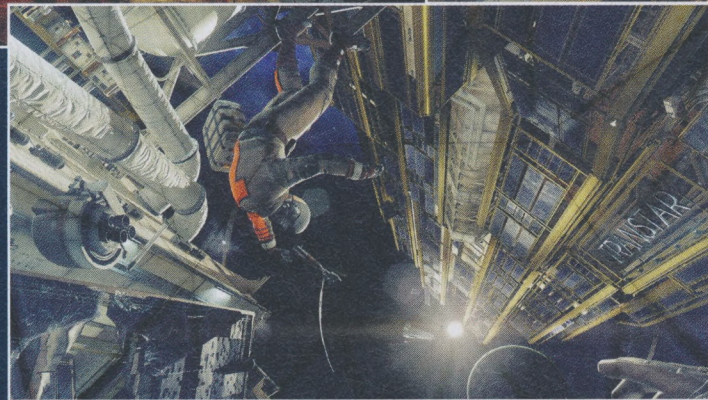


**INFO**

Kiadó Frontier Developments  
Fejlesztő Frontier Developments  
Platform PC  
Megjelenés 2016. november

**INFO**

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



Legalább a kedvenc bögrémet elhoztam

# PREY

A *Prey* következő verziójával sajnos mi sem játszhattunk a Gamescomon, azonban egy zárt vetítésen fejlesztői kommentárral kísérve tekinthettük meg a legújabb gameplay-jeleneteket. Egyelőre eléggé sokszor néztünk össze a videók alatt, amikor nem értettük, hogy mi is történik éppen, vagy nem tudtuk eldönteni, hogy szabad-e nevetni – ebből még bármi jó és rossz is kiszülhet. A játék egyensúlyozni próbál

a komolyság és a már-már stílusparódiába hajló túlzások között. Kicsit *Dishonored*, kicsit sci-fi, kicsit misztikus, kicsit bögre... Hát igen, a bögre. Bármikor elhisszük egy filmben az időutazást, a fénykardokat, a repülő embereket, de a bögrévé alakulás egy kicsit soknak tűnik. Ha sikerül megtalálni a megfelelő hangulatot, még telitalálat is lehet a *Prey*, de egyelőre még nagyon talányos a játék.

**NEM ÉRTETTÜK, MI IS TÖRTÉNIK ÉPPEN, VAGY NEM TUDTUK ELDÖNTENI, HOGY SZABAD-E NEVETNI**

Vess, arass, gyarapíts!

# PURE FARMING 17: THE SIMULATOR

A Techland a *Dying Light* sikerének köszönhetően nagyra tudott nőni, napjainkban már kiadóként is funkcionál, és rengeteg érdekes projektet felügyel. Ezek egyike a *Pure Farming 17*, amely egy tökéletes, kifogástalan farmszimulátor lehet. A fejlesztőcsapat figyelte, mi az, amit a játékosok más, hasonló játékokból hiányolnak, valamint összeszedett jó pár saját ötletet is, és egybegyúrta az egészet. A játékban egy kampányban jól gazdálkodva, kemény munkával egyre nagyobb és nagyobb farmot építhetünk, sőt, terjeszkedhetünk világszerte, a Scenario módban különböző helyzeteket próbálhatunk meg megoldani, a szabad módban pedig akár barátainkkal együtt művelhetjük földjeinket, gondozhatjuk növényeinket az üvegházban vagy állatainkat a szabadban.

**INFO**

Kiadó Techland Publishing  
Fejlesztő IceFlames  
Platform PC  
Megjelenés 2017





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

# Reméljük, közös hajónak is egy a kapitánya

## SEA OF THIEVES

A kiállítás utolsó napján sikerült rávetnünk magunkat egy kis csapat tagjaként a *Sea of Thieves* Xbox One verziójára. Miután a csoportot kalauzoló fejlesztő megmutatta a legalapvetőbb irányítógombokat, illetve rájöttünk, ki melyik karakterrel van, kalózkhoz méltóan a játék kocsijában ledöntöttünk néhány sört, és zenéltünk kicsit. Három alapvető tárgyunk volt, a sörös korsó, egy hangszer (karaktertől függően más), illetve egy deszka, amely a javítási lehetőséget hivatott jelképezni. De nyugalmas percünk egy pillanat alatt lettek semmivé, amikor kivezényelték minket a kikötőbe, a hajónkra. Az induláshoz le kellett engednünk és beállítanunk a vitorlákat, mégpedig a helyes szélirányba (amely jól látható volt, ha az égre néztünk). Ezután már csak a horgonyt kellett felhúznunk, és indultunk is. Hatalmas derűtséget okozott, amikor indulás után fél perccel, a fejlesztő figyelmeztetésére vettük észre, hogy senki sem állt a kormánykeréknél, így gyakorlatilag nyílegyenesen haladtunk egy szikla felé. Rövidesen csa-

tába is keveredtünk egy másik hajóval, ekkor a megfelelő oldalra állva mindenki elfoglalt egy ágyút, és igyekeztünk eltalálni az ellenséget. Természetesen először meg kellett tanulnunk, milyen irányban és erővel lő a kis kézi ágyú, majd miután adtunk és kaptunk is találatot, le kellett szaladnunk a fedélközbe a már említett deszkáinkkal befoltozni a hajót. (Kicsit fura, hogy végtelen deszkánk van, kíváncsiak vagyunk, hogy ez így marad-e a végleges verzióban is.) Természetesen a víz lassan beszívárgott a foltozás ellenére is. Mókás, hogy ha gyorsan megyünk, a hirtelen kanyarokhoz egy pillanatra le lehetett engedni a horgonyt is, mint ha kézfékes fordulót csinálnánk. A sokadik rohamra aztán csak sikerült elsüllyesztenünk az ellenséget, és véget is ért a rövid, kb. 15 perces demó. A játék egyelőre szórakoztatónak tűnik, azonban úgy érezzük, hogy kellő irányítás nélkül még a mai napig a kocsimában zenélnénk, tehát tartunk tőle, hogy random emberekkel a neten játszhatatlan lesz, de haverokkal kiváló móka.



**INDULÁS UTÁN FÉL PERCCSEL, A FEJLESZTŐ FIGYELMEZTETÉSÉRE VETTÜK ÉSZRE, HOGY SENKI SEM ÁLLT A KORMÁNYKERÉKNÉL**

Bokorban gubbasztás  
Olaszországban

## SNIPER ELITE 4

A *Sniper Elite* azon ritka sorozatok egyike, amelyek mindvégig a második világháborúnál maradtak. A következő, negyedik rész is ekkor játszódik. A *Sniper Elite III* közvetlen folytatásában Karl Fairburne mesterlövész az olasz ellenállókat segíti, így Olaszország területén harcol a fasiszták ellen. Jelentős újdonság a nyitott világ; a korábbiaknál sokkal nagyobb a bejárható terület, ami több lehetőséget ad a taktikázásra, összetettebben kell gondolkodnunk, több dologra kell figyelniünk, több útvonalon haladhatunk, és a főküldetés mellett extra feladatokat is teljesíthetünk. Emellett rengeteg új eszköz, funkció kerül a játékba, sokat fejlődött a mesterséges intelligencia is. Egy távcsővel pásztázhatjuk a környéket, megjelölhetjük az ellenfeleket, és információkat

gyűjthetünk róluk, ami többek között az új ellenféltípus, a tiszt bevezetése miatt is fontos. A tiszt az alakulatok vezetői, ha kiiktatjuk őket, katonáik tanácstalanok lesznek, visszavonulhatnak, és erősítés sem érkezik. Használhatunk továbbá különféle szerkezeteket, mint a taposóakna (aminek egyébként létezik olyan változata is, amely csak akkor aktiválódik, ha kétszer lépnek rá) vagy az elektromos generátor, amelyek egyrészt meglepetésszerűen iktatják ki azokat, akik belesétálnak a csapdába, másrészt elterelhetik figyelmüket. A *Sniper Elite 4* nemcsak a sorozat eddigi legjobb része lehet, de az egyik legjobb lopakodós akciójáték is. A lassú akció kedvelőinek ajánlott, akik szeretik minden lépésüket gondosan megtervezni, és nem görcsbe rándult ujjal húzni a ravaszt.

## INFO

Kiadó Rebellion Developments  
Fejlesztő Rebellion Developments  
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2017. február







Az egyik új karakter Zarya az Overwatchból



Zarya egy olyan képességet is kap, ami nincs benne az eredeti játékban

## Viharos interjú

# HEROES OF THE STORM: MACHINES OF WAR

**A GAMESCOM ALATT MUTATKOZOTT BE A HEROES OF THE STORM MÁSODIK KIEGÉSZÍTŐJE.** Az új hősök és pályák mellett a játék múltjáról, jövőjéről és a MOBA műfajjal kapcsolatos tapasztalatairól is megkérdeztük Kao Milkert, a játék produkciós igazgatóját és Travis McGeathyt, a HotS senior dizájnereit.

**GameStar: A 2015-ös Eternal Conflict volt az utolsó tematikus frissítés a Machines of War előtt. Miért telt el ennyi idő a két update között?**

**Kao Milker:** Két új csatater érkezett, ráadásul teljesen új terepről (a pálya alapjait adó ismétlődő elemekről) van szó, az összes miniont és zsoldost át kellett dolgoznunk, a bossokat és az épületeket szintén. Egy új csatater elkészítési ideje egyébként is elég hosszú, mert tényleg sok munkát igényel. Az időigényesség egyébként jól tükrözi, mennyi szeretettel készítjük ezeket a dolgokat.

**GS: A Machines of Warban Zarya is megérkezik a Nexusba. Azt gondolhatnánk, az Overwatch karaktereit viszonylag könnyű áthozni ebbe a játékba. Ez így van?**

**Travis McGeathy:** Változó, ami azt illeti. Úgy tűnt, hogy Tracert könnyű volt áthozni, valójában rengeteg olyan dologra képes, amelyek eddig nem szerepeltek a Heroesban, például az újratöltési mechanizmust a semmiből kellett felépítenünk. Zarya egy fokkal egyértelműbb, persze kellett neki adnunk egy második ultimate képességet, ami az Overwatchban nem létezik, de az az egyik célunk, hogy olyan érzés legyen az áttemelt karakterekkel játszani, mint az eredetiekkel, ami Zarya esetében meg is valósult.

**GS: Volt esetleg más karakter, akit kifejezetten nehéz vagy szórakoztató volt áthozni a Heroes of the Stormba?**

**KM:** Azt hiszem, elég nagyfokú szabadságot kaptunk, hogy megváltoztassunk dolgokat egy-egy karakter lehető legjobb működése érdekében. Az Overwatch-karakterek ebből a

szempontból nagyon jók voltak, mert képességeikből rengeteget egy az egyben át tudtunk hozni. De ha azt nézzük, mi volt a legörültebb dolog, amit megcsináltunk: Cho'Gall például mindent felrúgott, ami a játékban van. Az ő elkészítése három hősnyi munkába került a csapatnak. Kitaláltuk, hogy legyen egy hős, akit ketten játszanak, és aztán ennek az összes következményével foglalkozni kellett.

**GS: A Heroes – mint sok más Blizzard-játék – néhány egyszerűsítéssel az új játékosoknak is kedvez, de egyben nagyon erős kompetitív résszel is bír. Mit gondoltok, mennyire sikerült ezt a kettősséget összeegyeztetni?**

**KM:** Tényleg ez a Blizzard filozófiája; mindent próbálunk könnyen megtanulhatóvá, de nehezé tenni, hogy tükélyre fejleszd a játékod; ezt minden játékunk megtestesíti, a Heroes of the Storm is. Úgy döntöttünk, megszabadulunk néhány olyan mechanizmustól, amely nem feltétlenül volt szórakoztató. Emiatt könnyű beszélni a játékba, és azt a látszatot kelthetik, hogy nincs túl sok komplexitás a játékban. De aztán rengeteg mélységet adtunk hozzá például a talentfákkal, a különböző, eltérő feladatokkal bíró csataterekkel. Azt hiszem, elég jól egyensúlyoztunk ezen a határvonalon.

**GS: Tervezitek a Heroes sztorijának bővítését?**

**KM:** Alapvetően csak ürügyként használtuk a Nexus, hogy összehozhassuk a Blizzard karaktereit, és elszórakozzunk velük. Az oktatópályán ott van Uther, aki mondja is, hogy ne gondolkodj ezen túl sokat – alapvetően ez volt a hozzáállásunk. Ettől függetlenül nem kizárt, hogy hosszú távon kicsit mélyebbre ásunk azt illetően, mi is folyik a Nexusban. Ez is érdekes, de a hangsúly elsősorban a játékmeneten van.

**GS: Rengeteg kísérletezés folyik a MOBA-elemekkel több műfajban. Vannak olyan játékok, amelyeket ti is figyelemmel kísértetek?**



Kao Milker

## INFO

Kiadó **Blizzard Entertainment**  
Fejlesztő **Blizzard Entertainment**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2016. szeptember**



Travis McGeathy

**TM:** Az Overwatch nagyon jó példa, a Play of the Game rendszere kifejezetten tetszett. Be is vezetünk valami nagyon hasonlót a Heroes of the Stormban, amit MVP-rendszernek hívnak: a meccs végén kiemeljük a legértékesebb játékost, és neki adunk jutalmakat (valamint mindkét csapat játékosai közül többeknek is). Ezen már egy ideje dolgoztunk, láttuk az ő verziójukat megjelenni, és azt is, hogy van egy upvote-rendszerük is, ahol a játékosok egy-egy kis dicséretet dobhatnak a többieknek. Azt gondoltuk, ez lenyűgöző, ezt nekünk is be kell hoznunk. De egy csomó játékot figyelünk, nem is feltétlenül a MOBA műfajon belül.

**GS: A Heroes nemrég lett egyéves. Miik voltak a legnagyobb tanulságok a megjelenés óta?**

**KM:** A mi csapatunk alapvetően dobozos játékok készítéséhez szokott, amelyeken sokáig dolgozunk, megjelennek, aztán talán visszatérünk egy kiegészítővel. Ez a játék pedig a tartalomról, a folyamatos frissítésekről szól. Úgyhogy meg kellett tanulnunk, hogyan adhatunk ki a Blizzardtól elvárt minőségű termékeket ebben a gyors tempóban. A másik fontos dolog, hogy ez egy olyan játék, amelyet már a kezdetektől a közösség visszajelzései alapján fejlesztünk. Tulajdonképpen egy StarCraft II-es modpályaként indult az egész, aztán elvittük a BlizzConra, és a rajongók mondták, hogy ezt tovább kellene fejleszteni. A további munka is a közösség visszajelzéseire épült, ez pedig egy egészen más módja a játék-készítésnek: csinálunk valami újat, az nagyon hamar bekerül a játékba, kapunk róla visszajelzést, visszatérünk hozzá, és folyamatosan van lehetőségünk javítani rajta. Én már tizenöt éve a Blizzardnál vagyok, és ez az első és egyetlen játék, amit így készítettünk.



**INFO**

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



A lány meg a robotjai

**RECORE**

Kezdjsi Inafune új játékának főszereplője egy fiatal lány, Joule, aki egy sivatagos, posztapokaliptikus világban ébred fel fagyasztásából. Robot segítővel elindul megakadályozni az emberiség teljes pusztulását, kalandja során pedig kénytelen megküzdeni más robotokkal. A játék érdekessége, hogy válthatunk fegyverünk színekké jelölt tüzelési módjai között; a kék lö-

vedék a kék robotokat, a sárga a sárgákat, a piros a pirosakat sebsi jobban. A harc elég fapados, kicsit szerepjátékos is: sokáig kell tüzelnünk, hogy ellenfelünk elhulljon. A Joule társául szegülő robotlányek színe is számít a harcokban. A *ReCore* játékmenetének egy részét a harc, másik részét pedig a platformrészek és a fejtörők megoldásai teszik ki.

Sapka, sál, jegyzetfüzet

**SYBERIA III**

A *Syberia III* 3D-s motorja sajnos nem az AAA játékoktól megszokott fotorealistikus karakterekkel vár, de a látványvilág így is tökéletesen átadja Benoit Sokal fantáziaelemekkel bőven átitatott világának hangulatát. A hajótörést szenvedett Kate Walker szerepében ezúttal az őt megmentő youkolok nomád törzsének segítőnk egy évszázados rituáléban, a

hóstruccok vándorlásának kíséretében. Eközben pedig nemcsak előítéleteinket küzdjük majd le, hanem a természet és az ember viszonyáról is érdekes gondolatokkal találkozhatunk. A steampunk- és fantasyelemek ellenére a többlépcsős fejtörők sem a földtől elrugaszkodottak, hanem segítenek egy kis valós logikát vinni a *Syberia* világába.



**INFO**

Kiadó **Microïds**  
Fejlesztő **Anuman**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One, IOS, Android**  
Megjelenés **2016. december**

**]] NEMCSAK ELŐÍTÉLETEINKET KÜZDJÜK MAJD LE, HANEM A TERMÉSZET ÉS AZ EMBER VISZONYÁRÓL IS ÉRDEKES GONDOLATOKKAL TALÁLKOZHATUNK**



**INFO**

Kiadó **2K Games**  
Fejlesztő **Visual Concepts, Yuke's**  
Platform  
**PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One**  
Megjelenés **2016. október**

A LED-fal adja a másikat

**WWE 2K17**

A pankrációban legalább olyan fontos a show és a szórakoztatás, mint a sport, ezért a *WWE 2K17* készítői meglepték a Gamescom közönségét a sportág egyik ikonja, Goldberg személyes látogatásával. A játék viszont nagyot lépett az árkádos stílustól a szimuláció felé, amiről pedig egy, a technikai részleteket sem elhanyagoló prezentáción mesélt nekünk a készítő. Itt elmondták

például, hogy rengeteg figyelmet szenteltek a több harcossal folyó meccseknek, amelyekben taktikusan kigurulhatunk a ringből, hogy egy kicsit pihenjünk, visszatöltve erőforrásainkat, de például az ellenfél heccelésének is lesz játékbeli hatása. Kapunk persze rengeteg új látványelemet is, köztük a backstageben folytatódó bunyókat és testre szabható bevonulólvideókat.

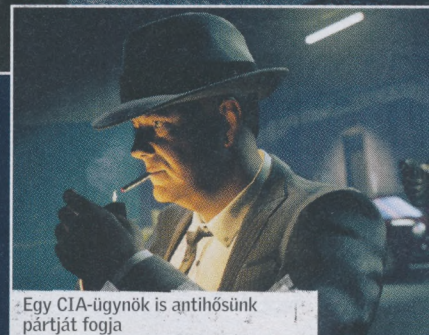




Lincoln nem lesz egyedül a harcban



A fő küldetések között elpusztíthatunk kisebb bázisokat, hogy gyengítsük a maffiát



Egy CIA-tügnyök is antihősünk pártját fogja

Előbb lő, aztán kérdez

# MAFIA III

**MATTHIAS WORCH RÉGI MOTOROS MÁR A JÁTÉKIPARBAN, HISZEN KÖZEL HÚSZ ÉVE DOLGOZIK VIDEOJÁTÉKOKON.** Első játéka az 1998-as *SiN* volt, de besegített többek közt az *Unreal 2*, a *Dead Space 2*, a *Lair* és a *Star Wars 1313* munkálataiba is. 2013 óta dolgozik a *Mafia III*-on, egy 40 fős dizájnscapatot vezet.

**GameStar: A Mafia III jóval brutálisabb lesz, mint a korábbi epizódok. Miben különbözik az új rész az elődöktől?**

**Matthias Worch:** Ez is egy megközelítés. A demókban mindig be van kapcsolva a brutalitás, de ezeket ki is lehet kapcsolni. Lincoln viselkedése kicsit szokatlan lehet, de általában indokolt harag vezérli. A Gamescomon mutattunk egy kicsit abból, milyen különbségek vannak az olasz és a fekete maffia között, amihez nyilván több órányi játékményt sűrítettünk egy rövidke trailerbe. De lesznek olyan részek, amelyek elmagyarázzák, ki miért cselekszik úgy, ahogy. A '60-as évek egyik különlegessége, hogy az amerikai szervezett bűnözés ekkoriban érezhetően átalakult. Ez volt az az időszak, amikor Amerika elveszítette ártatlanságát, és amikor mindenki számára nyilvánvalóvá vált, hogy nem csak a fehérgalléros bűnözés létezik.

**GS: Mesélnél egy kicsit New Bordeaux-ról? Mekkora a város, milyen részekre osztható, mennyire lesz változatos?**

**MW:** New Bordeaux a mi saját New Orleansunk. Kiválogattuk New Orleans legjobb részeit, legizgalmasabb sajátosságait, és egy városba sűrítettük őket. Összesen tíz kerület van, közülük egy a mocsárvidék, ahol aligátorok és a dixie maffia tartja rettegésben az embereket. A kerületek mindegyike a város sokszínűségét hirdeti. Rengeteg különböző kulturális csoport él itt, legyen szó a fekete közösségről, a fehérekről, a haitiakról vagy a kubaikról. Szintén érdekes, hogy mit jelent maga New Or-

leans az ott élőknek. Egyfelől bulváros, az emberek itt szórakoznak a Mardi Gras-on, és sajátos felvonulással ünneplik a halottaikat. Másrészt fontos kereskedelmi központ a Mississippí-deltában, ahol hatalmas hajók közlekednek. Így nálunk is van kikötő dokkokkal, szállítóhajókkal és hasonlókkal. A város minden részéhez saját bűncselekmény-ökológiát hoztunk létre. Meg akarjuk mutatni, hogy egy olyan nagy ember, mint Sal Marcano, az olasz maffia vezetője miből csinál pénzt, és milyen bűncselekményekhez van köze. A French Wardban például erős a prostitúció, és rengeteg a drog, míg a kikötőben inkább a csempészet és a különböző szakszervezetek harca a jellemző.

**GS: A fő küldetésszál mellett milyen lehetőségeink lesznek?**

**MW:** Azt szeretnénk volna, ha a nyílt világ minden tennivalója a központi szál felé terelné a játékost. A főszálhoz tartozik három-négy órányi átvezető, amelyek egyetlen dokumentumfilmme állnak össze. Ezek mindegyike előreviszi a történetet. Egy részük küldetésekhez tartozik, így szép lassan felküzdhetjük magunkat Sal Marcanóhoz, míg másokra a nyílt világban tehetünk szert. A küldetések magára a világra is kihatnak, hiszen lemodelleztük az egész bűnügyi rendszert a pénzáramlással együtt a legalsóbb szintekig. Ezenkívül van számos opcionális tevékenység, amelyek általában ezekhez a kiscsónokkhöz, Cassandrához, Vítóhoz és Burke-höz kapcsolódnak. Vitót például érdeklí, mi történt Joe-val, te pedig segíthetsz neki fényt deríteni a rejtélyre.

**GS: A fegyverek fejleszthetőek?**

**MW:** A fegyvereket a „katonai felesleg” rendszeren keresztül lehet fejleszteni, vagyis egy fegyver úgy lesz jobb, hogy megvásárolod sokkal erősebb, menőbb változatát. Néhány eszközt jutalomként kapsz, másokkal a kiscsónokok próbálnak megvesztegetni, hogy add nekik a város egy részét cserébe. A fegyver-



## INFO

Kiadó **2K Games**  
Fejlesztő **Hangar 13**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2016. október**

kereskedő fejlesztésével is megszerezhetők puskák: a feketék például nem nagyon vásárolhattak fegyvereket a '60-as években, de van egy srác, aki a titkos kapcsolatait kihasználva elérhetővé tesz néhány katonai fegyvert. Ahogy Cassandrárt fejleszted, úgy bővül a kínálat. Ezenfelül van még egy csomó fejlesztés, amivel erősítheted karakteredet.

**GS: Szóval magát a karaktert is, nemcsak a fegyvereket.**

**MW:** Itt olyasmikre gondolok, hogy mennyi életerőd van, mennyi gránát lehet nálad stb. Ezek egyszerűbbé teszik az életedet, ahogy haladsz a játékkal.

**GS: Azt láttuk, a rasszizmus is megjelenik a játékban. Van például egy szervezet, amely az olasz maffiához köthető.**

**MW:** A rasszizmus számunkra csak egy eszköz, hogy autentikus képet fessünk a korról. Nem a játék központi eleme, és nem is akarjuk kiemelten kezelni, csupán az időszak sajátosságaként. Ez egy olyan dolog, amiben a Mafia mindig is nagyon jó volt, akár a '30-as, akár a '40-es, '50-es évekről beszélünk. A játék soha nem idegenkedett attól, hogy pontosan visszaadja, ahogy az emberek egymással beszélnek. Az Egyesült Államok déli részén járunk a '60-as években, ahol rengeteg minden történt civil jogi megmozdulásoktól Martin Luther King meggyilkolásáig, és ez mind érezhető. Lehet, hogy a rendőrök gyorsabban vagy lassabban reagálnak atól függően, hogy a város melyik részén vagy, de ezek az erők mind a felszín alatt munkálkodnak, hogy a játékos tényleg azt érezze, a '60-as években jár.



**INFO**

Kiadó **Ubisoft**  
 Fejlesztő **Ubisoft**  
 San Francisco  
 Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Megjelenés **2016. december**



**Az élet szaga**

**SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE**

Valószínűleg a Ubisoftot sem számított arra, hogy a *South Park: The Stick of Truth* akkora durranás lesz, mint amekkorát végül szólt. Ehhez kellett egy szerepjátékokban tapasztalt fejlesztőcsapat (az Obsidian), illetve a legendás sorozat két alkotója, Trey Parker és Matt Stone. A pozitív fogadtatás után egyértelmű volt, hogy folytatni kell, azonban az Obsidian más kalandok után nézett, a fejlesztés feladatát pedig a Ubisoft San Francisco vette át. Néhányan megrettennek ettől, de aggodalomra nincs ok: a *The Fractured but Whole* nemhogy megüti elődje szintjét, de szinte minden tekintetben túlszárnyalja azt. Fejlődött például a harc; az irányítható karaktereknek nemcsak parancsokat adhatunk, de már mozgathatjuk is őket a négyzettrácsos harctéren. A korábbi négy kaszt helyett most tizenkettő közül választhatunk, kétszer annyi játékidőre számíthatunk, és nem telik el úgy egy perc, hogy valami vicces ne történjen.

A történet közvetlenül az előző rész vége után folytatódik, a főszerepben pedig ugyanúgy az új kölyök szerepel, aki viszont most már akár lány is lehet (a srácok nyilván másképp viszonyulnak hozzá, megőrizve a sorozat szellemiségét). A gyerekek megünneplik a fantaszyjátékot, és úgy döntenek, áttérnek a szuperhősökre, azonban amikor Cartman felvázolja, hogyan képzelel el az ő főszereplésükkel készülő filmek sorrendjét, nem mindenki ért vele egyet. A csoport kettészakad, és kezdetét veszi... a polgárháború.

A Gamescomra egy különleges meglepetéssel készült a Ubisoft: ez a Nosulus Rift periféria, amelyet az orr elé kell csatolni, és minden egyes játékbeli szellentésnél (ami természetesen gombnyomásra működik) rettetenes szagot ereszt. Kereskedelmi forgalomba valószínűleg nem kerül, viszont maga a tény, hogy elkészült (és nem is egy darab), elismerésre méltó – bár talán nem ez a legmegfelelőbb kifejezés.

**Csúszkálás az Alpokban**

**STEEP**

Érdekes következtetéseket vonhatunk majd le abból, hogy a *Steep* mekkora sikert tud elérni. A játék elsősorban az extrém sportok kedvelőinek szól, közülük is azoknak, akik a sielést, a snowboardozást, a szárnyas ruhával repkedést vagy az ejtőernyőzést szeretik. Nem rugaszkodik el a valóságtól, nem csinálhatunk olyan trükköket, mint egy *Tony Hawk* játékban, a játékélmény inkább a realizmus felé hajlik. A szabadon bejárható Alpokban sok-sok kihívás (és sok más játékos, ugyanis folyamatosan online játszunk) vár ránk, amelyek során a négy, fent említett tevékenység egyikét kell végeznünk (néha keverednek is, de egy gombnyomással bármikor válthatunk közöttük). A kihívások nagy része olyan, amilyenek gondolnátok: jussunk el időre A-ból B-be, repüljünk minél közelebb a földhöz, szerezzünk pontokat trükközéssel, kövessünk egy veszélyes útvonalat sötétebbi. Azonban vannak úgynevezett hegyi történetek, amelyek egy kis változatosságot jelentenek, valamint keretet a cselekvéseinknek. Ezek közül az egyikben egy forgatás operatőrért alakíthatjuk, egy

másikban pedig gonosz hőemberek elől menekülhetünk; lehet, hogy lényegében ugyanazt tesszük, amit a hagyományos versenyek során, de így azért mégis izgalmasabb. A *Steep* egyszerre szeretne szórakoztató, de valamennyire realiztikus lenni, ezért vezették be a gravitációs erő mérőjét. Nem lehet ész nélkül trükközni, figyelni kell arra, hogy mindig a lehető legjobban érkezzünk le, és soha ne menjünk túl gyorsan; ha nagy sebességgel ugratunk, landoláskor sokkal nehezebben találhatjuk meg azt a pontot, ahol karakterünk talpon marad. A Ubisoftot igyekszik kihozni a maximumot a témából, ezért testre szabhatjuk karakterünket, megváltoztathatjuk öltözékét is. Az egyik legjobb funkció a GoPro mód, amely valójában belső nézetet jelent, és sok esetben (például szárnyas ruhával repkedés közben) sokat dob az élményen. A játék életben tartását a csapat részben a játékosokra bízta, akik bármikor létrehozhatnak saját kihívásokat. Meglátjuk, lesznek-e elegendőek, hogy még egy év múlva is beszélhessünk a *Steep*ről – vagy egy esetleges folytatásról.

**INFO**

Kiadó **Ubisoft**  
 Fejlesztő **Ubisoft**  
 Annecy  
 Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Megjelenés **2016. december**





# Elpusztítani a tisztátalanokat WARHAMMER 40,000: INQUISITOR – MARTYR

A magyar Neocore eddigi legnagyobb és legfontosabb projektje a *Martyr*, amely messze többet kínál a csapat *Van Helsing* játékeinál. Az egyjátékos módban véletlenszerűen generált pályákon pusztíthatjuk a környezetet, kooperatíván is játszhatunk egyszerre négyen, vagy erődöt építhetünk, és megtámadhatjuk más játékosokét. A közösség hatással lesz a játék alakulására, a tartalom

a megjelenés után is folyamatosan bővül, és néha felbukkanhatnak különleges megbízások is. A harc kellően változatos, használhatunk elpusztítható fedezékeket, irányíthatunk járműveket, a főellenségeket pedig végtagról végtagra szedhetjük szét, hogy fokozatosan bénítsuk meg. A *Martyr* egyelőre ígéretes, reméljük, a Neocore-nak mindent sikerül valóra váltania, amit megálmodott.

## INFO

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



## INFO

Kiadó Microïds  
Fejlesztő Pendulo  
Studios  
Platform  
PC, PlayStation 4,  
Xbox One  
Megjelenés 2016.  
október

# Hajj meg máskor YESTERDAY ORIGINS

A spanyol Pendulo tagjai a *Runaway* sorozat után a *Yesterday*-jel is szereztek néhány jó pontot a kalandjátékok rajongóinál, a folytatásban pedig elmesélik halhatatlan hősiük háttértörténetét. A két, párhuzamosan folyó szál egyikében a spanyol inkvizíció korában próbálunk kímászni a slamasztikából, amit a boszorkányság vádjá jelent. Tekintve, hogy hősiüknek legutóbb a halhatatlanságot jelentő ri-

tuáléhoz kellett fordulnia, borítékolható a kudarc. A lényeg, hogy a szerződés félresikerül, ezért a jelenkori szálban meg kell ismételnünk az egészet, hogy John Yesterday emlékei ne vesszenek el minden alkalommal, amikor elhalálozik. Az izgalmasnak ígérkező és a felnőtt témákat sem kerülő sztóri mellett pedig a gyakran több lépésből álló fejtörők is garantáltan lekötnek majd.

**IZGALMASNAK ÍGÉRKEZIK, ÉS A FELNÖTT TÉMÁKAT SEM KERÜLI A SZTORI**



**KONAMI**

**IRÁNYÍTSD  
A VALÓSÁGOT!**

**FC BARCELONA  
PREMIUM PARTNER**

OFFICIAL VIDEO GAME

**11 PES 2017**  
PRO EVOLUTION SOCCER

ALL UEFA Champions League, UEFA Europa League and Super Cup names, logos and trophies are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA. All rights reserved. adidas, the 3-Stripes logo, the 3-Stripes trade mark, adisure, Predator, Climacool, Nitrocharge and adizero are registered trademarks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS4" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PES" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "Blu-ray" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. ©2015 Konami Digital Entertainment.





## Valami régi, valami új

# WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR III

A közönségkedvencnek számító eredeti *Dawn of War* egy stílusában gyökeresen eltérő folytatás követte, és ugyan az RPG-k felé vitt folytatás sokaknak bejött, a klasszikus stratégiák rajongói gyakran és hangosan fanyalgtak. Ezért harmadszorra a Relic némi cinizmussal a *Dawn of War Allstars* játékkal próbálja megnyerni mindkét epizód rajongóit. Ugyanis nemcsak a sorozat eddigi részeiben látott karakterek térnek vissza a kampány mindhárom játszható frakciójában (Gabriel Angelos mellett Farseer Macha és Gorgutz hadúr is tiszteletét teszi), hanem a játékmenetben is a játékosok kedvenc elemeit vegyítették.

A visszatérő bázisépítés ugyan sokkal egyszerűbb, mint az első *Dawn of War*ban volt, ám tökéletesen visszahozza azt az élményt, amikor a mecscek elején alapvető egységeinkkel kell terjeszkednünk, és megszerznünk a keményebb katonákhoz szükséges erőforrásokat. Szintén az első részre emlékeztetnek a különböző egységfejlesztések és specializációk:

más-más ellenfelek legyűrésére hegyezhetjük ki általuk seregünket. A kampány második feléből vett kipróbálható küldetés szintén a klasszikus RTS-eket idézte, ugyanis bázisunkat két irányból, felváltva támadták az eldarok, eközben kellett ellentámadásba lendülnünk, hogy leromboljuk az ő bázisaikat.

A *Dawn of War II* fejleszthető hősei és őrmesterei a folytatásra elit egységekké váltak, akik végigkísérnek minket az egész kampányon, és különböző permanens fejlesztéseket is kapnak. Az egyes csatákban nem kell külön megvásárolnunk őket, de ha meghalnak, csak néhány perc múlva térhetnek vissza. Ők gyakrabban bírnak aktív képességekkel, mint az átlagos egységeink, így betölthetik a látványos támadásokkal operáló hősök szerepét, akik mellett drop podokkal rögtön a csatába hívható egységek és egy szuperfegyver segítségével lazítottak kicsit a hardcore RTS-játékmeneten a készítők, így pedig mindkét eddigi *Dawn of War*ból a legjobb részeket mentették át a jövőre érkező folytatásba.

## Ébredj fel, Link!

# THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

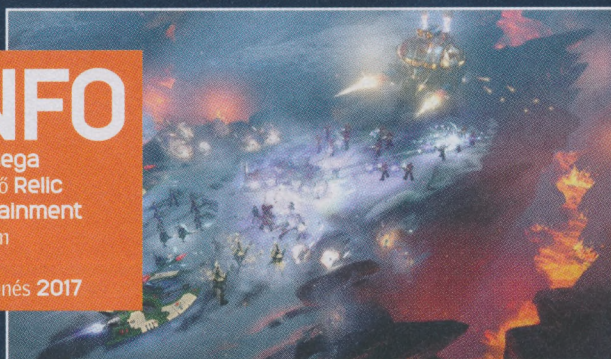
Ha valaki egy igazán AAA kategóriás játékot akar Wii U-ra, a *The Legend of Zelda* sorozat részeire érdemes ránéznie. Nem véletlenül kap szinte minden egyes epizód 85 pont feletti értékeléseket. Mikor egy új játékkal bővül a sorozat, arra nagyon érdemes odafigyelni, és ez a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*ra különösen igaz. A következő rész ugyanis hatalmas lépést tesz előre: a korábbiakkal ellentétben egy nyílt világban kalandozhatunk, amit szabadon bejárhatunk, fára és falra mászhatunk, vagy pajzsunkat deszkának használva lecsúszhatunk hegyoldalakon. Az apró részletekre odafigyelés majd-hogynem *Uncharted* szintű; ha például megnyomjuk a támadás gombját, de Linknél nincs kard, ahelyett, hogy tétlenül állna, hátranyúl, belemarkol a levegőbe, majd értetlenkedik egy kicsit. A világban fegyvereket, tár-

gyakat, ruhákat találhatunk, nyersen vagy sütvé fogyasztható ételekkel tölthetjük vissza életerőnket. Minden fegyver csak korlátozott ideig használható, okosan kell rendezkednünk eszköztárunkban is, hogy mindig legyen nálunk valami, amivel megvédehetjük magunkat. Bókláshatunk egy kicsit, és ismerkedhetünk a világgal, de ha inkább a cselekményt követnénk, azt is megtehetjük. A sztori szerint Link száz évig aludt, és mikor felébred, a pusztuló Hyrule-t látja. A dűlást Calamity Ganon okozta, akit sikerült ugyan megfékezni, ám egyre erősödik, és kitörni készül fogságából – hősünknek őt kell megállítania. A *Breath of the Wild* jó eséllyel a legjobb *Zelda* játék lehet, ami valaha készült, és a Nintendo NX egyik méltó nyitócíme – már ha a Nintendo valóban annak szánja, és az NX sem csúszik tovább.

**” A KORÁBBIÁKKAL ELLENTÉTBEN EGY NYÍLT VILÁGBAN KALANDOZHATUNK, AMIT SZABADON BEJÁRHATUNK, FÁRA ÉS FALRA MÁSZHATUNK**

## INFO

Kiadó Sega  
Fejlesztő Relic  
Entertainment  
Platform  
PC  
Megjelenés 2017







Crash Bandicoot vendégszerepel, és nem csak PlayStation platformokon

Senseiek segítenek minket kalandjaink során

# Képzelt harcosok és egy régi ismerős SKYLANDERS: IMAGINATORS



Saját lényeket hozhatunk létre, részletesen beállíthatjuk, milyenek legyenek

**A SKYLANDERS SZÉRIA LEGÚJABB INKARNÁCIÓJA, VAGYIS AZ IMAGINATORS AZT ÍGÉRI, HOGY A JÁTÉKOSOK SAJÁT MAGUK ALKOTRAJTJÁK MEG TETSZŐLEGES KARAKTERUKET A SOROZAT TÖRTÉNETÉBEN ELSŐ ALKALOMMAL.** Az viszont talán még ennél az újdonságnál is jobban izgatja jelenleg a rajongókat, hogy egy régi ismerős, Crash Bandicoot is tiszteletét teszi az októberben érkező játékban. Természetesen ő is szóba került, mikor a fejlesztő Toys for Bob vezetőjével, Paul Reiche-vel és a Vicarious Visions főnökével, Jennifer Oneal-lel beszélgettünk.

**GameStar: Miről szól a Skylanders Imaginators?**

**Paul Reiche:** Idén az új fejlesztésünk lehetőséget ad a rajongóink és a játékosaink számára, hogy szabadjára engedjék fantáziájukat, és elkészítsék saját skylanderjeiket, az úgynevezett imaginatorokat.

**GS: Crash hogyan helyezhető el a Skylanders univerzumban?**

**Jennifer Oneal:** Crash Bandicoot idén ünnepli huszadik születésnapját, ami remek alkalmat kínált számunkra, hogy visszahozzuk őt és ősellenségét, Dr. Neo Cortexet a Skylanders univerzumon keresztül. Gyermekkorunkban sokan játszottunk ezzel a játékkal, és most, hogy felnőttünk, sokunknak már saját gyermekei is vannak. Egy ilyen élethelyzet nagyszerű lehetőség számunkra, hogy újra életre keltsük a régi karaktereket, hiszen így azok, akik annyira lelkesedtek Crashért, mint én, együtt játszhatnak és készíthetik el saját skylanderjeiket gyermekeikkel. Ez az, amiről a Skylanders valójában szól: összehozza a családot.

**GS: Miért éppen Crash szigetét választottátok a játék helyszínéül?**

**JO:** A történet lényege, hogy a Wumpa-szigeteken húszévente nagy ünnepségre kerül sor, ez az úgynevezett szinkronizációs ün-

nep. Dr. Neo Cortex elhatározza, hogy kihasználja az ünnep energiáját, és elfoglalja a szigetet. Mivel terve rosszul sül el, a teljes sziget összhangját elrontja, kiküzdenti a ritmusból, és a sziget önpusztítóvá válik. Crash, a skylanderek és még Neo Cortex segítségével is szükség lesz ahhoz, hogy visszaállítsák a rendet. A játék során egy, a tér-idő kontinumban keletkezett repedés szolgál átjáróként a Wumpa-szigetek és Skyland között.

**GS: Hogyan működnek a karakteralkotáshoz szükséges kristályok?**

**PR:** Úgynevezett teremtéskristályok segítségével hozhatunk létre új karaktert. Ha a kristályt egy erőportálra helyezjük, megteremthetjük az alkotóelemének megfelelő imaginort. A következő lépésben kiválaszthatjuk a lény harci osztályát. Ez a két döntés együtt határozza meg a kezdőállapotot, de ez csupán a kezdet, hiszen később millió különböző módon átalakíthatjuk karakterünket. Megváltoztathatjuk a színét, formáját, méretét, erejét, nevét, szlogenjét, hangját és így tovább. Függetlenül attól, hogy ki milyen sokat vagy keveset változtat, végül egy saját karakter birtokosává válik, akit beemelhet a játékba, és elvihet a senseiekhez, hogy kiképezzék.

**GS: Akkor beszéljünk a senseiekről. Hányan vannak ők, és mi a céljuk?**

**PR:** A Skylanders: Imaginatorsban 31 sensei található, ők mind önmagukban is játszható, remek karakterek. Valójában mindegyikőjük rendelkezik egy új erővel, a Sky-Chivel, ami fokozatosan felépítve végül gigantikus szupererőként használható. A senseiek feladata többek között az új imaginatorok kiképzése. Ehhez első lépésben minden sensei megnöveleli egytel az imaginator maximálisan elérhető szintjének számát, majd megtanít egy új, titkos harci technikát, ezután pedig elérhetővé tesz új opciókat a karakterek fejlesztéséhez, például új fegyvereket ad, vagy szembeálló elemekkel egészíti ki az imaginator ruházatát.



**INFO**  
Kiadó Toys for Bob  
Fejlesztő Infinity Ward  
Platform PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U  
Megjelenés 2016. október



Ilyen egy kristály, ami a saját skylanderekhez kell

**GS: Várható Crash a PlayStationön kívül más platformokra is?**

**JO:** Igen, Crash és Dr. Neo Cortex játszható a többi platformon is, de ha minél előbb el szeretnétek érni a Thumpin' Wumpa-szigeteket, akkor érdemes a PS3-as és PS4-es kezdőcsomagot választanotok. Ez igazán remek ajánlat, hiszen megkaphatjuk Dr. Neo Cortexet, Crash Bandicootot, a Thumpin' Wumpa-szigeteket, valamint egy teremtő kristályt és két új, nagyszerű senseit, Golden Queen és King Pen mestert, mindezt egyetlen csomagban. Ha Xboxod vagy Wii U-d van, a játéknak akkor sincs akadálya, később ezekre a platformokra is külön adventure packek lesznek elérhetőek.

**PR:** És ez még nem minden, hiszen ha előre megrendeled bármelyik kezdőcsomagot, akkor egy Kaos figurát adunk mellé ajándékba.

**GS: Vannak terveitek a Skylanders számára az Imaginators utánra is?**

**PR:** Tudjátok, mindig izgalmas a jövőről beszélni, de jelenleg mi a 31 senseiünkre, a milliárdnyi különböző imaginatorra és a nagyszerű történetre koncentrálnunk, amelyben megtalálható Crash, Neo Cortex, és izgulhatunk, hogy sikerül-e megmenteni Skylandet Kaostól és a doomlandiektől.



# TESZT

A legújabb játékok bemutatói

## BÖNGÉSZDE

- 28 MASTER OF ORION
- 32 DEUS EX: MANKIND DIVIDED
- 36 NO MAN'S SKY
- 40 WORLD OF WARCRAFT: LEGION
- 46 F1 2016
- 48 ABDUCTION
- 50 SEASONS AFTER FALL
- 51 ARMELLO: THE USURPERS
- 52 SOLAR SHIFTER EX
- 53 HEARTHSTONE: ONE NIGHT IN KARAZHAN
- 54 AUTOBAHN POLICE SIMULATOR
- 55 FERNBUS COACH SIMULATOR
- 56 STEINS.GATE
- 57 METRICO+
- 58 WORMS W.M.D
- 59 JUST CAUSE 3: BAVARIUM SEA HEIST
- 60 JOTUN: VALHALLA EDITION
- 61 ASSETTO CORSA
- 62 MERIDIAN: SQUAD 22
- 63 THE TURING TEST
- 64 RESIDENT EVIL 4
- 65 FARM EXPERT 2017
- 66 STARBOUND
- 67 DREAMFALL CHAPTERS - BOOK FIVE: REDUX
- 68 SWORD COAST LEGENDS
- 69 HITMAN: EPISODE 4 - BANGKOK
- 70 DOOM: UNTO THE EVIL
- 71 OVERCOOKED
- 72 DEX: ENHANCED VERSION
- 73 THE VALLEY
- 74 THE WARLOCK OF FIRETOP MOUNTAIN
- 75 THE LION'S SONG: EPISODE 1 - SILENCE
- 75 ARMIKROG
- 76 DEUS EX GO
- 76 MR. ROBOT: 1.51EXFILTRATION.IPA/APK
- 77 SACRED LEGENDS
- 77 SPACE MARSHALS 2
- 78 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ



A legenda visszatért

# MASTER OF ORION



## INFO

Kiadó **Wargaming Labs**  
Fejlesztő **NGD Studios**  
Platform **PC**  
**Röviden** Klasszikus 4X stratégia, amely több mint tíz év kihagyás után tért vissza a játékpiacon.  
**PEGI 7+**

**N**INCS KÖNNYŰ DOLGA ANNAK A FEJLESZTŐCSAPATNAK, AMELY TÖBB MINT TÍZ ÉV KIHAGYÁS UTÁN PRÓBÁL MEG ÚJRAÉLESZTENI EGY IGAZI LEGENDÁT. A *Master of Orion* franchise indította világhódító útjára a 4X műfajt, a rajongók emlékeztetésében pedig még mindig aktívan élnek a húsz évvel ezelőtti őrcsaták. Én magam 13 évesen talákoztam a harmadik epizóddal, ami akkor végtelenül bonyolultnak és unalmasnak tűnt, de mint utólag kiderült, csak részben volt igazam, a *MoO3* mesterséges rendszerei ugyanis már-már túl jól működtek, így gyakorlatilag kivették az irányítást a játékos kezéből. Ennek és a nem túl látványos menedzsmenetrésznek köszönhetően egy kifejezetten ingerszegény játék született. Érthető tehát, miért döntött úgy a Wargaming Labs, hogy nem ezt, sokkal inkább a második részt veszi alapul, amikor rebootolja a szériát, bár való igaz, hogy néhány dolgot azért megtartottak a harmadik epizódból.

### EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ

Az már az első pillanatban nyilvánvalóvá válik, hogy a kiadó két csoportra lő a játékkal: azokra, akik húsz évvel ezelőtt lettek ra-

Minden faj kifejezetten jól néz ki, bár némelyiket átdolgozták az elődökhöz képest



jongók, és azokra, akik még csak most ismerkednek a 4X zsáner sajátosságaival. A *Master of Orion* nem egy kifejezetten hardcore játék, sem a játékelemek, sem a kezelőfelület nincs agyonbonyolítva. A letisztult menürendszernek köszönhetően minden infó azonnal, jól elkülöníthetően a rendelkezésünkre áll, a különböző ikonokkal is felvértezett értesítéseknek köszönhetően pedig mindjárt tudjuk, mivel kell foglalkoznunk legközelebb. Nincs kötelező tutorial, de ha valakinek szüksége van rá, az ebből a részből alaposan megismerkedhet a galaxis irányításának fortélyáival. Mindenre találtak egyedi grafikus megoldást; fél szemmel odapillantva is egyértelművé válik, mivel van dolgunk pontosan.

### LÉGY AZ, AKI AKARSZ!

A játékban 11 különböző faj közül választhatunk, amelyek mindegyike egyedi képességekkel, elvárásokkal, speciális extrákkal érkezik. Itt a már jól ismert népekkel van dolgunk, az alkari mellett a bulrathi, a meklar, a pylon és szinte mindenki más is helyet kapott. Az animációk kidolgozottak, és mindenkinek megvan a maga háttértörténete, úgyhogy ha valaki szeret elveszni a részle-



# 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.



Csaták után egy összefoglalóban is megtekinthetjük a veszteségeket



## A WARGAMING RÉSZÉRŐL LÁTSZIK A TÖRÖDÉS, PÉNZT ÉS ENERGIÁT NEM KIMÉLVÉ VÁLOGATTÁK ÖSSZE A LEGJOBB ALAPANYAGOKAT

tekben, az sokáig vacakolhat a karakterválasztó képernyőn. Természetesen most is megalkothatjuk saját fajunkat, de érdemes vigyázni a tulajdonságok összeállításakor, mert ha nagyon extrém specialitásokat dobálunk össze, az rosszul is elsülhet. Sajnos egyik fajnak sincsenek exkluzív képességei vagy technológiai fejlesztései, mindenki ugyanabból a kalapból válogat. Annak sem feltétlen örültem, hogy a képességek nincsenek részletesen kifejtve. Értem, hogy a letisztultság érdekében szabták rövidebbre a tooltípeket, de amikor ennyi információval kell egyszerre megbirkóznia a játékosnak, jó lenne, ha egy helyre össze lenne gyűjtve minden, és nem kellene fórumokon keresgélni létfontosságú információk után. Ezek mellett természetesen a világegyetem sajátosságait is beállíthatjuk, így megszabhatjuk a galaxis korát (egy fiatal galaxisban például jóval több a nehezen kolonizálható, vulkanikus bolygó), méreteit, technológiai fejlettségét és az egyes győzelmi feltételeket is. Amellett, hogy elpusztítjuk az összes ellenfelünket, föléljük kerekedhetünk gazdaságilag, ráfekhetünk a kutatási vonalra, vagy magunk mellé állíthatjuk az egész galaxist, hogy diplomáciai győzelmet arassunk.

### ELVESZETT JELENTÉS

Egyértelműen látszik, hogy a fejlesztők alázattal, de remegő kézzel nyúltak a *Master of Orion*

*Orion* franchise-hoz, sokszor görcsösen rágaskodva a korábbi epizódok sajátosságaihoz. Ez alapvetően nem lenne baj, de egy reboottól elvárható, hogy ne csak grafikai mutasson újat, hanem korábban nem látott ötleteket emeljen be a játékmenetbe, ami az előd fölé emeli. Ez jelen esetben hiányzik, csak kevés újítással találkozunk, és azok sem minden esetben sülték el jól. Ott van például a bolygók szennyezése, ami egy fontos tényező, és a való világ problémáira is felhívja a figyelmet, de amikor már sok bolygón kell egyszerre féltretennünk a gyártást és kiküldeni a munkásokat, hogy szedjék össze az eldobált csikketeket, az egy kicsit fájdalmas. Ahogy azt a cikk elején említettem, a *Master of Orion 3*-at sokan kritizálták az automatizált rendszerek miatt, amelyeknek köszönhetően a játék gyakorlatilag magát játszotta végig. Jelen esetben ezt szeretnék volna elkerülni, így azonban olyan ügyeket is nekünk kell elintéznünk, amelyeket egyébként szívesen a mesterséges intelligenciára bízánk. Nincsenek például kormányzók, akiket megbízhatnánk egy-egy bolygó vezetésével, és csak a legkisebb hajókból gyárthatunk egyszerre többet. Van ugyan autobuild funkció, de ennek csak a játék késői szakaszában vesszük hasznát. Hasonlóan nehézkes az egyes kolóniák beindítása is, hiszen miután kolonizáltunk egy bolygót, egyetlen emberünk kapálgat rajta. Ha öt gyártásra ál-

## LÁSS, NE CSAK NÉZZI

Billentőzet-egér kombináció mellett nemcsak kontrollerelemmel, hanem akár a Tobii Eye Tracking rendszerrel is irányíthatjuk a játékot. Sajnos szenzorunk nem volt kéznél, hogy élesben is kipróbáljuk, de kétségtelenül nagyon menő, hogy elég ránézniünk egy hajóra, és már teszi is a dolgát.

lítjuk, szép lassan éhen hal, ha pedig a természetért felel, nincs, aki felépítse a szükséges épületeket. A civil transzport csak egyesével, mindenféle automatizáció nélkül repíti át egységeinket egyik bolygóról a másikra, és bár a játék végén egy fejlett kolonizálójó már az épületeket is lepakolja, a középső szakaszban sokat fogunk ezzel vacakolni. Egy bolygó fejlődése egyébként nemcsak számokban, hanem a planéta kinézetében is megjelenik. A fontosabb épületek láthatóak a bolygó felszínén (ezeket akár ki is listázhatjuk, ha nagyon szeretnénk), a populáció növekedésével pedig egyre több űrhajó repked majd körülötte, ami feldobja a hangulatot.

### ÁLLÓHÁBORÚ

Az intergalaktikus közlekedést is át dolgozták, ami értelemszerűen hatásos van a felfedezésre és a harcra. Ezúttal nem kell attól tartanunk, hogy hajóinkból elfogy az üzemanyag, szabadon közlekedhetnek, azonban csak az előre megadott, úgynevezett star lane-eken közelíthetünk meg egy-egy rendszert. Ezzel kapcsolatban néhány rajongó már a fejlesztés korai szakaszában kifejtette ellenérzését, ugyan-



A feszült pillanatokat a GNN humoros adásai törik meg



Az alkari vezetőt Mark Hamill szinkronizálja



## HA TE MONDOD

Carlo Delallana game designer, Wargaming: „Arra törekedtünk, hogy a kezelőfelület letisztulttá, de egyben látványossá tegyük, hogy a játékosok ne azt érezzék, hogy egy táblázatkezelőben dolgoznak.”

is így nyilvánvalóan nincs lehetőségünk arra, hogy az ellenfél védelmét kicselezve a hátukba kerüljünk, cserébe viszont sokkal jobban meg tudjuk szervezni a védelmünket. Ha a hátszágunkba csak egyetlen rendszeren keresztül tudnak bejutni, akkor oda összpontosíthatjuk a seregeinket, ezzel biztosítva, hogy észrevétlenül senki nem ugrik a nyakunkba. Az MI ellen játszott meccseken egyébként sem kell attól tartanunk, hogy váratlanul megjelenik a kapunál egy egész flotta, a gép ugyanis elég passzívan játszik. Nem buta, mert technológiailag simán képes tartani a lépést, de általában teljesen fölösleges komoly védelmi rendszerre pazarolni az erőforrásokat. Főleg azért, mert a játékmenet egyébként sem túl eseménydús. A kalózok az első pár körben még jelenthetnek némi fenyegetést, egy idő után gyakorlatilag megszűnnek létezni, és az olyan szörnyetegek, mint az űrszarkány vagy az óriásamőbba is csak abban a rendszerben okozhatnak problémát, ahol felbukkanak. Az artifaktok és különböző bolygók eleinte izgalmasak, de a rendszer nem túlzottan változatos,

így néhány óra után már mindent lát-tál. A játék középső szakasza hajlamos egy kicsit ellaposodni, mert egyszerűen nincs, ami fenntartsa az érdeklődést. Rutinból nyomkodjuk a fejlesztéseket és passzolgatjuk a köröket – érdemes egyébként bekapcsolni, hogy a játék automatikusan befejezze a kört, ha már nem tudunk mit csinálni, ez ugyanis jelentősen felgyorsítja a haladást –, míg a birodalmunk el nem éri azt a kritikus tömeget, amivel már képesek vagyunk mindenkit magunk alá gyűrti. Mivel egy körökre osztott harcrendszer a játék vége felé már nagyon vontatottá tenné a csatákat, a fejlesztők valós idejű harcok mellett döntöttek (már a *Master of Orion 3*-ban is ezt a rendszert használták, csak akkor sokkal bénábban), ami nemcsak jól néz ki, de szórakoztató is izgalmas is. Minden hajónknak külön parancsot adhatunk, mint egy klasszikus RTS-ben, de akár formációba is rendezhetjük őket, amivel különböző bónuszokat kapnak. Még olyan apróságokat is beállíthatunk, hogy mekkora gázzal haladjanak az egyes hajók, ezzel biztosítva, hogy minden egység



## CSINÁLD MAGAD ŪRHAJÓ

Ezúttal is megtervezhetjük, hogy milyen űrhajókat szeretnénk gyártani. Ahogy újabb és újabb fejlesztéseket végzünk, úgy szerelhetünk össze erősebb fegyvereket, masszívabb pajzsot vagy egyéb extrákat. Ha kifejlesztünk egy technológiát, azt egyetlen gombnyomással applikálhatjuk a hajókra, így nem kell minden tervezett frissítenünk. A különböző attribútumokat jól átlátható táblázatba rendezték, pontos képet kapunk a flotta támadó- és védőértékeiről, sajátosságairól is. A rendszer kifejezetten jól működik, de vannak apróbb hiányosságai. Erősen korlátoz minket például, hogy egyszerre legfeljebb nyolc különböző hajót állíthatunk össze, és ha valami újat akarunk, törölnünk kell egy jól bejáratott dizájnt. Ehhez képest apróság, hogy adhatunk ugyan saját nevet hajóinknak, de ezt 12 karakterben maximalizálták, így a „Halálcillag” még épp kifér, de a bonyolultabb nevekről le kell mondanunk.



# LEGENDÁK A CSAPATBAN

Az egész játékon érezhető, hogy a Wargaming nem sajnálta a pénzt a fejlesztésre. A fajok kidolgozottságától kezdve az animációkig mindenből árad a prémium érzés, a játék legerősebb pontja azonban egyértelműen a beszédhang. Az egyes fajok vezetőit, kutatóit és tanácsadóit olyan színészek szinkronizálják, mint Mark Hamill (akit remélhetőleg senki-nek sem kell bemutatni), a Star Trek: Az új nemzedékben játszó Dwight Schultz, John de Lancie és Michael Dorn vagy épp a Firefly-os Alan Tudyk. A minőségi szinkronnak hála a beszélgetések valóban érzelmet közvetítenek, ami nagyon sokat dob a hangulaton egy olyan játékban, amelyben a diplomácia és az árulás fontos szerepet játszik.

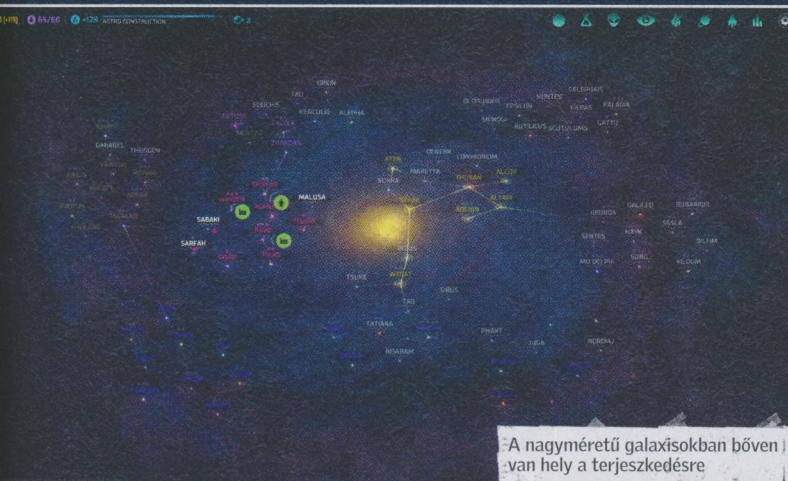
MARK HAMILL



ALAN TUDYK



JOHN DE LANCIE



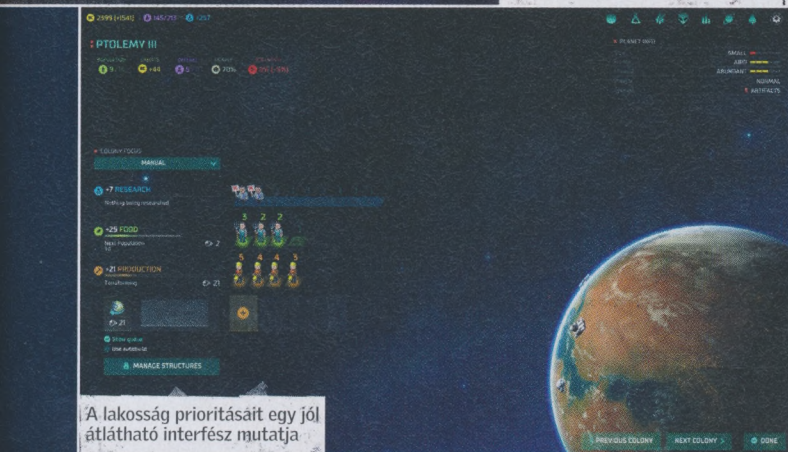
A nagyméretű galaxisokban bőven van hely a terjeszkedésre



Ezen a bolygón valószínűleg nem növénytermesztésből fogunk megélni

MAALOR III

Size: LARGE  
Climate: WILDCARD  
Minerals: RICH  
Gravity: NORMAL  
Maximum Population: 5



A lakosság prioritásait egy jól átlátható interfész mutatja



Minden faj hajói kicsit máshogy néznek ki

pontosan akkor érjen oda a megadott pontra, amikor mi szeretnénk. Természetesen szimulálhatjuk is a csatákat, de az általunk kommandírozott flották képesek nagyobb túlerővel is szembeszállni, ha úgyszen manőverezünk. Többjátékos módban ezt teljesen kivesszük a kezünk közül, csak szimuláció van.

## GYŐZZÖN A SZÖVETSÉGI

A *Master of Orion* egyik alapköve a diplomácia, ami kicsit egyoldalú ugyan, de néhány jó ötletnek köszönhetően egész érdekes része a játéknak. A legtöbben igyekeznek a lehető legkorábban magukhoz édesgetni a többi fajt, hogy aztán a különböző megállapodásokat kihasználva extra nyersanyagokra és fejlesztésekre tegyenek szert. Az ilyen megállapodásoknak sokszor ára van, komoly pénzeket kell kifizetnünk azért, hogy elmélyítsük kapcsolatunkat egy másik néppel. Az MI nagyon ritkán szól, hogy szeretne valamit, nekünk kell kezdeményeznünk. Kevésbé központi, de érdekes elem a kémkedés is, amit talán egy kicsit

részletesebben is kidolgozhattak volna. Elküldhetjük ügynökeinket, hogy lopjanak el bizonyos dolgokat, törjék fel a biztonsági rendszert, vagy szítsanak felkelést egy adott bolygón, amit kihasználva aztán átvehetjük az irányítást egyes bolygórendszerek felett. Itt is mindent nekünk kell intéznünk, ami egy tucat ügynökkel már elég macerás, de legalább a kezünkben tartjuk az irányítást.

## CSAK EGY PICI HIÁNYZIK

Hibái ellenére a játék tele van okos megoldásokkal, amelyek megkönnyítik életünket. Az MI például még a későbbi körökben is villámgyorsan cselekszik, nem kell hosszú másodpercekig a mozdulatlan kijelzőt bámulnunk, hogy végre visszajadjuk a vezétést. A játék alakulását, birodalmunk fejlődését egy gráfon is követhetjük, ami egyben minden körhöz egy menüsi pontot is rendel, ennek köszönhetően pedig nem kell nekünk folyamatosan mentenünk, bármikor visszagoroghatunk bármelyik korábbi körbe, hogy onnan folytassuk a kalandot. A *Master of Orion* nem egy merész

vállalkozás. Biztonsági játék a fejlesztők részéről, akik szerették volna visszahozni azt a hangulatot, amibe közel húsz évvel ezelőtt beleszerettek a rajongók. A Wargaming oldaláról látszik a törődés, pénzt és energiát nem kímélve válogatták össze a legjobb alapanyagokat, de az NGD Studios nem merte feldobni a végeredményt valami pikáns fűszerrel, inkább megmaradtak a hagyományos receptnél. Ez alapvetően nem baj, hiszen rengeteget várták, hogy újra a rég elfeledett ízt érezhessék, de sajnos kevés ahhoz, hogy a gourmet-kat lenyűgözzék. Szerencsére a *Master of Orion* alapjaiban nem rossz, inkább csak egy kicsit sóltan: olyan hiányosságai vannak, amiket néhány javítócsomaggal a következő hónapok során helyre tudnak majd tenni. Kicsit változatosabb eseményekkel, agresszívabb vagy legalábbis proaktívabb mesterséges intelligenciával, kevésbé korlátozott hajóépítő rendszerrel és néhány automatizálható feladattal simán visszaülhet arra a trónra, amit anno a *Master of Orion 2* sokáig uralt. A letisztult interfésznek és a könnyen át-

látható mechanikáknak köszönhetően nemcsak rajongóknak ajánlott, hanem azoknak is, akik korábban nem mertek belevágni a 4X műfajba. A *Master of Orion* remek kiindulópont azok számára, akik egyszer a galaxis legnagyobb uralkodóivá akarnak válni.

KACI

## HARDVER

Windows 7; Core 2 Duo 2 GHz; 2 GB RAM; Nvidia GT 240, ATI 4650 (512 MB VRAM); 15 GB HDD

- + izgalmas harcrendszer
- + letisztult kezelőfelület
- + kiemelkedő szinkron
- lehetne változatosabb
- kicsit sok a mikromenedzsment

**KACI**  
Nem tökéletes, de kifejezetten ígéretes.

80



Ember a gépben

# DEUS EX: MANKIND DIVIDED



A fedezékhasználat részét képezi úgy a tűzharcnak, mint a lopakodásnak

**M**IKÖZBEN AZ U PAMÁTNÍKU METRÓÁLLOMÁS KIJÁRÁ-TÁHOZ IGYEKEZTEM, MEG-ÁLLÍTOTT EGY MARCONA KÜLSE-JŰ RENDŐR, ÉS KÉRDŐRE VONT, MIT KÉPZELEM MAGAMRÓL, HOGY MÉR-ÉSZELEM A TERMÉSZETESEKNEK FENNTARTOTT KOCSIT HASZNÁLNI.

Igazolványom láttán hangnemet váltott, de azért nem mulasztotta el csehül szidalmazni anyámat, amivel egyúttal meg is ágyazott a játék egészét végigkísérő kirekesztettség érzésének.

Mindössze két év telt el a *Deus Ex: Human Revolution* eseményei óta, ám ez alatt nagyot fordult a világ, hiszen ami egykoron életet mentett – sőt privilégiumnak számított –, az mostanra stigmává vált a többség szemében. 2027-ben még úgy tűnt, új aranykor előtt áll az emberiség, minden korábbinál fejlettebb mechanikus művegtagok és beültetések álltak balesetek áldozatai, súlyos betegséggel küzdők és veszélyes rendellenességgel élők rendelkezésére. Míg egyesek kényszerből, mások önként vetették alá magukat a költséges eljárásnak, hogy így váljanak gyorsabbá és erősebbé. Csakhogy a szálakat a háttérből mozgó illuminátusok mesterkedésének köszönhetően egy szörnyű tragédia szertefoszlatta a transzhumanista utópiáról szőtt álmokat. Hiába tett meg az előző részben Adam Jensen minden tőle telhetőt, és hajszolta a fél világon keresztül a vele is kihíván végző zsoldosokat, nem tudta megakadályozni a katasztrófát, és egy lépéssel sem került közelebb az értelmi szerzőkhöz.

## EMBERI HIBA

Ha valamit megtanult hősrünk, akkor azt, hogy senkiben sem bízhat; sem az Interpol ENSZ felhatalmazással működő

antiterrorista részlegének (Task Force 29) vezetőiben, sem közvetlen kollégáiban, de még a titokzatos Janus által létrehozott Juggernaut hackerkollektívában sem. Utóbbiakkal mellesleg azért fogott össze, hogy kirángassa a napfényre az illuminátusokat. Kettős ügynökként folyton kétségek között őrlődik, és csak rajtuk múlik, hogy kívül osztja meg értesüléseit, kinek ad át fontos bizonyítékokat. Vajon a kilétét eltitkoló Janus a megbízhatóbb szövetséges, vagy Miller igazgató? Többször is választás elé állít a játék, ám döntéseink nem befolyásolják érdemben a történet végkimenetelét. Láthatóan kijelölt egy irányt Jensen számára az Eidos Montreal, és erről nem kíván letérni. Ennek következtében elvész ugyan az illúzió, hogy magunk alakítjuk az eseményeket, de talán még mindig jobb így, mintha az utolsó percekben is arról győzködne ellenlábásunk, akinek következtetésen minden lehetséges alkalommal keresztbe tettünk, hogy ugyan már, álljunk át az ő oldalára, és váltsuk valóra terveit (*Deus Ex, Deus Ex: Invisible War*), vagy nyomjunk meg egyet a három tetszőleges gomb közül (*Deus Ex: Human Revolution*).

Hellyel-közzel ötven órát töltöttem a *Mankind Divided* első végigjátszásával, de ebbe azt is érdemes beleszámolni, hogy egy teljes napom ráment, míg végiglátogattam Prága összes ingatlanát, feltörtem minden létező zárat, kipucoltam az utolsó asztalfiókot is, és egyetlen e-könyvet, feljegyzést és e-mailt sem hagytam elolvasatlanul. Ő, és tegyük hozzá, hogy tyúktolvajként settenkedtem keresztül a játékon. Legközelebb viszont éles löszert fogok használni, és predátor helyett terminátort faragok Jensenből. Gyanítom, úgy feleannyi idő is elég lesz, vagy kevesebb.

S bár szívesen térek majd vissza a játékhöz, vélhetően később sem szabadulok meg az érzéstől, hogy valami hiányzik. Mint amikor felhelyezzük a sakktabletára a figurákat, és a másik fél reakcióit figyelve elkezdjük mozgatni őket, de addig már nem jutunk el, hogy mattot adjunk, mert öt lépés után szünetet rendelnek el a verseny bírái. Magyarán rengeteg időt fordít a játék arra, hogy megismeresse velünk a világot, a különféle csoportosulásokat, de közben alig-alig görgeti előre a cselekménygombolyagot. Amikor pedig épp lendületbe jönne, bevágják a vége főcímet, mi pedig az átléteken rágódunk, és a stáblistába rejtett jelenet láttán vagy sejtelmesen mosolygunk (figyelmesen végigolvastunk mindent, és ismerjük a korábbi részeket, tudjuk, ki kicsoda), vagy pedig értetlenül pislogunk (talán nem csak lövöldözni kellene). Jóhiszeműen megelőlegezem a bizalmat a fejlesztőknek, és igyekszem nem azt feltételezni, hogy a season pass részét képező sztoriküldetések már kész, de üzleti megfontolásból kivágott tartalmat takarnak. Csak remélhetem, hogy ezek az epizódok ugyanúgy megérik majd az árukat, mint annak idején a *The Missing Link*. Mindenesetre úgy fest, hogy az Eidos Montreal még nem kívánja elengedni Adam kezét, és egyelőre anélkül kívánja bővíteni a *Deus Ex* univerzumát, hogy visszahozná JC Denton karakterét.

## ÉJJEL-NAPPAL PRÁGA

A cselekmény cliffhangerszerű lezárásához hasonlóan a szereplők egy részével is csalódot okozott az írógárda. Még ha tudtuk is mit kezdeni velük, akkor sem szakítottak elég figyelmet jellemük alapos kidolgozására, karakterük árnyalására. Többségük sablonos, kétdimenziós figura. Csak ritkán beszélhetünk velük, és ak-



## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Eidos Montreal**  
Platform

**PC, PlayStation 4, Xbox One**

**Röviden** A nem túl távoli jövőbe helyezett cyberpunk FPS/RPG-hibrid, amely egyúttal komoly hangsúlyt fektet a lopakodásra is. PEGI 18+





” AZ ÖSSZES PÁLYÁT ÚGY TERVEZTÉK MEG, HOGY A NYÍLT KONFRONTÁCIÓT FELVÁLLALÓ JÁTEKOS UGYANÚGY CÉLT ÉRJEN, MINT AZ, AKI ELŐSZERETTEL IDŐZIK SZELLŐZŐJÁRATOKBAN

## Pénz beszél

Maroknyi, a szabályt erősítő kivételtől eltekintve nem jelenhet meg úgy AAA kategóriás játék, hogy ne lehessen hozzá máris season pass-t vásárolni az alapjáték árának feléért. Deus Ex: Mankind Divided két sztoriküldetést, négy paxis kítet, 500 keditet és Breach módhoz való booster csomagot tartalmaz, egészen pontosan ötöt.

Lebukás után visszatöltjük a korábbi mentést, vagy fegyvert rántunk. A döntés a miénk



## Behatolnák. Szabad?

Az E3-on mutatkozott be a Breach játékmód, amely a single player címetek vírusként megfertőző kártyalapos (és mikrotranzakciós) örület deusesített kiadása. Hagományos többjátékos rész híján így akartak a fejlesztők közösségi élményt csempészni a Mankind Dividedbe, de azt sem zárhatjuk ki, hogy inkább a kiadó szorgalmazta a dolgot. Ha már a Rise of the Tomb Raider hasonló megoldása kapcsán sem tört ki ribillió, aligha vonul fáklvás tömeg a Square Enix székháza elé a mikrotranzakciók eltörlését, örök életet és ingyen sört követelve.

A Breach tehát jött, látott, és biztosan talál majd magának szép számmal követőket, hiszen a Deus Ex játékmecanikái köszönnek benne vissza csepnyit narratíva kíséretében. A Tronéra távolról (nagyon távolról) emlékeztető virtuális valóságban értékes adatsomagokra vadászunk, és amint eleget összeszedtünk, megcélozzuk a belépési pontot, amin keresztül a visszaszámlálás lejártá előtt távozzunk. Két sikeresen teljesített pálya között booster packet bontunk, ami rejthet például löszert, fegyvert, de akár értékes praxis kítet is. Utóbbiból természetesen a szintlépések alkalmával is kapunk, hogy aztán túlnyomórészt ismerős kiterjesztések aktiválására és fejlesztésére fordíthassuk. Egyszer használatos bónuszt (pl. nagyobb sebzés, gyorsabb mozgás) nyújtó cheatmódosítók, valamint szintén egyszeri alkalmával bevethető pontszám-szorító patchmódosítók is lapulhatnak a csomagok mélyén. Ezek használata nélkül ne is reménykedjünk abban, hogy huzamosabb ideig megőrizzzük vezető pozícionkat a ranglistán.

kor is kevés témáról, az izgalmasabb részleteket általában akkor derítjük ki róluk, ha betörünk az otthonukba, átnézzük levelezésüket, megbámuljuk a családi fotókat, és szemügyre vesszük személyes tárgyait.

A Mankind Divided narratív hiányosságait viszont nagyszerűen ellensúlyozza – sőt már-már semmissé is teszi – a kellő alaposággal átgondolt jövőképet felvázoló világ, valamint az előző részhez képest finomításon átesett játékmódot. A végigjátszás során meglátogatott helyszínek közül magasan kiemelkedik Prága, bár a többi térkép kinézetére sem lehet egyetlen rossz szavunk sem. A cseh főváros általunk bejárható darabkáját két részre tagolták: egy lepukkantabb szegénynegyvedre, valamint egy annál háromszor nagyobb területre, ahol számos elegáns étterem, művészeti galéria, luxusüzlet, bank és egy grúz bűnbanda uralta piros lámpás negyed is várja a vastag pénztárcájú ügyfeleket. Városszerte erős az egyenruhások jelenléte, állandó zaklatásnak vannak kitéve az augmentált civilek. De még ők a szerencsésebbek, hiszen

nyilvántartásba vett, hivatalos okmányokkal rendelkező polgárok, még ha másodrendűek is. Fortuna kegyeiből kiesett sorstársaikat ugyanis a Golem City beceneven emlegetett Utulek komplexumba zsuppolták a hatóságok, ahol olyan körülmények között tengetik napjaikat, mint a District 9 földönkívüliei. Nem véletlen a párhuzam, hiszen a fejlesztők az egykori dél-afrikai rezsim faji megkülönböztetésen alapuló politikája után neveztek el a Mankind Dividedben uralkodó állapotokat mechanikus apartheidnek. Nehéz nem rokonszenvezni a társadalom peremére szorultakkal, amikor bennünket is lépten-nyomon vegzálnak a szinte kivétel nélkül korrupt, munkánkat folyton akadályozó rendőrök. Tehát egyfelől Prága borzasztó helynek tűnik, másfelől viszont kimondottan izgalmas látványt alkotnak az első világháború előtt épült bérházak a hipermodern látszóbeton- és üvegkonstrukciókkal. Természetesen a gigászi kijelzőkön futó reklámok és a valóságot erősen elferdítő hírműsorok sem maradhattak el. Ezért, valamint az eredeti nyelven elhangzó di-

alógusok sokasága miatt egy kicsit mindannyian szeretnénk csehek lenni, még inkább prágaiak. Biztos vagyok benne, hogy hatalmas élményt nyújt a helybélieknek a játék.

A kirekesztésen túl olyan témák is előkerülnek, mint a terrorizmus, a sajtószabadság, a politika, a bioetika és a már emlegetett transzhumanizmus. De hogy ne lássuk végtelenül sötétnek a jövőt, néhány, ma még csak gyerekcipőben járó technológia megvalósulásának is tanúi lehetünk. Egy alkalommal betörtem egy luxuslakásba, és épp nekiláttam volna a fosztogatásnak, amikor egy határozott hang felhívta rá a figyelmem, hogy jobb lenne eltakarodnom, mielőtt kihívja a rendőrséget. A biztonsági rendszer volt az, amely a tulajdonost szívélyesen üdvözi, kérésére rejtett paneleket nyit fel, és megrendeli a takarítást, ha eldurvulna a buli. Még szerencse, hogy meg lehet hackelni.

### FEJ VAGY ÍRÁS?

Gyakorlatilag a 2000 nyarán megjelent első résztől fogva minden egyes Deus Ex a játékosra bízta, hogy mennyi figyelmet szentel az egyes helyszínek felfedezésére, szán-e időt opcionális mellékküldetések teljesítésére (akkor is érdemes volt, most is az), és végül, de nem utolsósorban, milyen megoldást keres arra a problémára, hogy eljusson A pontból B-be, amikor a köztes útszakaszt fegyveres örök, kamerák, aknák, automata lövegternyok és harci robotok szegélyezik.



Ha sikerül jól megválogatnunk szavainkat, azzal kihúzhatjuk a helyzet mérgefogát



## Mazur más véleménye

A Deus Ex jó játék, sőt, több szempontból egyenesen kiváló, szerencsétlenségére azonban olyan ringben kell játszania, ahol a szemközti sarokban Riviai Geralt melegit; ráadásul olyan legendás felmenőkkel rendelkezik, amelyeknek megfelelni Kylo Ren-i léptékben is nyomasztó feladat. Nem lett újkori klasszikus, nem lett legenda, de minden tökéletlensége ellenére is vállalom, hogy a műfaj vagy a sorozat kedvelőinek eszébe ne jusson kihagyni, mert úgy rengeteg fantasztikus élményt veszítenének. Azért „rengeteg”, mert a Deus Ex kivételesen nem több, mint részeinek összege, vagyis sok-sok apróság, egy napi politikai utalásoktól sem mentes, de nagyszerűen megírt dialógus, egy különösen eltalált jelmez, egy, bár futurisztikus, mégis meglepően hihetően megépített városrész vagy egy összetett konfliktus rafinált megoldása... Az ilyen részletekben rejlik igazán ereje, nem a néhány mondatban elmesélhető fősztoriszálban, a hivatalos „lényegben”. Nem kell tőle nagy csodát várni – sok kicsit azonban nyugodtan.





## HA TE MONDOD

**Mary DeMarle executive narrative director, Eidos Montreal:** „Leginkább azt szeretem a Deus Exben, hogy a szürke ugyanazon árnyalataival találkozunk, mint a való életben. Ahogy idősebbek leszünk, rájövünk, hogy az emberek és a problémák is összetettebbek, mint gondoltuk.”

A kísérleti augmentációk jelentősen javítják Jensen túlélési esélyeit



Míndez most sem változott, hiszen az összes pályát úgy tervezték meg, hogy a nyílt konfrontációt felvállaló játékos ugyanúgy célt érjen, mint az, aki előszeretettel időzik szellőzőjáratokban, rögtönöz egymásra halmozott dobozokból egy máshogy elérhetetlen magasságba vezető lépcsőt, kijátssza és kiiktatja a legdurvább biztonsági berendezéseket is, valamint kínosan ügyel arra, hogy egyetlen csepp kiontott vér se szennyezze kezét.

A pályatervezés mellett a nem halálos eszközöket és a pusztító fegyvereket (szinte mindegyiket fejleszthetjük a craftoláshoz szükséges komponenseket és különféle kiegészítőket felhasználva) egyaránt tartalmazó arzenál, valamint Jensen kiterjesztéseinek széles választéka is nagyfokú szabadságot ad. Rendkívül rugalmas, kifogástalanul működő rendszer ez, amelyen csak alig-alig változtattak a *Human Revolution*ben látotthoz képest. Újdonságot – és további taktikai lehetőségeket – elsősorban a kísérleti augmentációk jelentenek. Ezek közül a beépített sokkoló, valamint az elektronikus eszközök távoli ki-be kapcsolására, kamerák, robotok és lövegtornyok időleges kiiktatására használatos kiterjesztés nyerte el leginkább a tetszésemet, de biztos lesz majd, aki a különleges páncélbevonatnak örül inkább, amit repeszgránáttal sem lehet megkarcolni. A pusztítani vá-

gyó játékos pedig azt értékelheti leginkább, hogy egy szempillantás alatt válthat löszertípust és tüzelési módot, valamint leszerelheti az okafogyottá vált kiegészítőt (hangtompító) fegyveréről.

### A LEGJÓBBAN TE FOGSZ HIÁNYOZNI, BÁDOGEMBER

Az Eidos Montreal ismét megcsinálta: öt év elteltével újra elvarázsolt. Nem is annyira a cselekménnyel, a dialógusokkal vagy épp a stílusos látvánnyal (ami pofásabb, mint a *Human Revolution*é volt a maga idejében), mint inkább a nagyszerű atmoszférával, a szórakoztató játékmennel, a helyenként valóban kihívást jelentő küldetésekkel és az utalásokkal teletszűfolt világgal. Már a játék első néhány órájában annyi információ zúdul az egyszerű játékosra, hogy óhatatlanul elveszítettnek érzi magát. Mert igaz ugyan, hogy majd' ne-

gyedórás visszatekintéssel kezdődik a *Mankind Divided*, ám összehasonlíthatatlanul jobb helyzetben lesz az, aki behatóan ismeri az univerzumot. Számára ugyanis többletjelentéssel bír a legelső *Deus Ex*ben kulcsszerepet játszott Bob Page és Joseph Manderley felbukkanása, de a Juggernaut-kontakt Alex Vegáé is, amennyiben volt szerencséje a mobilról PC-re is átültetett *The Fall*hoz.

Ha rajongó vagy, kihagyhatatlan darab, még a fizetős családnak beillő mikrotranzakció ellenére is. Persze laikusként sem érdemes lemondanod róla, ha szereted a cyberpunkot, megőrülsz az összeesküvéselemlétekkért, és nem veted meg a kevert műfajú játékokat. Noha a *Mankind Divided* nem a széria legjobbjá, mint önálló játék, magabiztosan áll a lábán az őszi/téli szezon nyitányaként.

Chavalier

#### HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit); Intel Core i3-2100; 8 GB RAM; AMD Radeon HD 7870/Nvidia GeForce GTX 660 (2 GB); DirectX 11, 45 GB HDD

- + csiszolt játékmenet
- + jól felépített világ
- + tökéletes cyberpunk hangulat
- + nagyszerű elektronikus soundtrack
- befejezetlenek ható fűszál
- néhány kidolgozatlan szereplő
- felesleges Breach mód és mikrotranzakciók

**CHAVALIER**  
Prágát látni és megszeretni.

87



Nem gondoltam, hogy az Űr ennyire üres

# NO MAN'S SKY

**MIT MONDHATNÉK? MONDJAM AZT, HOGY A NO MAN'S SKY AZ ÉV CSALÓDÁSA?** Vagy talán azt, hogy hibái ellenére is egy kiemelkedő játék, amely a Sony támogatása nélkül is képes lett volna bekerülni 2016 legjobban várt címei közé? Esetleg azt, hogy a játékipar szégyene, amely újra megmutatta, hogyan lehet jó marketinggel megvezetni a játékosokat? Egyik sem fedné teljes mértékben a valóságot, de mindegyikben van azért egy kis igazság. Nem csalódás annak, aki nem értelmezte félre az üzeneteket, és nem várt többet annál, amit a Hello Games a játékmenet kapcsán valójában ígért (a lényeket, technikai részleteket most hagyjuk). Kiemelkedő játék, mert valami olyat mutat, amit előtte még senki, de azért kellett a Sony segítségével a népszerűséghez – és a kiadó közreműködése hozzájárult az aránylag nagymértékű, megjelenés utáni elégedetlenséghez is. Nem vált azzá, amit sokan vártak, vagy amit reméltek, kapni akartak, elképzelték, hanem annál sokkal kevesebb lett. És

## INFO

Kiadó **Hello Games, Sony**  
Fejlesztő **Hello Games**  
Platform **PC, Playstation 4**  
**Röviden** A független Hello Games valami hatalmasba fogott: egy óriási, de az alkalmi játékosok számára is könnyen fogyasztható űrszimulátort teremtett. **PEGI 7+**

mégis; van benne valami, ami visszahúzhatja az embereket. Amitől, ha nem is azonnal, de hónapokkal később tényleg jó lehet. Kell a modderek és a fejlesztők közreműködése is, de az egyetlen alkotás tovább simítható, ha a megfelelő kezek a megfelelő módszerrel simítgatják.

### SAJTÓBÓL, ALUMÍNUMBÓL ÉS PLUTONIUMBÓL VAN A HOLD

A bejelentés óta mindenkit egyetlen kérdés foglalkoztatott: mit kell benne csinálni? Azt rögtön láttuk, hogy a játék szép, meg hogy bolygókon bolyonghatunk, és lesz egy űrhajónk is, de nem volt tiszta, hogy mi a cél. Nem véletlenül: a *No Man's Sky* sztorija elég suta, súlytalan és kikerülhető, az pedig, hogy a végső feladat a galaxis középpontjának elérése, csak alibi, hogy mégis legyen azért valami. A lore is minimális: élnek a bolygókon lévő bázisokon és az űrállomásokon különböző fajok (épületenként javarészt egy-egy lény, magányosan), amelyek tagjaival beszélgetésbe elegyedhetünk, kereskedhetünk, megismerhetjük nyelvüket, de egyikük sem emlékezetes vagy olyan, akiről többet akarunk megtudni. Ez valamennyire persze szubjektív, de nem nehéz különbséget tenni

a jól megírt és a rosszul kitalált lore között – ez sajnos inkább az utóbbi. A Hello Games csapata mindig is kiemelten mondogatta és elsődlegesnek tartotta, hogy szeretnék, ha a játékosok maguk választhatnák meg, hogyan játszanak, csak ez a közösség számára azt jelentette, hogy a tennivalókat olyan sorrendben hajtják végre, ahogy szeretnék, a csapat számára meg azt, hogy mindent a játékosok fantáziájára bízunk. Előttem is ott állt a feladat, hogy kitűzzek magam elé egy célt, és megpróbáljam elérni. Arról, hogy mi lett az, kicsit később.

A *No Man's Sky* négy alappillére a felfedezés, a kereskedelem, a harc és a túlélés. Adott egy 18 trillió (könnyen feldolgozható változatban: megszámlálhatatlanul sok) planétából álló rendszer, melynek egy véletlenszerű pontján felébredünk működésképtelen hajónk mellett. Itt indul minden. Ébredés után kénytelenek vagyunk elkezdeni feltérképezni környezetünket; csodás pillanat ez, még minden új, minden szép, színes, csillog, és percnként felmerül az „ez mi?” kérdés, amikor valami újat pillantunk meg. A játék nem kegyes a kezdőkkel, nagyrészt – pár félmondatos instrukciótól eltekintve – magunkra hagy minket, nekünk kell rájönnünk,



Senki nem felejt el az első bolygóját – ilyen volt az enyém

Mindig látjuk, mi hány perc távolságra van tőlünk, így eldönthetjük, gyalogoljunk- vagy repüljünk-e



Ilyen lényekkel találkozhatunk, de csak az épületeken belül





mi hogyan megy, és mire van szükségünk a továbbhaladáshoz. Ha megfelelő nyersanyagok gyűjtögetésével életet lehelünk járműünkbe, elhagyhatjuk a felszínt, és megnézhetjük, mi vár ránk egy másik helyszínen. Minden véletlenszerűen generálódik, nem tudhatjuk, milyen körülmények várnak minket leszállás után. Lehet, hogy mérgező a légkör, lehet, hogy sűrűbben fordulnak elő és agresszívbabak a lények, vagy épp ellenkezőleg: semmi nem akar bántani, békésen bányászhatunk, ismerkedhetünk a környékkel. Ez utóbbi ritkább volt az én végigjátásomban.

A bolygók felszíne és a világűr közötti váltás megdöbbentően sima, csak felszállunk, elhagyjuk a sztratoszférát, és máris a csillagok között találjuk magunkat, a távolban pedig újabb, felfedezésre váró égitesteket láthatunk (bolygókat és holdakat egyaránt, de alapvetően csak méretükben van köztük különbség). A galaxis rendsze-

rekre van osztva, minden rendszer különálló, szabadon bejárható egység, és mindegyikben lebeg egy úrállomás is, ahol kereskedelmi tevékenységet folytathatunk. Itt tehetünk ajánlatot más, a játék által irányított pilóták hajóira, valamint itt szabadulhatunk meg a felesleges nyersanyagoktól. Ezzel a felfedezésről hirtelen át is térünk a kereskedelemre, ami végső soron a játék magja, a legfontosabb elem – és a problémák forrása is.

### TÍZ ATLAS STONE ÖT CENTÉRT

Eleinte még azért mentem előre, mert meg akartam ismerni mindent, amit a *No Man's Sky* világa tartogat. A különböző lényeket, a csodás, ha másban nem is, színviláguk tekintetében változatos bolygókat. Egyetlen céloom volt: elég nyersanyagot gyűjteni, hogy beröfenthessem a hiperhajtóművet, és átgorhassak egy újabb rendszerbe, ahol ismét új kalandok várnak rám. Aztán ahogy

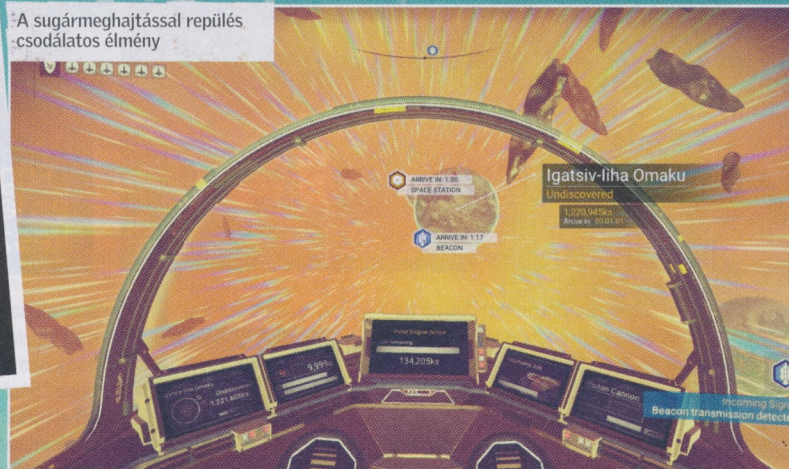
egyre inkább kitűnt, hogy a random-generátor képességei is végesek, a felfedezni akarás kicsit háttérbe szorult, és felváltotta a céltudatosság – akkor már a végső célt irányoztam meg. Viszonylag hamar belefutottam a minden inventorymenedzsmenttel megtöltött játéknál jelentkező hibába: sosincs elég hely még az alapvető, feltétlenül szükséges dolgok, mint az üzemanyagként és a létfenntartó rendszerek vagy a bányászfegyver újratöltésére használható anyagok tárolására sem. Nem is nagyon kell ezeket tárolni, mindenhol megtalálhatók nagy mennyiségben, de azért mégiscsak nagyobb biztonságban érzi magát az ember, ha tudja, hogy bármikor újratölthet. Szintén nem segít, hogy a fejlesztések az inventoryban foglalják a helyet, ami egy egész érdekes megoldás, megértem mögötte a logikát, csak akkor is inkább zavaró, mint nem. Ott megtorpantam egy kicsit, célt váltot-

tam: bővíteni karakterem hátizsákjának és hajójának kapacitását. Előbbi mentőkapszulák felkutatásával, utóbbi nagyobb járművek vásárlásával valósítható meg, és mindkettőhöz pénz kell.

De álljunk meg egy pillanatra: jó, ha egy játékban az a cél, hogy minél több cuccot cipelhessek, és többet adhassak el, hogy a megszerzett pénzből valami olyat vegyek, amely megint csak több dolog tárolását teszi lehetővé? Elgondolkodtam, hogy mi várhat rám a cél elérése után, és arra jutottam, hogy leginkább céltalanság. Eddig a pontig mindenki más mennyiségű játékidő után jut el, de itt dönt arról, folytatja-e, tudva, hogy nincs igazán más ezután, vagy köszönetet mond, és örökre félreteszi a játékot. 20-25 óra még így is lehet benne, ami egy 20 ezer forintos játéktól nem rossz, de elvesztegetett időnek éreztem a hosszú órákon át tartó farmolást.

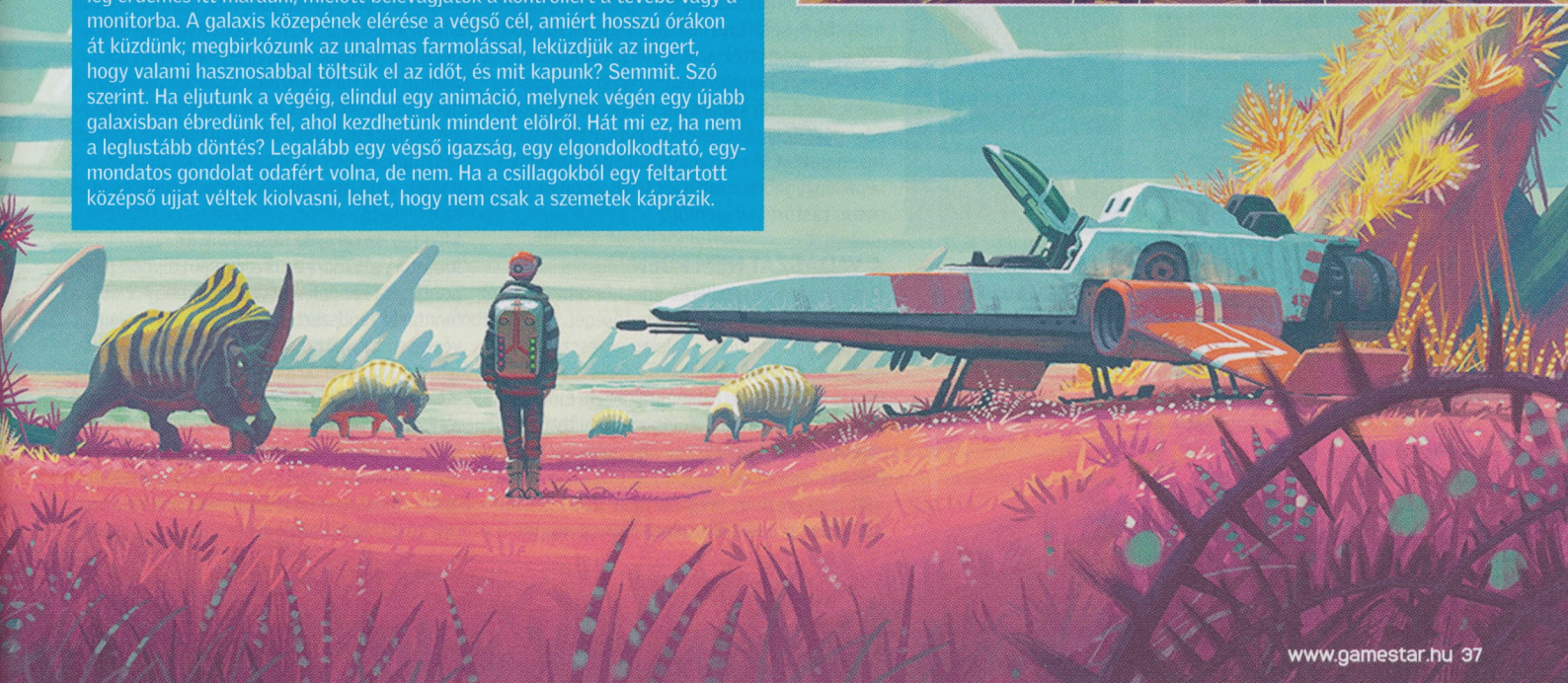
## ” A NO MAN'S SKY SZTORIJA ELÉG SUTA, SÜLYTALAN ÉS KIKERÜLHETŐ

A sugármeghajtással repülés csodálatos élmény



## MI VAN A GALAXIS KÖZEPÉN?

Mondhatnám, hogy spoilerekre érzékenyek most ne olvassanak tovább, de szeretnénk titeket megkímélni egy hatalmas csalódástól. Most még persze meggondolhatjátok magatokat, folytathatjátok máshol az olvasást, de tényleg érdemes itt maradni, mielőtt belevágjátok a kontrollert a tévébe vagy a monitorba. A galaxis közepének elérése a végső cél, amiért hosszú órákon át küzdünk; megbirkózunk az unalmas farmolással, leküzdjük az ingert, hogy valami hasznosabbal töltsük el az időt, és mit kapunk? Semmit. Szó szerint. Ha eljutunk a végéig, elindul egy animáció, melynek végén egy újabb galaxisban ébredünk fel, ahol kezdetünk mindent előlről. Hát mi ez, ha nem a leglustább döntés? Legalább egy végső igazság, egy elgondolkodtató, egy mondatos gondolat odafért volna, de nem. Ha a csillagokból egy feltartott középső ujjat vélték kiolvasni, lehet, hogy nem csak a szemetek káprázik.





Sokféle hajó közül válogathatunk, de a végén úgyis a tárhely mérete lesz a fő szempont

Könnyen közlekedhetünk űrállomások és bolygók között

A bolygókat átnevezhetjük, így már GameStar bolygó is van, természetesen



## HA TE MONDOD

**Sean Murray vezető fejlesztő, Hello Games:**  
 „Független stúdióként az egyetlen erősségünk és lehetőségünk, hogy különleges dolgokat készítsünk.”

Nem segített, amikor rátaláltam az általam csak aranybányának (egyébként pedig Ermyer Gloorbunak) hívt bolygóra, ahol már azt éreztem, nem akarok továbbmenni, nem akarom veszni hagyni az egyszerű pénz szinte kiapadhatatlan forrását. A már felszedett matériák nem termelődnek újra, de bármelyik terület van olyan nagy, hogy még így is kielégítő mennyiségű cuccot tudjanak összeszedni a kitarató játékosok. Mivel minden véletlenszerűen generálódik, előfordulhat, hogy egy sivar és nyersanyagzegény helyszínen lyukadunk ki, de az is, hogy kincsekben dúskálón. Néhány dolog szinte értéktelen, és nem is éri meg farmolni, mások viszont rettentő értékesek, és csak pár percig tart milliókat összegyűjteni segítségükkel. Az én bolygomon alientojás-szerű dolgokat találtam, egy-egy gyönggyel a közepükben, amelyek önmagukban is sokat, kb. 29 000 egységet érnek (a mihez tartás végett: ebből húszat összegyűjteni kb. 10 perc, a három óra

### A JÁTÉKFEJLESZTÉS EGY NEHÉZ DOLOG

A képeken Sean Murray vezető fejlesztő látható a fejlesztés különböző fázisaiban. Ha még mindig nem lenne világos, miért panaszkodnak néha a fejlesztők, itt az illusztráció.

alatt összeszedhető tízmillió egységből pedig már egész korrekt hajót lehet venni). Igaz, hogy ahogy az első gyöngyöt kivettem, jöttek az őrzőrobotok, és megpróbálták lézerral elégetni, de az ellenfelek száma nem nőtt, minimálisat sebeztek, annyi bogyót szedtem össze, amennyit akartam, és ahogy egy kicsit mélyebbre sétáltam egy barlangban, az üldözők el is vésztek érdeklődésüket irántam. Ha mégsem, beugorhattam egy biztonságos menedéket adó kapszulába vagy épületbe, és pár másodperccel később folytathattam a fosztogatást. Az összegyűjtött pénz mennyisége lényegében csak a kitarásomon és monotonitástűrősemen múlt.

### A VADÁSZAT NEM POÉN

A harc ugyan alappillékként lett feltüntetve, de nem éreztem nagy jelentőségét. Kétféleképp harcolhatunk: a talajon agresszív lények vagy minden apró tetre ugró robotok ellen, az űrben pedig űrbanditák ellen. Előbbiek, mint ahogy azt már futólag megemlítettem, szinte jelentéktelenek, egy alig fejlesztett ruhában (teljesen jól elvoltam az alapucummal, nem éreztem, hogy bármely fejlesztés miatt érdemes lenne elindulnom nyersanyagot

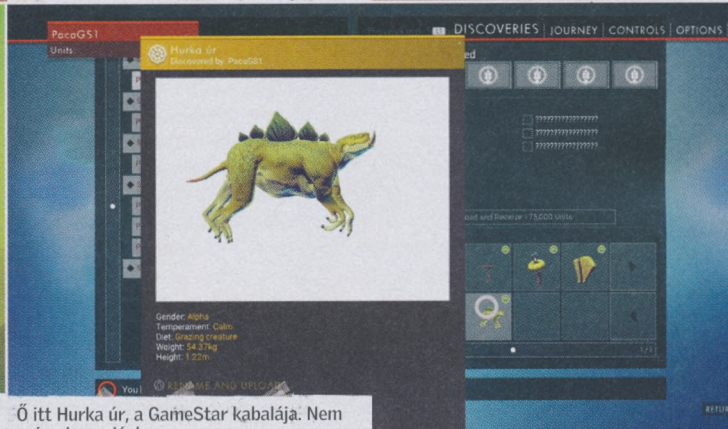
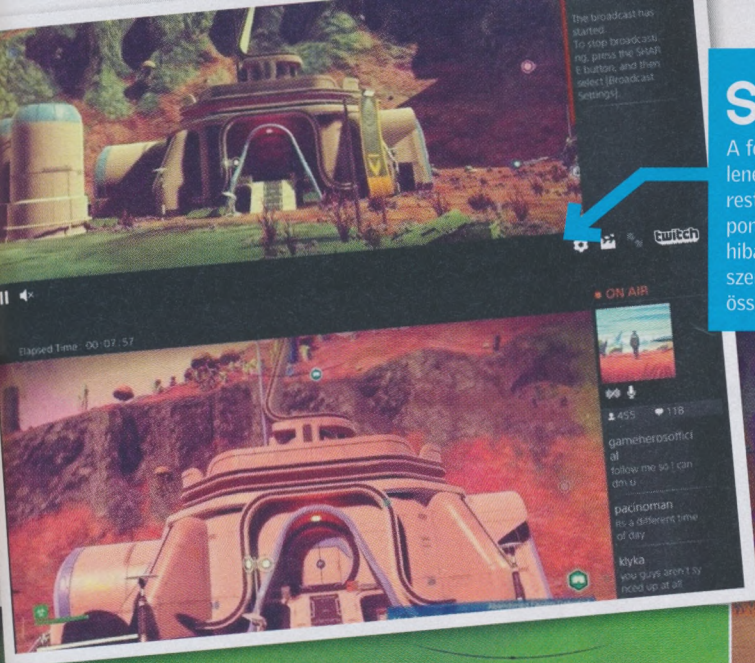
farmolni, és így legalább az inventoryban is több hely maradt), egy valahol a játék elején ajándékba kapott fegyverrel simán megvédelem magam. Utóbbiak esete már kicsit más, ők keményebbek, de nem legyőzhetetlenek, és jó pajzsgenerátor-menedzseléssel (ami fájdalomosan körülményes), valamint ügyes célzással simán lenyomhatók. Hiányoltam a nagyobb kihívást, a félelmet attól, hogy nem élem túl. Semmi ilyen nem éreztem, csak azt akartam, hogy legyen vége, és mehessek vissza követ bontani lézerral. Rádadásul minden, amit elveszítünk az életünkkel együtt, megmarad a játék azon pontján, ahol meghaltunk, és újra felvehető.

Még pár szó erejéig beszéljünk az inventoryról, mert az bizony nem a játék fénypontja. Ha kapunk egy üzenetet, hogy a létfenntartó rendszert működtető üzemanyag végesen fogy, az lenne a kényelmes, ha egy gombnyomással újra tudnánk tölteni. Ehelyett viszont meg kell nyitni az inventoryt, átlapozni az Exosuit lapjára, ott az ikonok között megtalálni a létfenntartót (ez mondjuk egy idő után reflexből megy), rányomni, kiválasztani, mivel szeretnénk újratölteni a nálunk lévő cuccok közül, majd még egyet rányomni. Közben



# SEHOL SE TALÁLLOK

A fejlesztők azt ígérték, a játékosok találkozhatnak majd egymással. Két nappal a megjelenés után két játékos egész véletlenül ugyanabban a rendszerben találta magát, így felkeresték egymást, és megbeszélték, melyik bolygó mely pontján találkozzanak. Mindketten pontosan ugyanazon épületnél álltak, de sehol sem látták egymást. A Hello Games szerint ez hiba, látniuk kellett volna a másikat, de valószínűbb, hogy túlságosan is bíztak a véletlenszerű generálásban és a 18 trillió planétában, így nem sejtették, hogy a játékosok valaha is összefutnak.



az idő nem áll meg, támadnak minket, hat ránk a radioaktív szennyezés, vissza kell szaladni a hajóhoz vagy a közeli menedékhöz, nem tudunk haladni a dolgunkkal. Legalább ha a hajó eszköztárából a sajátunkba akarunk valamit áttenni, nem kell beszállni, csak bizonyos közelségben lenni.

## KOPP-KOPP

A bolygókon aránylag sok a tennivaló. Feltérképezhetjük az élővilágot, átnevezhetjük a lényeket (már ahol vannak, néhol a környezeti feltételek nem teszik lehetővé életben maradásukat), feltölthetjük felfedzéseinket a nagy, közös adatbázisba pár kreditért cserébe. Elindulhatunk továbbá épületeket kutatni, ezekből három típus különböztethető meg. A lakottakban általában beszélhetünk az ott élő űrlénnyel, aki adhat valami ajándékot, vagy megtaníthatja nekünk népe egyik szavát (minél jobban értünk egy nyelvet, annál jobb üzletet tudunk kötni), kis szerencsével új fegyvert találhatunk, újratölthetjük életerőnket, és elérhetjük a kereskedelmi rendszert, amelyen keresztül megszabadulhatunk az épp nálunk lévő cuccoktól,

vagy megvehetünk valamit, amire szükségünk van, de nem akarjuk kibányászni. A lakatlanokban csak terminálok találhatóak, ezek zömmel tervrajzokat adnak és újratöltönek, az elhagyottakban pedig vészjelzésre reagálhatunk, amely valami érdekesség pozíciójára mutat. Emellett kereshetünk mentőkapszulákat (inventoryhelyekért), ősi alienek által hátrahagyott építményeket (a lények nyelvének megismeréséért) vagy lezuhant űrhajókat is; ezeket restaurálás után használatba is vehetjük. A felújítással elkerülhetjük a fizetést, viszont a helyrehozatal is időigényes folyamat, és amíg nem tesszük a masinát működőképesé, azon a bolygón ragadunk, amit találtunk. Néhol több, másol kevesebb a felfedezésre váró objektum, de a bekezdésben említettek variálódnak.

## SEMMITTEVÉS SENKI EGÉN

Az indulás nem volt problémamentes, néhány kellemetlenség pedig nem is fog feloldódni. PS4-en játszottam, és az előrehaladásomat blokkolta, hogy ha bizonyos rendszerekbe akartam eljutni, a játék egyszerűen összeomlott,

és hibaüzenettel elszállt. Valószínűleg a randomgenerátor akadt be; végül is tudtam alternatív útvonalat választani, de le kellett térnem az egyik előre meghatározott útról. Emellett a bolygók lassan töltődtek be, amikor közlekedtem, de leszállás után már jó volt minden. Ez persze nem teszi tönkre a játékot, csak egyszerűen nem szép. A *No Man's Sky* koncepciója és alapjai működőképesek, csak ez így még olyan, mint a korai hozzáférésű játékok szoktak lenni – az értékelhető tartalom mennyisége miatt semmiképp nem indokolható a magas ár, pláne úgy, hogy rengeteg (tényleg nagyon sok) megígért funkció kimaradt. Hiányzik a változatosság, a történet, az épkezláb célok, bármi, ami vinne előre. A multiplayer nekem személy szerint nem hiányzik, sőt, a PvP kimondottan idegesítő lenne, a kooperatív játék meg a jelenlegi lehetőségek mellett egyszerűen értelmetlen. Szerencsére olyan világot élünk, ahol patchekkel és tartalmi frissítésekkel szinte mindenben lehet javítani, és remélem, hogy a Hello Games így is tesz majd.



## HARDVER

Windows 7 (64 bit); Intel Core i3; 8 GB RAM; Nvidia GTX 480/AMD Radeon 7870; 10 GB HDD

- + gyönyörű bolygók, küllembeli változatosság
- + sima váltás az űr és a légkör között
- + van benne potenciál, hogy többé váljon
- jelenleg teljes céltalanság
- a farmolás egyáltalán nem szórakoztató
- a lények rettenetesen néznek ki

## PACA

Meglátjuk, mi változik egy év alatt, de ez így most kevés.

# 60

Paca



Démonlégiók Azeroth hősei ellen – második menet

# WORLD OF WARCRAFT: LEGION



## INFO

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

**Röviden** A hatodik kiegészítő minden idők egyik legnépszerűbb MMO-jához, amelyben régi ellenségeink és barátaink is visszatérnek.  
PEGI 12+

**TIZENKÉT ÉV NAGYON HOSZSZÚ IDŐ.** Kevés játék képes ilyen sokáig fenntartani az érdeklődést, különösen nehéz a havidíjas pénzügyi modellt alkalmazó szoftverek dolga. A Blizzard 2004 óta fanatizálja sikerrel rajongótáborát, két évente „újratöltik” a lelkesedést egy-egy megfelelő módon beharangozott kiegészítővel. 2016 a Légió éve, de vegyések az érzéseink.

### LÁTHATATLAN LÉGIÓ

Lehet vitatkozni azon, hogy a *Burning Crusade* vagy a *Wrath of the Lich King* volt a jobb kiegészítő, az azonban bizonyos, hogy az egyszeri *WoW*-játékosok túlnyomó többsége ezt a két részt tartja a csúcsonak. A *Burning Crusade*-ben gondolták újra először az alapjátékot, majd a *Lich King*-ben érték be a változtatások igazán, illetve ott mutatták be az első (és a demon hunter megjelenéséig egyetlen) hős karakterosztályt. A fénykor egyértelműen Arthas tündöklése (és bukása) volt, ekkor közel 12 millió előfizetője volt a *WoW*-nak (ki lehet számítani, mennyi pénzt keresett a Blizzard abban az időszakban). De nem maradhatott örökké így, változtak az

idők és a játékoszokások, egyre többen fordultak az ingyenes játékok felé. Kevés, igazán hardcore játékos maradt, az utolsó, nyilvánosságra hozott adatok szerint ötmillió előfizetőre olvadt a rajongótábor, és az sem túl megnyugtató nyilatkozat a Blizzard részéről, hogy ettől az évtől kezdve nem adnak ki adatokat az előfizetők számáról. Kíváncsi vagyok, a részvényesek mit szólnak hozzá, hogy ezentúl az egyik legfontosabb sarokszám nem lesz látható a pénzügyi beszámolóikban, de ez már legyen az ő bajuk. A *Legion* utáni első napokban készítették egy infógrafikát, amiből kiderült, hogy 3,5 millió demon huntert kreáltak a játékosok a hatodik kiegészítő megjelenése előtt, tehát legalább ennyien előre megrendelték az új részt (csak az előrendelőik indíthattak korábban démonvadászot). Ebből könnyen ki lehet számolni, hogy a *WoW* még mindig nem haldoklik, ennyi előrendelőért bármelyik nagy kiadó összetenné a két kezét.

### A LÉGIÓ MINDHALÁLIG

Az új kiegészítőkhöz új helyszínek is tartoznak, jelen esetben a Broken Isles elnevezésű terület, ahol a sötét

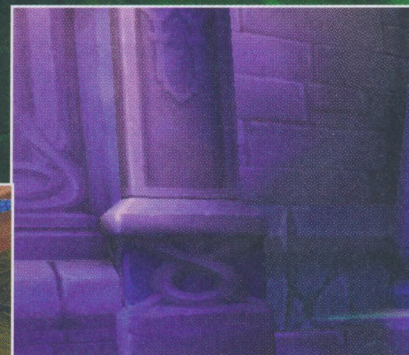
titán, Sargeras sírhegye is található. A frissen felállított Burning Legion is itt támad Azerothra, itt kell megállítanunk előrenyomulásukat. A kiegészítőt felvezető patchben részesei lehettünk egy katasztrofálisan megtervezett és kivitelezett ellentámadásnak, amelyben mind a szövetség, mind a horda szörnyű veszteségeket szenvedett. De megszokhattuk már az eddigi *WoW*-kiegészítőkben, hogy vesztes helyzetből kell talpra állnunk, egyikben sem volt sétagalopp a fejlődés. A szinttár 110-re emelkedett, de sajnos ez nem jelenti azt, hogy új képességekkel bővül az arzenálunk, sőt a karakterosztályok újragondolása miatt több képességnek búcsút inthetünk. Az első karakterem egy prot warrior volt, amelyet maximumra húztam, és néhány hónapos kihagyás után meglepődve láttam, hogy évtizedes múlt-ra visszatekintő „stance” képességeim mentek a levesbe. Egyértelműen az volt a cél, hogy egyszerűsödjön a játékmenet, 2016-ban a Blizzard szerint már nem lehet ugyanúgy kezelni a játékosokat, mint az alapjáték meg-



amed the achievement (and) Aspect[s]-need a guild

A démonvadászok amolyan ezermester típusok, de tudnak sebzést tolni, az már biztos; íme a 100-as szintű kislány

Azzory the Kingslayer-Willhammer  
Immortalized Translators  
Level 110 Blood Elf Demon Hunter (Player)  
Horde







## ” SZÉTOSZTJA A JÁTÉKOSÁLLOMÁNYT NÉGY NAGY ZÓNA KÖZÖTT, ÉS AZ EZEKBE A KÖRZETEKBE TALÁLHATÓ KÜLDETÉSEK ÉS ELLENFELEK SKÁLÁZÓDNAK AZ ÉPPEEN AKTUÁLIS SZINTHEZ

jelenésekor. Ezzel nem igazán érték egyet, túlságosan leegyszerűsödött a játék az utóbbi években; aki hosszabb kihagyás után mostanában tér vissza, csak pislog, mint az a bizonyos murloc a szatyorban, és nem ért semmit az új játékmekanikákból.

### DARABOKRA TÖRT SZIGETEK

A *Legion* kiegészítőben az új térkép nagy része kezdőterület, ez igen ötletes és felettebb hasznos újításnak bizonyult. Az eddigi kiegészítőkben jellemzően lineáris fejlődés volt, a *Burning Crusade*-ben minden karakter Hellfire Peninsulában kezdett, és Shadowmoon Valley-ben vagy Netherstormban végzett. Azok a küldetések vagy területek, amelyek ki-maradtak, feledésbe is merültek, mivel csak a maximalista öcsivadások mentek vissza a régi részekre, hogy minden küldetést szálal elvarrjanak. A *Legion* egyik legjobb és véleményem szerint leghasznosabb újítása az, hogy szétosztja a játékosállományt négy nagy zóna között, és az ezekben a körzetekben található küldetések és ellenfelek skálázódnak az éppen aktuális szinthez. Ez azt jelenti, hogy együtt kalandozhat az alacsony szintű kezdő a kimaxolt veteránnal, és mindketten jól fognak szórakozni. Ugyanez igaz a dungeonokra is: min-

den játékos a maga szintjén álló ellenfeleket kap. Egész jól működik a rendszer; ezzel az újítással szinte mindig akad jelentkező az instákra, és senki sem haszontalan nehezek, akik csak végigvonszolunk a csillogó zsákmány reményében. Azt azért észrevettem, hogy az alacsonyabb szintű gyógyítóknak meglehetősen nehéz volt életben tartaniuk a tankomat, de ez lehetett az ő tapasztalatlanságuk vagy az én felszerelésbeli hiányosságom következménye is.

Kezdes után tehát négy zóna közül választhatunk. A taurenok által uralt Highmountain vadregényes vidékét fedeztem fel elsőként, aztán következett Illidan és Malfurion Stormrage szülőházaja, Val'shalar titokzatos erdősége, ahol a démonok olyannyira elszemtelenedtek, hogy már Elune templomát veszélyeztetik. Stormheim a viking mitológiára építkező helyszín, a Valhallával, valamint Odinnal, Heimdallal és a többi viking istenséggel. Azsuna az elfek és a kék sárkányok területe, bár egyik frakció sem tűndöklöl már olyan fényesen, mint egykor. Az ötödik új helyszín, Suramar kifejezetten a maximális szintet elért karaktereknek ajánlott.

Kellő elszántsággal harminc-negyven óra kell a 110-es szint eléréséhez; nekem három nap alatt sikerült elérnem,



Khadgar és a Kirin-Tor mágusai közös erővel segítenek megállítani a démoninváziót. Jaina Proudmoore azonban még mindig nem tudta túltenni magát Garrosh rajtaiutésán, ami elpusztította Theramore városát



ehhez napi 14-16 órát játszottam. Ennek a tömény Legion-adagnak köszönhetően bizonyos küldetések unalmasnak tűntek, és a hatvanadik „ölj meg tíz murloc/naga/kobold ellenfelet” misszió borzasztóan lehagolt. Emellett kaptam 10-15 egészen nagyszerű hangulatú és megvalósítású feladatot is, de sajnos nem ezek voltak többségben. Minden terület egyedi történetzálat kapott, ezek persze minőségi Blizzard-sztorik voltak; most is érdemes végigolvas-

ni a küldetések kísérőszövegeit, egészen fantasztikus mesélők dolgoznak Irvine-ban, a Blizzard főhadiszállásán. Most is vannak a játék motorjával készült átvezető animációk, nagyon jók ismét a hangalámondások, ütnek az új animációk, látszik, hogy továbbfejlesztették a grafikus motort (sokkal messzebbre láthatunk el). Ettől azonban még nem lesz modern játék a WoW-ból, az a tizenkét esztendő igenis nyomot hagyott rajta.

Az éjféλι indulás egészen zökkenőmentesen zajlott; általában nem szokásom ilyen késő este belekezdeni egy játékba, de kíváncsi voltam, miként birkózik meg a Blizzard csapata sokadszorra ezzel a kihívással. Soha nem volt még ilyen sima a rajt, lagmentesen sikerült elérnem az első szintemet a megjelenés hajnalán. Néhány bug maradt csupán a játékban, de egyik sem akasztotta meg a sztorizálat. Főként az új World Questekben voltak fennakadások, de

ugye ez egy teljesen új terület, érthetően volt néhány zökkenő (inkább csak bosszantó apróságokra kell itt gondolni).

## BELSŐ DÉMONJAINK

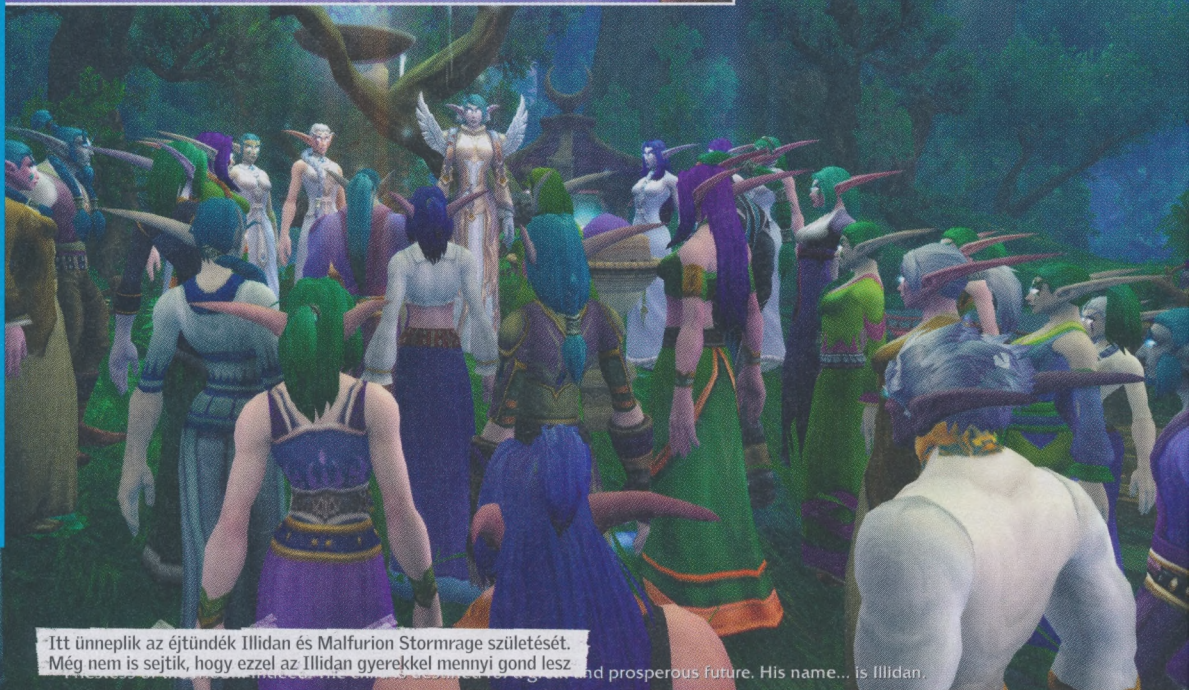
A Legion kiegészítő sztárjai vitathatatlanul a démonvadászok, Illidan kedvenc karakterei. A halálovagokhoz hasonlóan belőlük is csak egyet indíthatunk el az adott szerveren, és kell hogy legyen egy 70-es karakterünk ugyanott. 98-as szinten indulnak, és egy közel háromórás gyorsalponon sajátíthatjuk el használatukat. Kicsit visszautazunk az időben; pont akkor indulnak bevetésre a frissen kiképzett demon hunterek, amikor az első hetvenes raidek betették a lábukat Black Temple erődítményébe. A sikeres kommandós akció után azonban sokként ér mindenkit, hogy Illidan mester halott, a hordások (vagy a szövetségesek) véget vetettek uralmának. Itt indul kálváriájuk; először ugyan kristálybörtönbe kerül az összes, de a Légió támadásának köszönhetően szabadon eresztették őket az őrzők, az ellenségem ellensége a barátom felkiáltással. Démonvadászt csak két faj indíthat, kizárólag az éjtündék és a vérelek lehetnek tagjai ennek a rendnek. Tank és DPS feladatokra specializálódtak, csak bőrpáncélt viselhetnek, és ők a legmozgékonyabban a Warcraft világában. Eddig nagyjából húsz instát mentem is-

A mágusok pillanatokon belül elteleportálják egész Dalarant a Broken Isles terület fölé. Itt kell megállítani az új démoninváziót



## Mazur más véleménye

A NeoGAF fórumon valaki nemrégiben feltette a kérdést, hogy vajon van-e jelenleg a Blizzardnál jobb fejlesztőcsapat. Az eredmény persze tízen sok oldalnyi, rendkívül szórakoztató adok-kapok lett, de a kérdés, ha objektíven nem is megválaszolható, azért teljesen jogos. A Blizzard a legnagyobbak egyike, például azért, mert ilyen magabiztosan rántotta fel újra a World of Warcraftot, annak ellenére, hogy az már bőven megszolgált a maga idejét. Persze ennyi év alatt nemcsak a játék változott meg, hanem mi is: már nem azt várjuk tőle, mint régen, de nem is adunk neki annyit az időnkéből, mint annak idején (vagy beszéljék csak a magam nevében?). A maximalizmusból azonban nem engedett a Blizzard, sem az új ötletek, sem az apró részletek kicsiszolása, sem a régi mechanizmusok ezredszéri újragondolása terén. Akárhogy is, a Legionnal a legjobb arcát mutatja a World of Warcraft, akár új (nehezen, de elképzelhető) akár régi (ha de milyen régi?) játékos úljön is le elé... nagyot sóhajtva, némi büntudattal.



Itt ünneplik az éjtündék Illidan és Malfurion Stormrage születését. Még nem is sejtik, hogy ezzel az Illidan gyerekekkel mennyi gond lesz



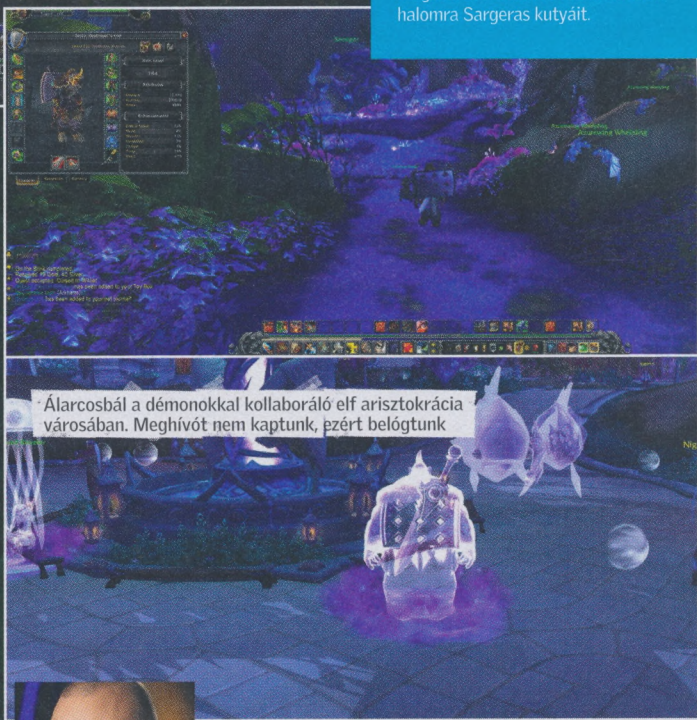


**REMÉNYKEDTEM ABBAN, HOGY A KÜLDETÉSEK HASONLÓ NEHÉZSÉGŰEK LESZNEK, MINT A VADÁSZE ÉS PAPÉ VOLT MÉG AZ ALAPJÁTÉKBAN, TIZENKÉT ÉVVEL EZELEŐTT, DE AZOK AZ IDŐK MÁR ELMULTAK**



## Hunter más véleménye

Annak idején sokéves Warcraft III-múlttal, nagy elvárásokkal léptem be a WoW kezdőterületeire. Azt vártam, hogy Thrall, Jaina, Arthas és a sok W3 hős után most az en sztorim következzen, és magam írhasam át Azeroth jövőjét. A lore huzott be a játékba, és a Legion lore-ja az, amiért azt kell mondanom, hogy ez a legjobb kiegészítő, amivel játszottam. Nekem a Lich King bukása egy kiszámítható folytatása volt a The Frozen Throne sztorijának, és nem ejtettem könnyecseppet akkor sem, amikor magunk mögött hagytuk Outlandet. Az új karakterek, az új helyszínek és a légió új arca sokkal jobban izgalomba hozott, mint a Mists of Pandaria bejelentése óta bármi. Egyelőre én imádom a játékot, hunter és mage mainként egyszerűen odáig vagyok a kasztsztoriktól, és a Suramar end-game-helyszín küldetesei egytől-egyig elvarázsolnak. Én nem bánom a grindet, nem bánom a változásokat. Örömmel fogadok mindent, amíg Alunethel a hátamon és a Tirisgarde mágusainak oldalán megszárolhatom halomra Sargerass kutyáit.



Álarcosbál a démonokkal kollaboráló elf arisztokrácia városában. Meghívót nem kaptunk, ezért belőgtünk

meretlennel, de mindig a démonvadászok voltak legelől a kiosztott sebzés tekintetében.

### RENDEK KELL LENNIE

A hatodik kiegészítő következő „újítása” az Order Hall, ami nem más, mint egy átalakított garrison, ahová a többi hasonló kasztsba tartozó játékos is bejuthat. Egy hét tesztelés után nem vagyok maradéktalanul boldog, nekem egy lebutított *Warlords* főhadiszállásnak tűnik, ahol jóval kevesebb dologgal üthetjük el a szabadidőnket. Itt is vannak persze olyan hősök, akárcsak mondani bajnokok, akiket felfogadhatunk és elküldhetünk különféle küldetésekre, de messze nincsenek annyian, mint a *Warlords*-ban, és érzésem szerint nem is tesznek hozzá olyan nagyon sokat a játékelményhez. Order Hallban vehetjük fel a harcok küldetéseket, de a rendházak lesz saját küldetéssorozata is. A harcosoknál Odin kedvenc kiválasztottjai vagyunk, ő a közvetlen főnökünk, tőle kapjuk a megbízásokat. Minden karakter kap tőle egy küldetést, amelynek végén gazdagabbak leszünk egy legendás fegyverszettel. A tankszerepben tündöklő harcosoknál ez egy pajzs és kard kombó, amit egy korai küldetéssorozat végén kapunk meg. Az előzetes információk alapján kicsit reménykedtem abban, hogy ezek hasonló nehézségűek lesznek, mint a vadász és

pap küldetés volt még az alapjátékban, tizenkét évvel ezelőtt, de szomorúan nyugtáztam, hogy azok az idők már elmúltak, töredék idő alatt jóval erősebb fegyverzet birtokosai lettünk. Sokat elmond a „nehézségről”, hogy egyszer sem haltam meg a feladat teljesítése során, és egy óra alatt tokal-vonóval megvolt minden. Ezután viszont elkezdődik egy szinte véget nem érő grindelés, aminek az a célja, hogy a fegyverzetünket a saját igényeinknek megfelelően testre szabjuk. Ez amolyan második tapasztalati szintként is felfogható, ahol szintlépés esetén erősíthetjük valamelyik képességünket, illetve a végső cél az, hogy feloldjuk a fegyver speciális tulajdonságait. Fegyvertapasztalatot szinte mindenért kapunk, található kincsesládákban, küldetések teljesítése után jutalomként, de ezt dobják a főellenfelek az instákban és a raidekben, sőt még PvP-harcokért is ez jár. A csavar az a dologban, hogy mindhárom specifikáció (na jó, a démonvadászoknál csak kettő) fegyverét elég könnyen meg lehet szerezni, de a fegyvertapasztalat csak az éppen használt fegyverre vonatkozik, nem lehet az egyik fegyverről átvinni a másikra. Ott van tehát a zsáknunkban két másik legendás fegyver, de ahhoz, hogy kimaxoljuk, előlről kell kezdenünk a fegyvertapasztalat gyűjtő-



### HA TE MONDOD

**Tom Chilton vezető tervező, Blizzard Entertainment: „Mindegy, melyik karakter a kedvenced, a démonvadászt mindenképpen ki kell próbálnod. Aztán eldöntheted, hogy melyik lesz a főszereplő.”**



# A démonokat lelövük, ugye?

## Interjú Tom Chiltonnal, a Blizzard vezető játéktervezőjével

**GameStar:** A PvP-rész jelentős átalakításon megy keresztül; mondánál nekünk erről pár szót?

**Tom Chilton:** A honor bevezetése óta ez lesz a legnagyobb változás a PvP-ben. Az új honorrendszer segítségével a játékosok egyedi módon tudják testre szabni karakterüket a PvP-meccsekre. Különböző honorszinteken keresztül fejlődhetnek, ami szerintem sokkal izgalmasabb megoldás, mint a szettbónuszok összeszedése. Korábban páncélszettek gyűjthettek össze, azokon volt kettes meg négyes bónusz, ezekkel játszva tudtuk csak megadni a PvP-játékosoknak azt az érzést, hogy ők valamilyen szinten különböznek a PvE-játékosoktól. Az új talentrendszer segítségével azonban fejlődés közben oldhatjuk fel az egyedi PvP honor talenteket, ez sokkal izgalmasabbá teszi a PvP-fejlődést, és nem csak arról szól a dolog, hogy minél előbb elérjük a maximális szintet, majd a presztízsrendszert felhasználva kezdjük előlről az egészet egy hosszú távú cél eléréseért.

**GS:** Beszéljünk kicsit az artifactokról; nehéz lesz őket megszerezni?

**TC:** Ezeket a legendás fegyvereket egy küldetéssorozat keretében kaphatják meg a játékosok még a kiegészítő elején. Arra számítunk, hogy minden egyes játékos felveszi ezt a küldetéssorozatot, és megszerzi a karakterosztályához tartozó fegyvert. Ezeknek a küldetéseknek bizony lesznek nagyon nehéz részei. Direkt úgy terveztük meg őket, hogy kihívást jelentsenek; sokszor meghalnak majd a játékosok bizonyos részekben, de aztán egyszer csak diadalmaskodnak. Kemények lesznek az artifactok, de szórakoztatóak, eleve ez volt a terv. Azt szerettük volna elérni, hogy többféle specializációt kipróbáljanak a játékosok, és megtapasztalják, milyen is az adott karakterrel kicsit másként játszani. Ez nagyon szórakoztató a kiegészítő elején.

**GS:** Mi a helyzet az új karakterosztállyal, a demon hunterrel?

**TC:** A démonvadász az egyik legizgalmasabb karakter, amely valaha a játékba került, nekem személyes kedvencem. Hihetetlenül mozgékonyak, ott van mindjárt a dupla ugrásuk meg a fel rush képességük, melynek segítségével villámgyorsan elérik a célpontjukat, átcikázva a levegőn. A tankok meg egyszerűen odaugranak a célpontjukhoz; mindig szórakoztató olyan karakterrel játszani, amivel ennyit kell mozogni. Kicsit olyan érzés, mintha Illidant irányítanánk; ott vannak az ikerpengék, a különféle támadások és a szemékből előtörő sugárnyaláb, ez azért elég menő. Nagyon szuper karakter, mindenkinek ajánlom, hogy próbálja ki. Mindegy, milyen karakterrel játszol, indíts egy démonvadászt, ez egyből 98-as szinten kezd, és gyorsan fel lehet vinni százasra, aztán eldöntheted, megtartod-e main karakternek vagy altnak használsz.

**GS:** Miből áll az endgame-tartalom? Mi vár a 110-es szintű játékosokra?

**TC:** A Legion endgame-tartalma óriási, mennyiségben és minőségben is többet adunk, mint az eddigi kiegészítőkben. Itt van az új PvP honorrendszer, amiről már beszéltünk az előbb, aztán a World Questek, amelyek segítségével a játékosok az új területeken kalandozhatnak, továbbá a Suramar zónát kifejezetten a maximális szintet elért játékosoknak terveztük. Itt egy nagyon hosszú történetzálat követhetünk végig; megismerhetjük Suramar történelmét, képet kaphatunk az itt élő nightborne civilizációról. Lesznek ezenkívül új dungeonök: normal, heroic és mythic nehézségi szinten is megnézhetjük ezeket a kihívásokat. Ezekhez előre kell csapatot keresnünk, nem használhatjuk a csapatkeresőt. Aztán persze ott vannak a raidek, amelyek folyamatosan nyílnak meg a megjelenést követő hónapokban. Óriási mennyiségű endgame-tartalmat zsúfoltunk bele a játékba már most, a megjelenéskor, ez hosszú időre le fogja kötni a játékosokat. Mindenkinek ajánlott a Class Order és a hozzá kapcsolódó küldetési lánc teljesítése, az artifact fegyvert is érdemes maximális szintre felfejleszteni.

**GS:** Egy utolsó kérdés. Mi a terv a Legion megjelenése után? Van már valami a tervezőasztalon?

**TC:** Már dolgozunk az új kiegészítőn, de erről még nem szabad beszélnem. Viszont nagyon sok tartalmi patchet tervezünk a Legionhöz. Az igazság az, hogy úgy érezzük, nem végeztünk elég jó munkát ezen a téren a Warlords kiegészítőben, ezért nagyon agresszív patchtervet raktunk le az asztalra a Legionhöz. Várható néhány nagy frissítés is új raidekkel, de emellett érkeznek több kisebb tartalmi tapasz is új dungeonökkel, World Questekkel és sztoriküldetésekkel. Ezek jellemzően a nagy patchek között fognak megérkezni. Úgy érezzük, jó munkát végeztünk ezen a téren, sőt még azt is elárulhatom, hogy sokkal gyakrabban lesznek ilyen frissítések, már most az utolsó simításokat végezzük az első nagy tartalmi patchen, ami közvetlenül a Legion megjelenése után érkezik.

**GS:** Fogunk valaha játszani a World of Warcrafttal konzolokon?

**TC:** Soha ne mondd, hogy soha, mivel az egy elég beláthatatlan időtartam. Jelenleg nincs tervben, hogy átnyergelünk a konzolokra. A tervezési fázisban egyértelműen billentyűzetre és egerre optimalizáltunk; az egeret még helyettesíthetjük valahogy, de a billentyűzetre nagyon nehéz lenne konzolon megoldani.

**GS:** Nagyon szépen köszönjük, hogy időt szakítottál ránk!

**TC:** Igazán nincs mit.

Az első dologom volt megváltoztatni a legendás pajzs kinézetét. Illidan dobta meg tíz évvel ezelőtt ezt a gyönyörű Bulwark of Azzinoth pajzsot, azóta minden új szerzeményt átalakítottuk erre





## Ember az orknak worgene - PvP

Jelentősen átalakították a PvP-részleget is. Bevezették a honorszinteket, és eltörölték a honor és conquest fizetőeszközöket. Szintlépéskor kapunk egy kis aranyat, artifact powert és időnként olyan képességeket, amelyeket csak PvP körülmények között tudunk használni. A kukában végezték a PvP statok, és a felszerelésünk sem fog már annyira erősíteni. Ötvenes szintnél kapjuk meg az összes PvP képességünket, de dönthetünk úgy, hogy feláldozzuk az egészet prestige ranknek, és akkor kezdhethetjük előlről az egész szintezést (elvesznek a képességeink is). Kapunk két új arénát a meglévők mellé, és Dalaran csatornarendszerében kialakítottak egy pofás kis World PvP-zónát, ahová bármikor leugorhatunk, ha egy kis horda/allis vére szomjazunk. A PvP-szakértők szerint a változtatások kifejezetten jók, az új irányvonal alapján a fejlesztők azt szeretnék, hogy inkább az adott játékos tudása domináljon, ne a felszerelése.



### KONFIGURÁCIÓ

CPU: I7 4720HQ, 2,6 GHZ  
RAM: 16 GB  
GPU: GEFORCE GTX 980M  
FELBONTÁS: 1920x1080  
60 HZ  
WINDOWS 10  
DRIVER: 372.70

### EREDMÉNYEK WOW: LEGION

#### 42-47 FPS

Resolution: 1920x1080  
Texture resolution: High  
Anisotropic filt.: 16x  
Projected textures: Be  
Shadow quality: Ultra  
Liquid detail: High  
Sunshafts: High  
Particle Density: High

#### 96-97 FPS

Resolution: 1920x1080  
Texture resolution: fair  
Anisotropic filtering: Trilinear  
Projected textures: Ki  
Shadow quality: Good  
Liquid detail: Good  
Sunshafts: High  
Particle Density: High

Együttműködő partnerünk

**notebook.hu**  
és  
**ALIENWARE**



Az ellenséges elf városban mágikus álca nélkül folyamatosan harcolhatnánk, szerencsére itt is akadnak szövetségeseink



Orgrimmarban lehet igazán kigyúrt arcokat látni, sokan már az első nap elérték a 110-es szintet



Az utolsó pillanatok, amikor még lehetett repülni, alig várom, hogy visszakapcsolják



getését. Egészen biztos vagyok benne, hogy Koreában zabálni fogják ezt a megoldást, de sok nyugati játékos fogja bedobni a törölközőt, és felejtí el az egész fejlesztést.

### ÉLET SZÁZTÍZ FELETT

Minden MMO-ban óriási gondot okoznak a maximális szintre felért, unatkozó játékosok. Egy hónapig még csak-csak nézegetik az instákat és a raideket, elvarrják a félbemaradt küldetésszálakat, fejlesztik kedvenc fegyverüket, aztán eljön az a pillanat, amikor felteszik maguknak a fejlesztők rémálmát jelentő kérdést: Miért is logolok be egy játékba, ha már igazából meguntam? Na, ilyenkor fagyasztják be az előfizetést, és várják a következő kiegészítőt vagy a nagy tartalmi frissítést. A Blizzard fejesei persze ezekkel fogadkoznak, hogy most egészen más lesz a helyzet, a *Legion*-ben minden eddiginél több tartalom várja a kigyúrt játékosokat. A World Quest az egyik ilyen próbálkozás. Kicsit úgy kell elképzelni, mint a ha *Diablo III* bountyküldetéseit keresztelnék a *Heroes of the Storm* napi feladataival. Igazából annyi az egész, hogy a már teljesített küldetéseket kell újra véghezvinni (na jó, vannak azért új missziók is, de senki se várjon túl nagy meg-

lepetést, inkább a mennyiségre mentek rá a készítőik, és nem a kifinomult történetmesélésre). Naponta ez nem jelent túl nagy elfoglaltságot, de három hónap múlva már a hátunk közepére sem kívánjuk ezeket a feladatokat, különösen hogy a repülést még maximális szinten sem engedélyezték, anélkül meg kinszenvedés bizonyos területeket megközelíteni. Elméletileg valamikor a jövőben lehet majd repülni, de most hiába csináljuk meg a Pathfinder öcsit (Draenorban ennek a végén kaptuk meg a repülést), mindössze egy gyorsabb háttas lesz a jutalmunk.

Kezddéskor nyolc ötfős insta várja a játékosokat, ezek nagy részében voltam, de az igazat megvallva semmi olyat nem láttam bennük, ami miatt ellenállhatatlan vágyat éreznék arra, hogy visszatérjek. Van új raid is, egyelőre oda még nem jutottunk be, kell hozzá a combos felszerelés. A fejlesztők a Gamescomon elárulták, hogy nagyon előrehaladott állapotban van a 7.1-es, Return to Karazhan patch, amelyben visszatérhetünk minden idők egyik legjobb, *WoW*-os helyszínére, kapunk egy rövid raid instát, új World Questek jelennek meg a térképen, és elindíthatjuk a hadjáratot Suramarban az elnyomó elf rezsim ellen.

A *Legion* nagyon korrekt iparosmunka lett, de messze nem ez a legjobb ki-

egészítő. Sok apró újítása nagyon tetszett (külön plecsni annak, aki találta a sípszóra megjelenő repülő mountot, amely letesz a legközelebbi repülőpontra), tesztelés közben azonban nem tudtam szabadulni attól a gondolattól, hogy itt már jártam egyszer (vagy többször), és átéltem ezeket a kalandokat. Ettől függetlenül pillanatnyilag még roppant mód élvezem, de ez inkább az újdonság varázsa, kétlem, hogy hosszú távon képes lennék visszatérni.

**Mocsy**

### HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit); Intel Core i5-4670; 8 GB RAM; AMD Radeon HD R9 M290X /Nvidia GeForce GT 775M; DirectX 11, 45 GB HDD

- + kímágasló sztoriszálak
- + vaskos újítások
- + új hőosztály
- grindeléshegyek
- leegyszerűsített játékmekanika
- hiányzik a repülés

### MOCYS

Hatodiziglen is jó.

**84**



A pole-pozícióba és tovább

# F1 2016

## INFO

Kiadó Codemasters  
Fejlesztő Codemasters  
Birmingham  
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden Az F1 sorozat idei részében végre visszatért a karriermód, ezért önmagában is túlszárnyalja a tavalyi epizódot.  
PEGI 3+

**H**A A FORMULA-1-BEN LENNE DUDA ÉS REFLEKTOR, NAGYON SZÍVESEN RÁDUDÁLTAM ÉS -VILLOGTAM VOLNA A HUSZONKETTEDIK, AVAGY UTOLSÓ HELYEN AUTÓZÓ DANYIIL KVJATRA, AMIÉRT AZ EGYENESBEN SEM AKART EL-ENGEDNI, PEDIG ÉPP LEKÖRÖZTEM VOLNA. Persze a nagy sebesség, a bukósisak és a csapatrádió miatt valószínűleg nem hallotta volna, de ebben a helyzetben előjött belőlem az állat, ami a budapesti és en bloc magyarországi forgalomban töltött elmúlt három évben fejlődött ki bennem. Aztán végül kicsit később sikeresen felgyorsítottam, nem történt ütközés, és a futam végéig megtartottam vezető pozíciómat. Az ideai F1 játék gép irányította versenyzői nem lettek kevésbé agresszívak, volna még mit tanulniuk a valódi versenyzőktől, de az majd ráér jövőre. Most örülhetünk a visszatérő karriermódnak, amely ráadásul még jobb is lett, mint valaha volt.

### HAMILTON CSAK MÁSODIK LEHET

Ha emlékeztek még, a Codemasters F1 sorozata, elhagyva a régi konzolokat, tavaly debütált az újakon. A költségsnek ára volt, és ezt a két évvel ezelőtti F1 2014-en és az

F1 2015-ön megérezhettük. A 2014-es epizód csak azért jelent meg, hogy abban az évben se maradjanak a rajongók játék nélkül (és legyen mit megmutatni a versenyszéria jogait birtokló FIA-nak), de hiányos volt, és lehúzás szagú. Az F1 2015 pedig teljesen új motort használt, és még a játék átköltöztetésére (vagy közel a nulláról újraírására) sem volt elég a rendelkezésre álló körülből másfél év, nemhogy a lehetőségek bővítésére. Szébb lett ugyan, ez igaz, de kihagyták belőle a minden hasonló versenyjátékban alapelemnek számító karriermódot, amit a rajongók érthetően a legjobban hiányoltak. Mostanra viszont összeszedhették magukat a srácok, foglalkozhattak a látvány helyett a tartalommal, és ezért nem egyszerűen a korábbi módot kaptuk vissza, hanem egy annál sokkal jobbat.

Az új karriermódban először is kreálhatunk egy versenyzőt, kiválaszthatjuk, hogyan nézzen ki, megadhatjuk a nevét, és ami a legfontosabb: eldönthetjük, melyik csapat színeiben álljon rajthoz. Ezzel persze kitérünk egy valódi pilótát, de megkapjuk társunknak a csapat másik tagját. Ha végeztünk, a központban egy laptop elé ülhetnek, asszisztensek és mérnökök instruálnak minket, a háttérben pedig láthatjuk, hogyan beszélgetnek a menedzsment tagjai. Apró dolog, de segít abban, hogy még inkább a csapat részének érezzük magun-

Induláskor kuplungolnunk kell, és szinten tartani a gázt a tökéletes rajthoz



kat. A versenyek előtt mindig megnézhetjük, hol állunk a ranglistán, mit várnak el tőlünk, kívül rivalizálunk. A jobb csapatoknál, mint a Ferrari, a Red Bull Racing vagy a Mercedes, magasabbak az elvárások, viszont nagyobb eséllyel végezhetünk az élen, szemben a valóságban is sereghajtókkal, akiknél egy gyengébb teljesítmény is elég az elismeréshez. Eredményeink után pontokat kapunk, amelyeket fejlesztésekre költöthetünk el, javíthatjuk a motor teljesítményét, növelhetjük az üzemanyag-takarékosságot és így tovább.

Tíz szezon játszhatunk végig egy karrierben. Minden szezon minden versenyén először a három szabadedzést kell teljesítenünk, amiket végre feldobtak egy kicsit. A szabadedzések során három „minijáték” közül választhatunk, amelyek tényleg segítenek begyakorolni a pályákat, illetve szokni egy kicsit az autók kezelését, hogy a gumik ne használódjanak el túl hamar. A Track Acclimatisation során a feladat, hogy megfelelő sebességgel menjünk át a kanyarokban megjelenő virtuális kapukon, valamint jókor aktiváljuk a DRS-t, avagy a légellenállás-csökkentő rendszert. A Tyre Managementben a gumik kímélése a cél, arra kell figyelniük, hogy a kanyarokat ne vegyék be hirtelen, és a féket, valamint a gázt is óvatosan használjuk. Az utolsóban, a Qualifying Pace-ben a legjobb időeredményt kell elérniük a legnagyobb sebes-



Ilyen egy csapatközpont, ahol laptopunkat és telefonunkat használna szerezhetünk infókat



### MI LENNE, HA DLC-KET KAPNÁNK?

Az F1 2016-nak egyértelműen jót tenne, ha az év során letölthető csomagokkal bővítenék a tartalmat. Egy új játékmód, időszakosan változó kihívások is sokat segítenének. A játékhoz kiadott egyetlen DLC a Career Booster csomag, amely megtolja kicsit K+F pontszámunkat, laptopdízajnokat, sisakot és exkluzív többjátékos ikont ad.

A verseny végén megindul a motogatózás, az örömködés. Mi sem bíránk csak a kormányt szorongatni

A játékban természetesen szerepel az új, szűk útjai és veszélyes kanyarjai miatt nem túl kedvelt bakui pálya



Az esőben versenyzés még mindig nagyon hangulatos, egyben nagyon veszélyes is





ségre konfigurált autóval, minimális üzemanyag-felhasználással. Az ezek teljesítésével járó extra pontok is beleszámítanak az elégedettségbe, valamint ezekért is kapunk fejlesztésre költendő pontokat. Minél többet és minél jobban megcsinálunk a minijátékok közül, annál elégedettebb lesz velünk a csapat. Nem kötelező egyik sem, de erősen ajánlott. A szabadedzések után természetesen a kvalifikáció, majd a verseny következik. A karriermód folyamatosan célokat állít eléink, hogy ne csak a győzelem miatt játsszunk, és akkor is sikerélményünk legyen, ha egy gyengébb csapat színeiben esélyünk sincs az első helyet megszerezni.

### A TÖBBI MÁR PAPIRFORMA

Aki nem akar a karrierbe belevágni, a szokásos módokkal szórakoztathatja magát. Játshat teljes bajnokságot egy valódi pilóta szerepében, gyors versenyt vagy versenyek sorozatát, időmérőt vagy ezek bármelyikét online, 22 fős összecsapásokban. Nincs bennük nagy csavar, mindegyik azt adja, amit az elnevezése alapján várunk. A kínálatot lehetett volna még színesíteni például korábbi szezonok versenyzőivel és az akkori állapotnak megfelelő autókkal, vagy konkrétan visszatérhetnénk a távoli múltba (ha nem is teljes versenyek erejéig, de legalább a sportág legjobb pillanataiig), amikor még

egészen máshogy nézett ki a Forma-1. Esetleg ezt a *MotoGP* sorozatban látott megoldáshoz hasonlóan lehetne megvalósítani, ott fontos előzéseket, legendás pillanatokot szimulálhatunk. Nem hiszem, hogy van olyan F1-rajongó, aki erre ne lenne vevő. Ráadásul ott van még egy csomó forma-autó-bajnokság, például a Formula-3, a GP2, ahonnan évente kerülnek át versenyzők az F1-be, vagy mondjuk a Formula-E, amit érdemes lenne még hozzászopni a csomaghoz. Most már a fejlesztők rendelkeznek egy működőképes alappal, amit jövőre szépen lehetne bővíteni. Próbálok nem telhetetlen lenni, de a szimpla versenyésbe mégis bele-  
n az ember egy idő után.

Érdemes lenne továbbá valami olyat is adni a játékhoz, ami az alkalmi játékosokat segíti, mert az *F1 2016* még a fékrásegíttéssel, a kanyarodássegíttével és az automata váltóval együtt is inkább szimulátor. Persze eljátszozhat vele az is, akinek ezenkívül nincs kapcsolata a videojátékokkal, de csak az élvezheti igazán, aki hajlandó időt szánni a tanulásra, tudja, mi a DRS és mire jó, illetve az sem baj, ha érti, mit kommunikálnak felé a csapatrádió. Ez egyébként főleg PS4-en jópofa funkció (habár nem új): a kontrollerből halljuk a pilóta fülébe mondott infókat, utasításokat, amelyekben arról tájékoztatnak, hogy várható-e időjárás-változás, mennyire koptak el a gumik, vagy még

hány körre elegendő az üzemanyag. Végül pedig essen szó a látványról, amely mostanra már nem igazán erős. Egy szimulátorban persze nem is fontos, hogy kifogástalanul csillogjon minden, mert többnyire az utat figyeljük, de a távoli objektumok, a karaktermodellek kinézhetnének szebben is. A Codemasters most eldöntheti, hogy a következő 12 hónapban új módokkal, funkciókkal tölti-e meg a sorozat folytatását, vagy inkább a látványon javít. Szerintem mindannyian előbbivel járnánk jobban, vagy azzal, ha mindkettőre jutna idő.

Paca

#### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i3-530/AMD FX 4100; 8 GB RAM; Nvidia GTX 460/AMD HD 5870; DirectX 11; 30 GB HDD

- + kiváló, újragondolt karriermód
- + élvezetes gyakorlófeladatok
- + az egész feeling
- korosodó látvány
- a mai sztenderdekhez képest kevés játékmód
- néhol alacsony framerate

#### PACA

Nagy előrelépés, várjuk, mi lehet még belőle.

86

## AZ APRÓSÁGOK IS SZÁMÍTANAK

A Codemasters láthatóan törekszik arra, hogy összehozza a lehető legjobb F1 játékot. Idén bekerültek olyan funkciók is, amelyek egy átlagos játékosnak nem sokat számítanak, de a rajongót nagyon boldoggá tehetik. Íme három ezek közül:

### Felvezető kör

A Formula-1-ben és általában a motorsportokban fontos, hogy a gumik felmelegedjenek. Részen ezért vezették be a felvezető kört, amit a Codemasters most a játékba is átemelt. Lassan autózhatunk egyet a pályán, mielőtt elindulna az igazi verseny.

### Safety car és virtuális safety car

Szinte nincs is olyan verseny, ahol nem látjuk a safety cart, vagyis a biztonsági autót, amely baleset esetén ügyel a pályára. Sokáig hiányzott az F1 játékokból, de most újra itt van, sőt bekerült a virtuális safety car is: egy jelzést láthatunk, ha baleset történt, és ezért tilos az előzés, valamint a megengedett sebesség átlépése.

### Manuális indulás

Korábban a startnál bögettük a motort, próbáltuk a gázt a megfelelő szinten tartani, hogy a lehető legjobban induljunk. Ez most a manuális indulással egy fokkal bonyolultabb lett. Először benyomjuk a kuplungot, a gázt csak annyira nyomjuk, hogy a fordulatszám optimális legyen, majd ha kialudtak a piros lámpák, elengedjük a kuplungot, és jó esetben tökéletes tempóban kilövünk. Kikapcsolható, de ajánlom, hogy hagyjátok.

## MOST ÖRÜLHETÜNK A VISSZATÉRŐ KARRIERMÓDNAK, AMELY RÁADÁSUL MÉG JOBB IS LETT, MINT VALAHÁ VOLT

### HA TE MONDOD

Lee Mather vezető game designer, Codemasters: „Legfőbb célunk az volt, hogy egy részletes és gazdag karriermódot készítsünk, amelyhez a játékosok visszatérnek.”



A csapat villámgyorsan dolgozik, alig veszítünk időt a boxban



23 éves játéknak ennyire még nem örültünk

# OBDDUCTION



## INFO

Kiadó **Cyan Inc.**  
 Fejlesztő **Cyan Inc.**  
 Platform  
**PC**  
**Röviden** Eltévészthetetlen puzzle-elemeket tartalmazó, remek grafikával kivitelezett kalandozás.  
**PEGI 12+**

**R**ETTENTŐ RÉGEN VOLT 1993, AKKORIBAN MÉG A 386-OS PC-K BILLENTYŰZETÉT CSÉPELTÜK, ÉS EGY KISEBB GYEREKÉNEK MEGFELELŐ SÚLYÚ, 14 HÜVELYKES MONITOR MUTATTA AZT A VILÁGOT, AMELYBE ELHÚZÓDTUNK A VALÓSÁG ELŐL JÁTSZADOZNI EGY KICSIT. Ezt az elhúzódtást olyan címek fémjelezték, amelyeket még most is áhítattal ejtenek ki a kilencvenes évek játékosai.

Még akkor is, ha egy kalandjátékban talán azt sem értettük, hogy mi történik, hiszen ekkortájt még csak néhány évnnyire voltunk a kötelező orosz beszűntetésétől, és nagyon sok angolnánál csak egy-két leckényi tudással volt előrébb annál, amit az órán leadott. Ebbe a környezetbe csapódott bele 23 évvel ezelőtt a *Myst*, és rabolt el oly sok gamert oly sok időre a monitoron innen lévő világból.

A sajátos hangulatú, olykor hajtépően nehéz puzzle-elemeket felvonultató kalandozás rendkívül ügyesen magába szippantotta a fogékony játékosokat, habár néhányan

az előbb említett okok miatt talán soha nem is játszották végig. Aztán vége lett mindennek, a stílus is elkopott, de mióta a Mindenható elhozta közeink a közösségi kalapozás lehetőségét, több történelmi jelentőségű cím is Lázár módjára támadt fel. Hasonlóan tett 2013-ban Rand Miller, a *Myst* programozója is, aztán történt

ez-az, de végül is itt az *Obduction*, a többi pedig már történelem. Sőt, nem csak kápunk egy klasszikus elemeket felvonultató, egészen hosszú, rendkívül érdekes és agyunkat rendesen megdolgoztató alkotást, hanem végre a két testvér (Rand és Robyn) ismét együtt melózott a gyárban, ami hatalmas előnyre vált az amúgy sem gyenge alkotásnak.

### HUNRATH: IDEGEN FÖLDÖN IS OTTHON

Kezdsékor nem sok felvezetéssel van dolgunk, pusztán annyi történik, hogy egy nagyon hangulatos vízparton bóklászva látjuk, ahogy az égen olykor mindenféle fényes izék száguldanak. Aztán az egyik közel jön hozzánk, mi pedig a látványtól elalélunk (nem egészen, de valami ilyesmi). Mire annyit mondanánk, hogy „platóni ontológia”, már egy egészen más helyen találjuk magunkat, amely elsőre földi környezet, ám két szemvillanás alatt kiderül, hogy az egész nem más, mint egyfajta rezervátum. Egy nagyobb helyen lévő apróbb tér, szorosan elkülönítve egy amúgy – az ember számára – idegen világban. Ez a hely a Hunrath nevet viseli, amivel esetünkben annyi volt a gond, hogy egyszerűen nem tudtunk elvonatkoztatni a „hun” résztől, és néha azon kaptuk magunkat, hogy valamiért honi földként tekintünk az idegen környezetre. Hunrath büszkélkedhet egy hatvanas évek filmjeibe illő ruházatú digitális polgármesterrel is, aki cserepes virágnak álcázott hűsevő növényekre emlékeztető ki-

vetítőkből ugrik elő, hogy mindenféle pozitív energiákkal lásson el minket. Tőle tudjuk például, hogy mennyire szeret mindenki itt élni, és milyen jól érzik magukat azok a polgárok, akik ide kerültek. A kérdés csak az, hogy ugyan merre van az a rengeteg elégedett ember, hiszen Hunrath olyan üres, mint egy tetszőleges trash reality vagy valóságshow bármely szereplőjének koponyája.

### MOST LÉGY OKOS, DOMOKOS!

Aki emlékszik a *Mystre* vagy úgy egyáltalán, az akkori időszak játékaira, az tudja, hogy még egy *Doom* is meg tudta akasztani az embert azzal, ha nem találtuk a kulcsot; el lehet képzelni, hogy milyen kihívásokat rejtett egy kalandjáték, amelyben időről időre furmányos, nem egyszer pedig idegesítően nehéz fejtörőket kellett megoldani. Nos, az *Obduction* sem egy „fogod magad, és végigrohansz” típusú játék, mert rendre belebotlunk majd a puzzle-részekbe, és bármennyire is szeretnénk olykor, nem tudjuk őket kikerülni. Elég komoly nehezítés, hogy a játék szinte semmiféle segítséget nem ad (azért mégis kap, aki akar: lásd keretes írásunkat), de fontos tudni, hogy a legtöbb logikai feladvány nem csak a Mensa Hungarica tagjai számára megoldható, sokkal inkább az egyszerű, de logikus gondolkodás az, ami segíthet a továbbjutásban. Ezalatt azt kell érteni, hogy a dolgok Hunrath világában valóban úgy működnek, ahogy kinéznek, tehát ha látunk egy nem működő mechani-

A legedugottabb helyekre is kukkantsunk be, mert ott is lehet valami fontos



Már az első pillanatokban látható, hogy a grafikával nincs gond

### FÉNYKÉPEZZ, HOGY LEGYENEK EMLÉKEID!

A játék a kezünkbe nyom egy fotómasinát annak érdekében, hogy ha valamit meg szeretnénk jegyezni és később felidézni, ne a naplót kelljen olvasgatni, hanem a képeket megnézni, és úgy öszszeszerakni, hogy miként juthatunk tovább, mi az, ami fontos, és mi az, ami fontos lehet.

Hatalmas talány, hogy hová tűnt mindenki



Ügyesen vegyül az emberi és az idegen környezet





kus kütyüt, akkor az valószínűleg azért nem megy, mert nincs, ami hajtja (áram, benzin, lezúduló víz vagy megvadult nyugdíjasok vérben forgó szemű csoportja). A kérdés csupán az, hogy honnan szerezzünk áramot, benzint, lezúduló vizet vagy megvadult nyugdíjasok vérben forgó szemű csoportját. Éppen ezért mindenféle jegyzetet, információt, falfirkát vegyünk tüzetesen szemügyre, és ne hagyjunk ki semmit, sőt ha lehet, kóboroljunk el mindenfelé, mert sosem lehet tudni, hol lelünk rá a megoldásra. A *Myst* testközelből ismerő, régi vágású, mára már valószínűleg többgyermekes családapákká/anyákká, netán fiatalos nagyapákká/anyákká serdült játékosok nem fognak meglepődni, de akit most csap meg először a kilencvenes évek kihívásorientált jellegzetessége, az lehet, hogy elmond majd néhány veretes szitokszót.

**A VIDÉKI MOTOROZÁS ÖRÖME: HA ARCOMBA KAPASZÉL**

Az Unreal Engine 4 motorral hajtott látvány semmiféle hiányérzetet nem hagy bennünk, és szemben a szintén ebben a lapszámban szereplő, ugyanezzel az engine-nel fűtött *Fernbus Simulator*tal, itt már nem hisztizünk azon, hogy a kinézet olykor úgy fogyasztja a vasat, mintha Marco Ferreri 1973-as filmjében, A nagy zabálásban szerepelne. Viszont a látvány így tényleg szép, illetve maga a környezet is nagyon hiteles, mert ügyesen keverednek benne a korok, hiszen bár alap-

vetően egy vadnyugati településen találjuk magunkat, az épületekben mégis ott a vilány, verandákon pedig a megboldogult kommunizmus éveiből származó, semmihez sem fogható kültéri műanyag-fém székecskék hevernek felrugdosva. Nagyon szépen jelenik meg az idegen és az általunk is ismert világ, arról nem is beszélve, hogy a játék egyik leginkább félelemkeltő hangja az, amikor elérünk a minket körülvevő búra határához, és mély morajlás hallik, jelezve, hogy innen ugyan nincs tovább. A hangokról is csak pozitív jelzőket lehet mondani, sőt, amikor az első zongorafutamot meghallottuk, hirtelen azt hittük, hogy Jessica Curry játszik a billentyűkön (*Dear Esther*), de tudtuk, az nem lehet, hiszen a zenéért Robyn Miller felel, ahogyan tette azt a *Myst*ben is.

**AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN**

Nem biztos, hogy a játék a 21. századi, mindent azonnal akaró játékosok kedvence lesz, ettől függetlenül az elmúlt évek és talán évtized legjobb kalandjátékát tisztelhetjük benne, ami rendelkezik ugyanazokkal az értékekkel, amelyekért a kilencvenes években imádtuk a stílust, de mégis képes volt szintetizálni a 2016-os elvárásokat. Aki nem rest törni egy kicsit a buksiját, az menthetlenül alámerül Hunrath rejtelmeiben, és nem is jön fel addig, amíg az akár 30 órás kutatás végén meg nem kapja a választ a kérdéseire (már ha megkapja).

**ÍMHOL A SEGÍTSÉG**

Vérbeli kalandozók természetesen semmiféle segítséget nem akarnak majd kapni annak felderítéséhez, hogy Hunrath világa miért olyan, amilyen, de aki menthetlenül elakad, annak azért mégis van remény. Mert ha nagyon akarjuk, a beállítások között ott egy kapcsoló, aminek aktiválásával lényegesen egyszerűbbé válik a továbbjutás kulcsának megleglése, és így az események háttérben álló történeteszöveg felgöngyöltése is. Hány képzavar lehet néhány sorban?

**HARDVER**  
Windows 7; Core i5 2500; 8 GB RAM, GF 660 GTX/AMD 7700 1 GB VRAM, 20 GB HDD

- + a *Myst* méltó szellemi örököse
- + csodás grafika
- + hangulatos zene
- + rafkos, de megoldható fejtörők
- amelyek egyeseket megalkaszthatnak
- nagy gépigény

**RG**  
Talán mostantól nem kell 23 évét várni egy újabb hasonló játékra.

90



**ÁRAM, BENZIN, LEZÚDULÓ VÍZ VAGY MEGVADULT NYUGDÍJASOK VÉRBE FORGÓ SZEMŰ CSOPORTJA**



**HA TE MONDOD**

Chris Doyle director of new experiences, Cyan: „Habár klasszikus elemekkel dolgozunk, a játék mindenben megfelel a jelenlegi követelményeknek.”

A fejtörők nehezek, de hétköznapi logikával is megoldhatók



Először totál sandboxnak tűnik minden, de valójában irányított mozgásterünk van



# Teszt

» SEASONS  
AFTER FALL



Az évszakok váltogatása elengedhetetlen a továbbjutáshoz. Ha például most tavasz lenne, akkor ez a növénycsáp összekukorodva várna ránk, és nem tudnánk átugrani a szakadékon



Ijesztő a hosszú nyakú, de nem fog bántani

## A RÓKA HANGJA

Tényleg, milyen hangot ad ki egy róka? Több állat hangját is tudja részben utánozni, de leginkább olyan szaggatott vonyítós ugatása van.

What does the fox say?

# SEASONS AFTER FALL

**NYÁRON GATYAROHASZTÓ MELEG VAN, TÉLEN PEDIG OLYAN HIDEG, HOGY A MACSKA ELTÖRIK A KANYARBAN.**

Egyszer esik, mint a ló dereka, máskor pedig akkora a szárazság, hogy a gyep is pepitára ég. Soha nem vagyunk elégedettek az időjárással. Nem így a Swing Swing Submarine aprócska fejlesztőcsapata, amelyet saját bevallásuk szerint két fiatal és hülye francia srác alapított 2009-ben. Mára már öt fősrre duzzadt a kreatív kompánia, és úgy tűnik, hogy mindenre elszántak, ugyanis egyik nap gondoltak egy nagyot, és kitalálták: új művükben az évszakokat fogják manipulálni. Mi örvendünk az ötletnek. De hogyan valósították ezt meg?

## SZESZÉLYES ÉVSZAKOK

Bámulatosan. Az egész alkotásról leírni, hogy minden képkockáját igazi művészek rakták össze. Bizonyos jeleneteknél, ahol egészen közelről vehetjük szemügyre a különböző karaktereket, tisztán láthatók a durva ecsetvonások, azt a hatást keltve, mintha épp akkor száradt volna meg a festék a pixelvásznon. Amikor elindítottam a játékot, Wolfinak rögtön felcsillant a szeme. Olyannyira megtetszett neki a látvány, hogy azonnal kedvet kapott belekontárokodni a munkámba, így hamarosan át is kell adnom neki a stafétát. Ugyanígy ragad magával a történet is, amely bár egy rendkívül egyszerű elgondoláson alapszik, mégis újszerű és friss, akár a lehulló hó. Hogy miért? Mert egy kicsinyke fényes lény – aki egyfajta elemi magként talált gazdatestet az útjába tévedő vad rókában – képes oda-vissza váltogatni az évszako-



**INFO**  
Kiadó **Focus Home Interactive**  
Fejlesztő **Swing Submarine**  
Platform **PC**  
**Röviden** Egy mesebeli, kézzel festett erdőt fedezünk fel ebben a puzzle-elemekkel fűszerezett ügyességi-platform játékban, hogy megismerjük a titkait.  
**PEGI 7+**

kat, ezzel segítve előrehaladását a különböző időjárás elemek kihasználásával. Persze eleinte még nem áll rendelkezésére ez a csodatudomány, meg kell szépen szereznie a különböző négy szezont szellemét azok őrjöjtől, hogy uralni tudja őket. Egyetlen célunk felkutatni ezeket az elementálokat, és közben kellemes mellékhatásként felfedezhetünk egy varázslatos és titokzatos erdőt. Eprespuszedleet olvastátok, a szó most a stúdióé.

## FELKIÁLTOK ÉN IS

Bocsánat, hogy elragadom a betűket, de ilyesmi mellett nem megy el az ember szólanul. Fantasztikus hangulata van ennek a mesének. Engem az oldalról nézős, ügyességi ugrabugrák amúgy is teljesen bekebeleznek, de most nemcsak azt érzem, hogy játszom egy jót, hanem megnyugtatót, cirógatót, borotváltatva a szőrös lekemet ez az alkotás. Az már az első negyed óra múlva világos volt, hogy a készítő ez a kalendarral nem kegyetlen kihívások elé akarnak minket állítani, hanem el szeretnének ringatni, és ez annyira jólesik. Egyetlen pillanatra sem tapasztaltam, hogy bármiféle leküzdhetetlennek látszó akadály vagy teher megmételte volna előrehaladásomat. Magam is úgy siklottam, ahogy ez a tündéri rozsdás hátú ebben a felfestett díszletben, de közben volt idő gyönyörködni a tájban és a vörösen suhanó hő-sünkben. Éppen ezért úgy gondolom, nem mindenki számára lesz ez a cím teljes mértékben emészthető, mert könnyűszerrel végigvihető, csak néhány helyen okoz fejfájást, de nem fogjuk idegességünkben az irányítót a szélrózsa minden irányába haj-

gálni, mint például az *Ori and the Blind Forest* esetében. Küldetésünk – hogy az időjárás tényezők okos kombinálásával minden zezugot be tudjunk járni a növényrengtegben – számtalan innovatív megoldást tesz lehetővé. Például egyszer úszunk a vízben, máskor ugyanott a jégen csúszhatunk végig, vagy falevelet fúj elénk a szél segítségével, esetleg egy virág bont szirmot előttünk, hogy elérjük a magasabb régiókat. Emellett úgy kapcsol ki a látványvilág, a simogatóan megkomponált vonós hangszerek dallama, a csodálatosan változó évszakok sokszínűsége, hogy végre lelassul kicsit körülöttünk a világ, és megnyugszunk – legálábbis én így éreztem. Hiánypótló kortyolás ez a jóság patakjából; az is tegyen vele egy próbát, aki amúgy nem sűrűn szokott videójátékozni, mert minden valószínűség szerint el fogja varázsolni.

[Eprespuszedlee & Nightwolf](#)

## HARDVER

Windows 7/8/10; Intel Core 2 Duo E4500 (2,2 GHz)/AMD Athlon 64 X2 5600+ (2,8 GHz); 4 GB RAM; AMD Radeon HD 6750/Nvidia GeForce GT 640; Direct X 11; 1 GB VRAM; 4 GB HDD

- + gyönyörű, művészi látványvilág
- + aláfestő zene
- + harmonikus és kedves
- nem tudunk belekötni

**EPRESPUSZEDLEE & NIGHTWOLF**  
A cicánk után befogadunk egy rókát.

90





Elyssia falakat húzhat fel települési köré, hogy mások ne tudják elfoglalni azokat



Az új patkányhős így látja a paklikat húzásakor. Ő bizony nem hazardírozik

Select 1 card to fill your hand



Az erdőben a barátságos maciból mágikus fa lesz, így sokkal olcsóbban varázsol, és jobban bírja az ütéseket

## Új hódítók az asztalon

# ARMELLO: THE USURPERS

## A TÖRVÉNYT BE KELL TARTANI

Az új szabályok értelmében, ha valaki rossz helyre téved, vagy olyasmit csinál, amit nem lenne szabad, azonnal körözést írnak ki a fejére. Ez azt jelenti, hogy a király katonái addig kergetik, amíg meg nem ölik, vagy míg az egyik játékos el nem kapja, és be nem zsákolja érte a vérdíjat.

## MÉG MINDIG HALDOKLIK AZ OROSZLÁN A TRÓNOK HARCA INHLETÉSŰ VIRTUÁLIS TÁRSASBAN, A TÖBBI ÁLLAT PEDIG MÉG MINDIG A KORONÁJÁRA ÁHÍTOZIK.

Nem mintha ezzel baj lenne, Armello világa a maga egyszerűségében csodálatos. Nincs szükség különösebb átdolgozásokra vagy egy új konfliktus bemutatására, hiszen ha G.R.R. Martin könyvei egy dologra megtanítottak, az az, hogy a trónért folyó játékot a szereplők alakítják.

## ÚJ SZEREPLŐK AZ ASZTALON

Mindjárt az elején le kell szögeznünk: hatalmas játékmenetbeli újdonságokat nem hozott a kiegészítő, inkább csak azoknak szól, akik már szerelembe estek az alapjátékkal, és nem azoknak, akik még ki sem próbálták azt. Még mindig egy véletlenszerűen generált hatszögekből álló táblán lépkedünk, és továbbra is az a célunk, hogy a király utolsó pillanatában mi legyünk a jobb kezénél. A *The Usurpers* című tartalmi bővítés új szereplőket hozott a játékba, akik mind egytől-egyig különlegesek, és túlságosan is izgalmasak az eredeti osztaghoz képest. A játék mind a négy háza egy-egy új karaktert kapott. A Bear Clan új harcosa, Ghor ugyan első ránézésre olyan, mint egy gyámoltalan plüssmaci, de amint egy erdő területére lép, hatalmas ent lesz belőle. Ilyenkor nyilván nem érdemes kardot rántani ellene, különben hamar a kezdőhelyen találod magad. A Wolf Clan büszke harcosaiból Magna lépett elő, aki testvérénél, Thane-nél lassabb és gyengébb, viszont hatalmas pajzsa ko-



## INFO

Kiadó **League of Geeks**  
Fejlesztő **League of Geeks**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden **A The Usurpers új szereplőkkel állítja fejre Armello erőviszonyait. A régi házak új vezetői nem ragaszkodnak a hagyományos harcmódorhoz. PEGI 7+**

moly védelmi bónuszokat ad harc közben. A Rat Clan új bajnoka, Sargon önmagában ugyan nem túl érdekes, viszont laphúzáskor pontosan látja, milyen kártyák kerülnek fel a választható csomagokból, így hatalmas stratégiai lehetőségeket nyit meg a játékos előtt. Az utolsó szereplő Elyssia, az uralkodó építésze: ha elfoglal egy települést, azt senki más nem veheti el tőle, ezzel pedig komoly aranytermelési előnyt szerezhet a többiekkel szemben.

## RENGETEG LEHETŐSÉG

Az új karakterek durván átalakítják az erőviszonyokat, de nem csak az ő érkezésük kavargatja fel Armello békés székfoglalósdíját. A *The Usurpers* érkezése előtt megjelent egy frissítés, amely behozta a lootrendszert a játékba. Minden megnyert meccs után esély nyílik arra, hogy a játék megjutalmazzon egy ládával vagy egy kulccsal. Ha sikerül kinyitnod egy dobozt, abban egy újfajta kocka lapulhat. Ez nyilván csak kozmetikai adalék, de mindegyik különleges dobókocka olyan jól néz ki, hogy szívesen állunk neki napi 10-15 meccsnek is megszerzésük reményében. A szebb skineket egyébként el lehet adni, vagy cserélgetheted őket, így mindenki megtalálhatja majd szíve választottját. A tárgyrendszeren túl helyretették a komoly technikai gondokkal küszködő többjátékos módot, valamint a furcsa győzelmi lehetőségeket, és rengeteg új lapot adtak hozzá a játékhoz. Annyi apró újdonság megjelent az *Armello*-ban, hogy egy nap alatt fel sem lehet fedezni mindet, de ennek mi csak örülünk.

## A GONOSZ VARÁZSLÓ

Sajnos hiába van rengeteg új funkció és stratégiai lehetőség, ha maga a *The Usurpers* nem igazán lépett túl az „átlag DLC” szinten. Az *Armello* legtöbb újdonságát ingyenesen ki lehet próbálni, mindössze a már-már túlságosan is erős négy új hősért és a hozzájuk tartozó gyűrűkért kell fizetnünk. Ez nem túl vonzó a kezdő játékosoknak. Nagyon szeretném magas pontszámmal jutalmazni a játék elmúlt egy évben történt fejlődését, mert tényleg sokkal jobb és érdekesebb verzióját láttam most, mint tavaly, amikor egyébként szintén levett a lábamról. A baj csak az, hogy a DLC-t kell értékelnem, önmagában, amely mind a kezdő, mind a tapasztalt játékosok előtt megbicsaklott.

Hunter

**HARDVER**  
Windows 7; dual core CPU; 2 GB RAM; 4 GB HDD

- + nagyon erősek az új hősök
- + rengeteg új lap
- + kockás skinék
- nagyon erősek az új hősök
- kevés a DLC tartalma
- még mindig nincs kampány

**HUNTER**  
A játék sokat fejlődött, de ez a DLC-n nem látszik.

70





Mozdulni sem merek



A jó helyen nem érnek el a lövések



Szinte lehetetlen elbukni az idegen űrhajóval



Legalább nem kell agyalni, hogy mit vegyünk, hiszen csak két lehetőség van

## A MAGÁNYOS MAGYAR FEJLESZTŐ

Tarsoly Ede (vagyis az egyszemélyes Elder Games) kapcsolata a Headup Games kiadóval nem ma kezdődött, hiszen a fiatal és tehetséges magyar fejlesztő korábbi játékát, a Meridian: New Worldöt is ők jelentették meg.

## Tervváltásra felkészülni!

# SOLAR SHIFTER EX

## H AJLAMOSAK VAGYUNK ÚGY ELKÉPZELNI A VIDEOJÁTÉK FEJLESZTÉST, HOGY AZ EGYSZÁMTALAN APRÓ RÉSZLETBŐL ÁLLÓ FOLYAMAT, AMELYNEK MINDEN ELEMÉÉRT KÜLÖN SZAKEMBER FELEL.

Pedig létezik olyan eset is, hogy egyetlen ember munkája elegendő egy élvezhető játékhoz. Az Elder Games nevet viselő, egyszemélyes magyar „fejlesztő-csapat” dinamikus változó kameranézettel használt űrhajós lövöldéje már tavaly szeptemberben elérhető volt PC-re, most azonban végre az Xbox One-tulajdonosok is kipróbálhatják Tarsoly Ede játékát.

### ELLEPNÉK AZ IDEGENEK

Az emberiség egy idegen faj ellen vívott harcban veszésre áll, aminek következtében menekülnie kell. Ha túl akarják élni ezt a háborút, akkor az embereknek el kell hagyniuk a jól ismert naprendszerét, és új otthonot kell keresniük maguknak. Ezzel a felüttéssel nyit a *Solar Shifter EX*, de már az első percekben is nyilvánvaló lesz, hogy nem a fordulatos történet miatt ragaszt majd a képernyő elé bennünket a játék. Persze ezzel együtt is érdemes megjegyezni, hogy egy űrhajós shoot-em-up címhez képest azért egész jó sztoriról beszélhetünk.

Kicsiny űrhajónkat irányítva a pofásan összehajkolt pályákon óriási fölényrel szállunk majd szembe, nem véletlenül sorolják a *Solar Shifter EX*-et a bullett hell kategóriába; a legtöbb esetben tényleg nehéz követni a történéseket az egész képernyőt beborító ellenfél- és lövedéktengertől. Éppen ezért gyakran kialakulhat olyan szituáció, amikor nem a folyamatos és pontos



## INFO

Kiadó **Headup Games**  
 Fejlesztő **Elder Games**  
 Platform **PC, Xbox One**  
 Röviden **Űrhajós shoot-em-up egy kis csavarral, PC után végre konzolon is.**  
**PEGI 7+**

manőverezés lesz a túlélés záloga, hanem azt a kicsiny biztos pontot kell megtalálni, ahol a tömegesen érkező ellenséges hajók (és azok pusztító lövedékei) sem találhatnak el bennünket. Innen aztán szépen sorban le is lehet szedegetni öklémeket különösebben nagy erőfeszítés nélkül. Ezeknek a bombabiztos pozícióknak a felfedezését azonban bőségesen kijut majd a halálból és a töltőképernyő bálulásából, amelyeket szerencsére viszonylag kevés ideig kell nézni, ugyanis a játék kellemesen gyorsan visszatölti az utolsó elért mentési pontot.

### NEM CSAK LÖNI KELL

A kameranézettel pályaszakaszokként folyamatosan változik, ez kölcsönöz egyedi hangulatot a *Solar Shifter EX*-nek. Ritka az olyan eset, hogy pontosan előre nézzen a hajónk, általában valamelyik oldalra tart majd az irányzékunk. Ezt kell majd előnyünkre fordítanunk. Az idegen hajók vakfoltjaira manőverezve gyorsan a túlvilágra lehet küldeni a betolakodókat. A legizgalmasabb játékmechanika használata nélkül viszont így sem érünk túl sokat. Ez lényegében egy tervváltásra alkalmas szerkezet működésbe hozása, amivel négy tetszőleges irányba teleportálhatjuk a hajónkat. Ha menthetetlennek tűnik egy helyzet, akkor több mint valószínű, hogy egy gyors tervváltás lesz a megoldás.

A hajónkat szétcincálni akaró idegenek ellen egyidejűleg két fegyvert vehetünk majd be, de ezeket ugyanaz az egy gomb működteti. Bőven elég, ha minden szint elején behúzza az ember a ravaszt, és csupán a pálya legvégén enged fel. Elsődleges és másodlagos fegyverünket fejleszthetjük is, de ez sajnos csak annyit jelent, hogy a küldetés

sek alatt összeszedett kreditekért a pályák között a hangárban vehetünk egy picivel erősebb ágyút, drasztikusabb változtatásokat viszont már nem enged a játék. Olykor egy-egy gyors szint erejéig az idegenek hajóját is irányíthatjuk. Ekkor nincs lehetőségünk pontgyűjtésre, minden kilőtt emberi hajó kapásból gyógyító csomaggal jutalmaz bennünket.

### NÉHA FÁJ

Erős a gyanúm, hogy nem mindenki ér el a játék végére, pedig meglehetősen addiktív tud lenni a teleportálgatás közbeni lövöldözés. Bizonyos pályaszakaszokon járva még nekem is gyorsan kevernem kellett egy hűsítő kakót, pedig engem aztán tényleg nehéz kihozni a sodromból. A nehézségi görbe egyébként is elég hektikus, félkézzel is végigtolható pályaszakaszok közé olyan részek kerültek, ahol két checkpoint között fél órát is időztem.

Csirke

### HARDVER

Windows Vista/7/8/10; 2 GHz CPU; 2 GB RAM; Nvidia GeForce 8600 GT/ATI 2600 Pro; DirectX 9.0; 4 GB HDD

- + pörgős játékmenet
- + a tervváltás mechanikája
- + szép környezet
- néha igazságtalanul nehéz
- kevés lehetőség a fejlesztésre

### CSIRKE

Már csak néha teleportálok a biztos halálba.

76



## KÖLTÉS NÉLKÜL

Ha bejelentkezél a Hearthstone-ba, mindenféle aranyköltés nélkül végigjátshatod Karazhan prólogusszintjét, amely két ajándéklappal, az Enchanted Ravennel és a Firelands Portallal toldja meg gyűjteményedet.

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI KIEGÉSZÍTŐK TESZTJEIT KERESD A 2014/04-ES, 2015/02-ES, 2015/05-ÖS, 2015/09-ES ÉS 2016/01-ES GAMESTAROKBAN



Az első harcban Medivh lapjait használhatjuk; szívesen megtartanánk őket



A fekete király ellen a pozicionálás a legfontosabb



Az operaszínről Julianne sem maradt le

Kirúgjuk a torony oldalát

# HEARTHSTONE: ONE NIGHT IN KARAZHAN

## A HÁZIBULI ELSŐ SZABÁLYA: NE NÁLAD LEGYEN.

Medivh most ezt a nehezebb úton tanulja meg a *One Night in Karazhan* kalandban, ahol az öreg őrző tornyát járhatjuk be, mielőtt az a sötét titkok és mágiák sülyesztőjévé vált volna. Felejtsetek el a lángoló légió ellen harcoló ősrög mágus képét, és képzeljétek magatok elé Azeroth legnagyobb partiállatát. Itt bizony addig isszuk majd a mana potiont, amíg valamelyikünk padlót nem fog.

## EGYSZER RÉGEN...

A *Hearthstone* csapata mindig is hajlamos volt a *Warcraft* történelmét a lazább végén megfogni; ezúttal azt használták ki, hogy Medivh fiatakoráról viszonylag keveset tudunk. Miért is ne lehetett volna a hét királyság partimestere? A Blizzard szerint könnyen meglehet, hogy Illidantól Jaraxxusig mindenki nála ropta a néptáncot. Ez egy olyan álomvilág, amelybe mi is szívesen beugrunk, és mivel Medivh maga adta át a meghívót, nem is hagyjuk ki az év partiját. Ami Karazhanban történik, az Karazhanban is marad; kiváltképp igaz ez a házigazdánkra, akit röviddel a kaland kezdete után elrabol Prince Malchezaar, és a torony legfelsőbb szintjén tart fogva. Az őrző figyelme nélkül a mágius torony perze megőrül, és a mi feladatunk lesz, hogy Moroes (Medivh komornyikja) oldalán rendet tegyünk, és kiszabadítsuk a főnököt, mielőtt megérkezik a tömeg. Aki játszott a *World of Warcraft The Burning Crusade* kiegészítőjével, és jól ismeri a mágus tor-



## INFO

Kiadó **Blizzard**  
Fejlesztő **Blizzard**  
Platform **PC, iOS, Android**  
Röviden **A**  
Hearthstone új szülő kalandjában Medivh tornyába látogatunk, amikor még nem sötét könyvtárként, hanem Azeroth bulipalotjaként funkcionált.  
PEGI 7

nyát, az rengeteg régi ismerőst köszönhet majd ellenfelként. Rögtön a legelején például az MMORPG-ben még csak díszletként szolgáló tányérok támadása jelent majd nagyobb kihívást, mint gondoltuk volna. Az evőeszközök után megjelenik a mindenkinek válogatás nélkül beszóló tükör és a saktábla, amelyen saját paklink helyett sakkfigurákkal kell helyt állnunk. Minden bossharc elképesztően kreatív és vicces, ráadásul Moroes olyan poénokat nyom közben, hogy lefordulunk a székről a röhögéstől. A kaland bulirésze tökéletesen sikerült, a baj csak a másnappal lesz.

## A KINCSES LÁDA

A többi kalandhoz hasonlóan ez is új lapokkal jutalmazza a játékosokat, szám szerint 45-tel. Ezeket a négy szint (plusz a mindenki számára elérhető ingyenes prólogus) legyőzése, illetve a kasztkihívások teljesítése után kapjuk meg. Akad köztük néhány kifejezetten érdekes példány is: Barnes például képes megidézni bármelyik szörnyünk gyengébb 1/1-es verzióját a pakliból. Ez nem tűnik valami soknak, bár azért az 1/1-es Ragnaros is odabök körönként nyolc sebést az ellenfélnek. Kapunk olyan kártyákat is, mint a Silverware Golem vagy a Malchezaar's Imp, amelyek megadják a kezdőlökést egy újfajta pakli felépítéséhez. Ettől függetlenül sajnos a 45 lapos készletből legalább harminc teljesen érdektelen/gyenge kártya, így a *One Night of Karazhan* közel sem lesz akkora hatással a játékra, mint annak idején *Naxxramas* vagy a *The League of Explorers* volt.

## MÉG MINDIG ITT TARTUNK

Ezt a részt már betéve fogják tudni azok, akik olvassák *Hearthstone* tesztjeimet, és lassan már én sem tudom, miért csinálom. Megint azon kell morgolódnom, hogy kijött tartalmi frissítésként a 2v2 Tournament mód, új kaszt, profilátalakítás vagy bármilyen játékbeli fejlődés nélkül. A *One Night in Karazhan* egy teljesen átlagos kiegészítő, és bár Karazhan mindig nagyon hálás helyszín a *Warcraft*-rajongók számára, nem tudok mást mondani, mint hogy hiányérzetem van. Talán a következő kiegészítőben mutat a Blizzard valami izgalmasat, addig pedig próbáljuk meg együtt kitalálni, mire jó a Purify kártya.

Hunter

### HARDVER

Intel Pentium D; Nvidia GeForce 6800; 2 GB RAM; 3 GB HDD

- ✦ Karazhan egy csodálatos hely
- ✦ régi ismerős ellenfelek
- ✦ néhány nagyon jó, új lap
- ✖ nincs új játékmód
- ✖ nincs új kaszt
- ✖ nincs fejlődés

### HUNTER

A csillámok, a flitterek és a lila parókák után csak a másnap és a Standard mód marad.

80

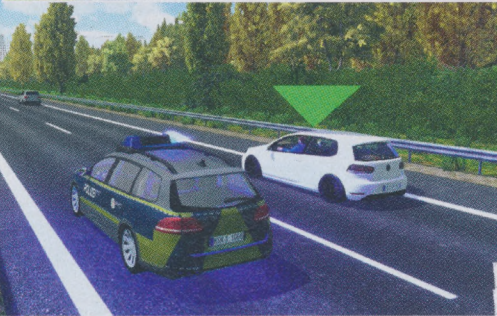




Elsőre nem csúnya, de azért messze nem szép a grafika



Mindenki az uralmunk alá van rendelve



Kollégánk nem több, mint egy darab senki

Körzetük az autópálya, tempójuk halálos

# AUTOBAHN POLICE SIMULATOR

## AZ EMBEREVŐ RENDŐR

Ha már a cikkben a Cobra 11 főszereplőjét említettük, érdemes tudni, hogy míg a mélynövésű, apai ágon török fickó személye nem változott, menet közben hat társát fogyasztotta el maga mellől. És ami fontos; ha a sorozatban gyanúsán régi autót látunk, az biztosan össze fog történi.

**LÉTEZIK-E VAJON OLYAN FIÚ-GYERMEK, AKI FELCSEPERÉDÉS FOLYAMÁN LEGALÁBB EGY-SZER NE GONDOLNÁ AZT, HOGY RENDŐR SZERETNE LENNI?** Meg kukás, taxis, buszsofőr, olykor néha még pap is, de rendőr biztosan. Tekintve, hogy egyébként minden-

kiben, akinek van jogsíja, ott él valahol az önkéntes rendőr, talán nem is rossz, hogy így, digitálisan kipróbálhatjuk, mire vagyunk képesek, ha magunkra öltjük az egyenruhát.

### RENDŐRAKADÉMIA

Mivel is indulhatna egy autópályás rendőr napja, ha nem azzal, hogy bepattan a német gépjárműipar vitatott emissziós értékekkel rendelkező termékébe, és üstöllést kihajt a sztrádára, hogy aztán teljesen random módon bárkit kiszóljátson a leállósávba – legyen az akár ősz bajszú nagymama, akár saturészeg dojcsé honfi. És bármilyen szomorú is, de ezzel szinte el is mondtuk, hogy miről szól az *Autobahn Police Simulator*, ám mivel az egyoldalas cikk minimum 3500 karakterből áll, kicsit jobban is el kell merülnünk a részletekben. Lássuk hát, mit kell hivatalos személyként végrehajtanunk. Első körben, karrierünk kezdetén mindössze annyi a dolgunk, hogy véletlenszerűen végzáljunk három különböző autóst. A sofőrök zaklatására a játék számos lehetőséget kínál: elkérhetjük a papírokat, kivallathatjuk őket arról, hogy ittak- vagy drogoztak-e (majd be is vallják, persze), ellenőrizhetjük a gumik profilmélységét, és ha mindent rendben találtunk, még mindig megnézhetjük, hogy van-e a

## INFO

Kiadó **Aerosoft GmbH**  
Fejlesztő **Z-Software Platform PC**  
Röviden Közlekedési rendőrködés az autópályák kissé unalmas világában.  
PEGI 7+

polgárnak elsősegélydoboz, illetve elakadásjelző háromszöge. Amennyiben minden rendben van, elengedhetjük az illetőt, ha pedig rendellenességet tapasztalunk, eldönthetjük, hogy futni hagyjuk egy kis ejnye-bejnyével, vagy lehúzzuk némi euróval, netán azonnal küldjük is a villamosszéket (természetesen ezt nem lehet).

### EGY ÚJABB NAP A MELŐBAN

Nem kell azonban azt hinni, hogy egy autópálya-rendőr munkanapja kimerül az ártatlan járművezetők végzálásában, a vég nélküli szondafújatásban és csokis fánkok pihenőben történő bezabálásában. Mert ahol autók vannak, ott óhatatlanul balesetek is történnek, így megesik, hogy éppen helyszínelnünk kell valahol, vagy Semir Gerkhan módjára üvöltő motorral és fülrepszető szírnázással üldözni valakit, akinek sütőmargarin van a fején. Valahol egyébként itt van a játék legjobb része: ahogy elindulunk POLICE feliratú járművünkkel, aztán felvillantjuk a fényhidat, megeresztjük a hangjelzést, hopp, a derék bitpolgár már teszi is ki jobbra az indexet, hogy alávesse magát a hatósági eljárásnak. Kár, hogy szinte minden más agyonüti a hangulatot, de erről inkább olvassatok a következő alcím alatt.

### KÖZRENDŐRI KÖZBUTASÁGOK

Előljáróban le kell szögeznem, hogy a játék alapötlete nem rossz, igazából talán még érdekes is lehetne belebújni egy autópályás rendfenntartó bőrébe, de amikor már sokadszor tesszük ugyanazt, rájövünk: unjuk az egészet. A grafika is olyan – nincs jobb

szó – aerosoftos, tehát elmegy, de ezt azért már régen túlhaladták a hardveres képességek. A vezetés is kritikán aluli: az autót hiteltelenül mozog, és a gép által hajtott négykerekűek is csak valamiféle dróton húzott, élettelen dobozoknak tűnnek. Ami viszont végképp érthetetlen: miért ül mellettünk egy másik kolléga, ha soha egy árva szót sem szól, ki sem száll, meg úgy egyáltalán, azon kívül, hogy a térdein pihenteti a kezeit, nem csinál az égvilágon semmit? Mindent egybevetve, ideig-óráig egészen szórakoztató a játék, de hamar átcsap unalomba, és az egyébként bármilyen erősségű hardveren megjelenő szaggatás, illetve az amúgy sem túl veretes grafika hajlamos agyonüti az egész élményt.

### HARDVER

Windows 7/8 (64 bit); Quad-Core CPU 3 GHz; 4 GB RAM; GTX 760 1 GB VRAM; 5 GB HDD

- + érdekes alapötlet
- + bárkit kiünthetünk
- + eleinte szórakoztató
- de hamar átcsap unalomba
- neveltséges autóvezetés
- bírdíszlet kolléga

### RG

Eins, zwei, polizei.

# 65



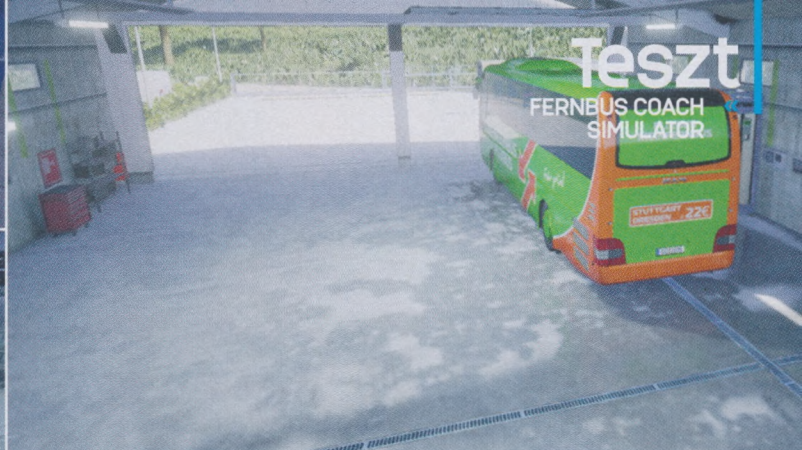
## MIÉRT VAGYUNK BÉNÁK?

A játék olykor közli velünk, hogy rosszul csináltunk valamit, de sosem derül ki, hogy pontosan mit, mert csak annyit mond: „steering behaviour”, aztán találjuk ki, hogy akkor itt most túl gyorsan kanyarodtunk, rámentünk a padkára, vagy mégis mi történt.

Előfordul, hogy a játék makacsodik, és nem engedi a check-int



A megállóban nem az utasok szállnak fel, hanem mi szállunk le



Teszt  
FERNBUS COACH SIMULATOR

Felszállás csak az első ajtón

# FERNBUS



A 22 ezer kilométer-es a negyven város egészen jól hangzik, de azért van baj bőven

# COACH SIMULATOR

**I**DEJE VOLT MÁR, HOGY VALAKI VÉGRE ÉSZREVEGYE, A VILÁGNAK IGENIS SZÜKSÉGE VAN EGY TÁVOLSÁGI BUSZOS SZIMULÁTORRA, HISZEN AZ EMBEREK TUDNI AKARJÁK, MILYEN AZ, AMIKOR HATVAN EMBER ÜCSÖRÖG, EGY MEG VEZET TÖBB SZÁZ VAGY ÉPPEEN TÖBB EZER KILOMÉTEREN KERESZTÜL.

A sikereket tekintve elég egyes portfólióval rendelkező TML Studios megtette a szükséges lépéseket, és kiadott egy olyan játékot, amelyben a német anyaföld 20 ezer kilométernyi aszfaltcsíkját buszozhatjuk be negyven város érintésével. De jó ez nekünk?

## ADD IDE A JEGYET, A JEGYET ADD IDE!

Gyorsan összefoglaljuk a játék lényegét és néhány előnyét, hogy maradjon hely a negatívumok felsorolására. Először is választanunk kell egy várost, ahol a telephelyünk lesz, majd szépen felpattanunk a buszra, bekapcsoljuk a kijelzőt (innen tudjuk az útvonalat), aktiváljuk a jármű Wi-Fi-jét, a WC szabad jelzését, és beállítjuk a klímát. Amint ezzel megvagyunk, indulhatunk is az első megállóba, ahol fel kell vennünk az utasokat, majd robogni tovább, mígnem elérjük a végállomást. Érdemes azonban tudni, hogy itt nem az utasok szállnak fel hozzánk, hanem mi szállunk le értük, hogy egyesével mutassák meg jegyeiket; csak akkor utazhatnak, ha meggyőződünk arról, hogy valóban a mi járművünkre váltottak jegyet. Útközben számtalan élményben lesz részünk, így többek közt áthaladunk majd alagutakon, lesz sávelhúzásos autópálya-felújítás,



## INFO

Kiadó **Aerosoft GmbH**  
Fejlesztő **TML Studios**  
Platform **PC**  
Röviden **Hibáktól hemzsegő hosszú távú tömegközlekedés.**  
PEGI 3+

sőt még az is megeshet, hogy a rend éber óre kiinteget minket, hogy okmányainkat és buszunk állapotát ellenőrizze. Vigyáznunk kell a sebességre és a forgalom többi résztvevőjére; csak akkor haladjunk tovább, ha zöld a lámpa. Nos, ezt így ki is veszítjük, jöhet a kellemetlenebb része.

## NEM EZ AZ A BUSZ, AMIT KERESÜNK

A játék indításakor rögvest az Unreal Engine 4 logója fogad, ami alapján akár azt is hihetnénk, hogy legalább egy falunap átlagos látványorgiája fogad, de nem, mert a játék fullra húzott grafika mellett sem szebb, mint egy ködös őszi nap a Csillag börtön egyik északi frontos zárkájában. Cserébe viszont zabálja az erőforrásokat, és másodperces lagokat okoz, ami pont elég ahhoz, hogy mire ismét magához tér a játék, már a szalagkorláton vagy egy másik autó fenekében vagyunk. A fejlesztők a fizikával sem kötöttek szorosabb barátságot, mert az szinte teljes egészében hiányzik a játékból, mint ahogy az MI is megrekedt az egységsugarú valóságshow-szereplők szintjén. A gép által irányított járművek lazán áthajtanak a pirosan, ez pedig egy kereszteződésben odáig is vezethet, hogy egyik irány sem tud haladni a másiktól, és itt kábé vége is. Vagyis csak majdnem, mert számunkra adott a lehetőség, hogy a szembejövők sávjában vagy éppen a járdán autózzunk végig, át a pirosan, mert ezért sem kapunk büntít. Olyan apróságokra, mint hogy a GPS távolságjelzése köszönőviszonyban sincs a valósággal, és az autópályán úgy alakul ki dugó, hogy közben az előzősáv tők üres, már ne is törődünk. Cserébe viszont felröhathatjuk a látótávolságon belül a

semmből előkerülő vagy éppen hirtelen eltűnő autók problémáját és azt, hogy hiába esik az eső, a szélvédőn egy árva esőcsepp sem jelenik meg. Napestig lehetne sorolni még a kisebb-nagyobb, csupán zavaró vagy éppen őrjítő hibákat, de nem lenne értelme. A TML Studios számára ez megint nem nagyon jött össze, az pedig, hogy 30 euróba kerül a Steamen, csak tovább rontja az összképet. Maga az alapötlet egyébként egyáltalán nem rossz, és vannak egészen előremutató elképzelések, illetve megoldások a játékban, de a hitvány grafika és a megszámlálhatatlan bug (amelyek közt a játékállás visszatöltését követelő is van) szinte teljesen agyoncsapja az élményt. Fanatikuskok ettől függetlenül próbálghathatják, de ne 30 euróért, hanem maximum 3-ért szerezzék be.

## HARDVER

Windows 7/8.1/10; Core i5 2,6 GHz; 6 GB RAM; GTX 550; 45 GB HDD

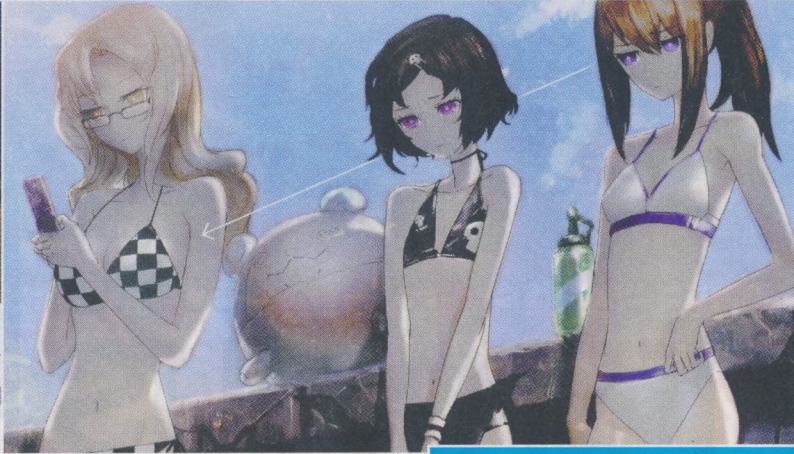
- + távolsági buszozás
- + sávelhúzás, rendőri ellenőrzés
- + 40 város, 20 ezer kilométer
- nem túl szép
- rengeteg hiba
- a feléért sem érné meg

## RG

Még buszmániásoknak is csak szülői felügyelet mellett ajánljuk.

# 50





## Az időutazás kérdésének újabb boncolgatása

# STEINS:GATE

### VISUAL NOVEL

A fogalom jelentése: akciót nem igénylő, történetalapú kalandjáték, amely a legtöbb esetben animeszerű látványvilággal dolgozik. Gyakran ezek otome game-ek, vagyis lányoknak szóló randiszimulátorok. Megjint külön kategória az akció visual novel.

**H**ATVÁNYOZOTTAN IGAZ A STEINS:GATE-RE A VISUAL NOVELEK EGYIK JELLEMZŐJE: RENGETEG VÁLASZTÁSI LEHETŐSÉGET KAPUNK, ÉS EZEK MINDEGYIKE BEFOLYÁSOLJA A TÖRTÉNET VÉGKIMENETELÉT. Még 2009-ben készült el a játék Xbox 360-ra, majd PSP-re, majd két év után a stúdió most jutott el oda, hogy asztali gépekre is kiadta. Készült belőle egy animesorozat is, amit mindenkinek tudok ajánlani, aki szereti az elgondolkodtató, időutazós történeteket. Eddig nem sok visual novelhez volt szerencsém, nem áll hozzám igazán közel ez a műfaj, hiszen a legtöbb ilyen játék otome game – ami lányoknak szóló romantikus történeteket dolgoz fel –, és ugyan én is lány vagyok, és imádom az animéket meg mindenféle, Japánnal kapcsolatos dolgot, ez valahogy soha nem volt az én világom. Azonban a *Steins;Gate* sok dolgon újít a műfaján belül, nem 100 százalékig romantikus kalandjáték, története rendkívül összetett és izgalmas, és még a játékmenetben is képes újdonságot hozni.

### EGY ŐRÜLT TUDÓS

A történet 2010-ben játszódik Akihabarában –Tókió Chiyoda városnegyedének egyik kerületében. Ez a városrész a valóságban is igazi otakuparadicsom (az otaku egy japán kifejezés az olyan emberekre, akik talán túlzottan rajonganak a mangákért és az animékért), és magában a játékban is rengeteg utalás találha-



## INFO

Kiadó **Mages. Inc.**  
 Fejlesztő **Mages. Inc.**  
 Platform **PC, PlayStation 3, PlayStation Portable, Xbox 360**  
 Röviden **A Steins;Gate egy erősen történetalapú, sci-fi témájú, nyomokban randizós visual novel, amelyben minden cselekedetünk hatással van a játék végkimenetelére.**  
 PEGI **N/A**

tó más animékre vagy játékokra. Főszereplőnk Okabe Rintarou, egy tizennyolc éves fiú, aki örült tudósként gondolt saját magára. Rintarou fő célja, hogy bebizonyítsa, lehet az időben utazni, ezért két barátjával – Shiina Mayuri és Hasida (Daru) Itaru – egy mikrohullámú sütőt átszerelnek olyan szerkezetté, amely képes szöveges üzeneteket küldeni a múltba. Rintarou hozza az igazi önjelölt tudós figurát; mindenkinél okosabbnak hiszi magát, és az egyébként működésképtelen telefonján tartja a kapcsolatot egy „Szervezet”-nek nevezett titkos társasággal. Főhősünk a Future Gadget Laboratory alapítója, egyben az amatőr módon felszerelt „központ” 001-es kódjelű kutatója.

A történetről még annyit, hogy a kis hármas által létrehozott szerkezetről tudomást szerez egy másik szervezet, a SERN, amely időutazással kapcsolatos kutatásokat végez, és meg akarja kaparintani a múlttal kapcsolatot teremtő mikrot. Így indul Rintarou küzdelme az idővel, hogy megváltoztassa a múltat, a jövőt és végül, hogy visszatérjen a saját idejébe.

### PILLANGÓHATÁS

A *Steins;Gate*-ben nincs igazi akció. A nagyrészt állóképekkel dolgozó játékban a képernyő alján láthatjuk a párbeszédet, és a műfajtól eltérően nem elsősorban itt kell választanunk egy-egy felkínált lehetőség közül, hanem Rintarou telefonja az erre szánt eszköz. Eldöntjük, hogy felelünk-e egy hívásra, vagy válaszolunk-e az üzenetre,

ha igen, akkor mit, így rengeteg utat megnyitunk a végkifejlet előtt. A játékban van még egy véggél azon kívül, hogy visszajussunk saját időskunkba: Rintarou más női karakterekkel is találkozik, akikkel kialakulhat romantikus szál, és ebbe is beleavatkozhatunk.

A játék zenéje nagyon hangulatos, aki látta az animét, annak ismerős dallamok üthetik meg a fülét. Igazán jól sikerült eltalálni a sci-fi-hangulatot, egy-két jelenet borzongatóra sikeredett. Aki ráveszi magát, hogy kipróbáljon egy visual novel, talán kezdheti ezzel, hiszen a történet miatt érdemes végigpörgetni.

Somi

### HARDVER

Windows 7/8.1/10; Core i3 CPU; 4 GB RAM; Intel HD 1GB VGA; DirectX 9.0c; 13 GB HDD

- ✦ magas újrajátszhatósági faktor
- ✦ hangulatos zene és grafika
- ✦ érdekes történet
- ✖ rétegjáték
- ✖ a játék indításával voltak technikai gondok

### SOMI

Ha valaki szereti az ilyen jellegű játékokat, szinte kötelező darab.

# 80



Az oszlopdiagramokat néha igazi ellenségnek tekinthetjük, de azért mindig van kiút



Igazán derék szögek várják, hogy meghódítsuk őket



Itt minden szökeléssel egyre csak növeljük az úttorlaszt. Nem probléma, ez még egy egyszerű feladvány

## HOLLANDIA AZ ELEKTRONIKUS ZENE FELLEGVÁRA

Kézenfekvő volt hát, hogy a játék zenéjét is egy holland „muzsikus” prezentálja, mégpedig Palmbomen (eredeti nevén Kai Hugo), akinek egyik műve szerepel a GTA5 soundtrack-listáján is. Ízlés kérdése, hogy kinek mennyire tetszik ez a hangzásvilág, de az biztos, hogy ezek az elvont, retró dallamok szerves részét képezik a logikai vesszőfutásnak.

Euklidész most irigyelne

# METRICO+

**NEM IGAZÁN KONYÍTOK A GEOMETRIÁHOZ, ÚGYHOGY A SULLIBAN EZ VOLT AZ A PONT, AHOLO MEG KELLETT HÚZNOTM A VONALAT.** Azt viszont jeles matekeredmény nélkül is tudom, hogy a szemben lévő szög mindig nagyon fájdalmas. Oké, további gyenge poénok helyett inkább rátérek arra, hogy a Digital Dreams holland indie fejlesztőcsapata milyen szemléletes és nem mindennapi módon kívánta érzékelteni, mennyire nehéz lehet eligazodni napjaink felgyorsult világában, ahol az igazi útvesztőt a ránk zúduló információáradat jelenti.

### A STATISZTIKÁK VILÁGA

Egyre inkább teret hódítanak a különböző infogarfikák. Nem csoda, hiszen segítenek letisztult, mégis látványosan és közérthetően tájékoztatni a kiszemelt célközönséget. Ennek alapján leszögezhetjük, hogy a készítőik igen aktuális és sajátos műfaji jegyeket választottak a megjelenítéshez. Azt gondolhatnánk, hogy ez a fajta szimbólum, jellegénél fogva csak bizonyos rétegek számára lehet igazán élvezhető, de egyáltalán nem így van. Ha mélyen belegondolunk, akkor bármilyen életünkben találkozunk, amiről hallunk vagy olvasunk, az számszerűsítható, nagy adathalmazokba tömöríthető, így egyszerűen ábrázolható grafikonokkal. Képzelnünk el egy szituációt, amelyben egy akadályt akarunk átugrani: nekifutunk, de ahogy közeledünk a probléma megoldásához, az egyre hatalmasabbnak tűnik, és végül óriás nevezisünnékként tornyosul fejként felett. Ugye milyen jó lenne, ha valaki előre megmutatná nekünk, milyen nézőpontból szemléljük a helyzetet, mik a távlatok és a kilátások

**INFO**  
Kiadó Digital Dreams  
Fejlesztő Digital Dreams  
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden Egy puzzleplatform ügyességi játék, amely picit a szürkeállományunkat is igénybe veszi.  
PEGI 3+

a pozitív végkimenetelre? (Átfordítva kiszámolná a megfelelő szöget, távolságot és százalékban az esélyeinket). A *Metrico*-ban mindenféle térdiagramot, mértani alakzatot és síkidomot alkalmazva mutatják meg, hogy lehet áthidalni az efféle kihívásokat, és ha megtettük, az igazi sikerélményt ad.

### A FÉKEZHETETLEN AGYVELEJŰ

Nincs narratíva a játékban, és történet sem igazán, így csak körvonalaztam, hogy mit is akarhattak üzeni ezzel a megvalósítással. A hangsúly a megfelelő balanszon van, és azon, hogy mozgólataink, valamint az egymásra ható erők miként befolyásolják környezetünket. Ide-oda kell szaladgálnunk, szökdelnünk, hogy szintre hozhassunk egy magasabban lévő oszlopot, vagy ugyanilyen módszerrel úttorlaszokat mozdíthatunk el, mire újabbak állhatják utunkat. Esetleg muszáj a következményeket nem ismerve egyszerűen elrugaszkodnunk a semmibe, amikor váratlanul ismét talaj kerül a lábunk alá. Minden lépésünknek súlya és következménye van. Néha csak bátra, féktelelenül kell futnunk a pályán, máskor pedig épp kudarcunk derít fényt a továbbjutás mikéntjére – például leesünk, de újratöltésnél megnyílik egy lehetőség. Ez váratlan és innovatív. Az egyetlen cél: szabad utat biztosítsunk az előrehaladáshoz.

### A SZÜRKÉS ÁLLOMÁNY

A játékhoz természetesen szükség van ügyességre, jó logikai képességre és sok türelemre, mégis képes kikapcsolni. Tehát igénybe veszi a szürkeállományunkat, de nem szédülünk bele. Lineárisan nehezedik a hat pályarész, és időnként elég durva feladatok elé állít, viszont maximum hét óra alatt végig lehet „rohanni” rajta kisebb-na-

gyobb buktatókkal. A név mellett a plusz jeleske pedig nem csupán sejteti, hogy ez egy továbbfejlesztett változata az előző verzióknak. A kúpok és gúlák hegyesebbek, a hengerek gömbölydedebbek, szóval minden szebb egy picinykét. Fontosabb viszont, hogy eltávolították a korábban kifejezetten a PS Vita irányításmechanizmusára ráépülő terepeket, így ezek már nem okozhatnak kaotikusságot a játékmenetben. A zene egyedi – mintha valaki a háttérben egy trautoniumot búvóléna – és teljes harmóniában van a folyton változó atmoszférával, amely többnyire szemet simogató, lágy pasztellszínekben vagy fekete-fehér tónusokban pompázik. Fusson neki nyugodtan, aki tudja, hogy a pi/2 radián az a 90 fok, mégsem habrog azon, hogy miért kell ilyen hőségben matekozni.

**Eprespuszedlee**

### HARDVER

Windows 7; Intel Core i5, 1,7 GHz; 1 GB RAM; GeForce 600/Radeon 5400; 128 MB VRAM; 1 GB HDD

- + lecserélt pályarészek
- + zene és a minimalista stílus találkozása
- + igazi agymunkát igénylő feladványok
- + innovatív megvalósítás
- kisebb bogarak
- korlátozott újrajátszhatóság

### EPRESPUSZEDLEE

Az interaktív adatvizualizáció és a geometria zseniális találkozása.

**79**



# Teszt

» WORMS W.M.D

Érdeemes benézni az épületekbe



A környezet meszeszerű és részletesen kidolgozott



Egy jó helyre ledobott óriás betonszámár csodákra képes



Sose köss bele egy tankot irányító kukacba

## ALL-STAR CSAPAT

A Worms W.M.D előrendelői megkapják az All-Star csomagot, ami olyan népszerű játékokból kölcsönzött kozmetikai kiegészítőket tartalmaz, mint a Rocket League, a Goat Simulator, a Payday 2, a Saints Row IV vagy a Broforce.

## Újra huncutkodnak a kukacok

# WORMS W.M.D

**N**EHÉZEN TALÁLUNK OLYAN ÉVET 1995 ÓTA, AMELYEN NEM JELENT MEG EGY ÚJBAB FELVONÁSA A KUKACOK VÉGET NEM ÉRŐ HARCÁNAK.

A 3D-s vonallal próbálkozó epizódokat azért a legtöbbször szívesen kitorolnánk az emlékezetünkben, de végre a készítő is belátták, hogy ideje felhagyni a kísérletegetéssel, és ennek hála összehoztak egy olyan új *Worms* játékot, amit a sorozat veteránjai ismét élvezni fognak, az újoncok pedig megtudhatják, hogy egykor miért is volt sokak kedvenc elfoglaltsága szent kézigrányt dobni az ellenséges kukackákra.

### FÉREGTELENÍTÉS

A *Worms W.M.D* a legtöbbször által a valaha készült legjobb kukacos kalandnak tartott *Armageddon*-ból merít. Újra a jól megszokott kétdimenziós, rajzolt környezetben lőhetjük és robbanthatjuk darabokra az ellenségeinket, mindehhez az összes régi kedvenc fegyverünket megkapjuk, pár mókás újdonsággal kiegészítve. Ezeket a halálos eszközöket ráadásul most már mi magunk készíthetjük el. A pályákon ledobott csomagokban található meg a craftoláshoz szükséges alapanyagokat, az adott eszköz megépítéséhez pedig egy teljes körre lesz szükségünk. A kívánt fegyver összeállítását viszont az ellenfél körében is elkezdhetjük, úgyhogy akkor sem kell majd unatkozunk, ha éppen a másik fél kukacharcosai mászkálnak a képernyőn. Az új rendszer nagyon ötletes, de multiplayer küzdelmek során csak ritkán fogjuk kihasználni ezt a lehetőséget: lesz e nélkül is éppen elég halálosztó megoldás a tarsolyunkban.



## INFO

Kiadó **Team17**  
Fejlesztő **Team17**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** A kukackatonák körökre osztott háborúja visszatért, és a nagy elődök hangulatát idézi.  
**PEGI 12+**

Ott vannak például a vadonatúj járművek. Három típust kapunk belőlük, mindegyikbe egyetlen gombnyomással bepattanhatunk, viszont nem árt észben tartani, hogy a rivális kukac is szintén egyetlen mozdulattal ki tud belőle kapni bennünket, aki aztán nyilván beül a helyünkre. A tankkal elég korlátozott a mozgásunk; ha pár robbanás már megcakkozta a terepet, akkor könnyen elakad, ugyanakkor halálos lövedékeket indíthatunk el vele a messzi távolba. A harci helikopter gyorsan mozog, viszont a rászerelt géppágyú nagy szórással dolgozik, így óvatosan kell célozni vele. Személyes kedvencem a harmadik gép, a mech páncélzat. Ez ugrások után képes siklani is a levegőben, a közelharcban pedig brutális pusztítást végez. Első ránézésre megszokottnak tűnik a környezet, de egy fontos újítás tarkítja a gyönyörűen megrajzolt pályákat. Bekerültek ugyanis a játékba különböző épületek és bunkerek, amelyek belső tere csak akkor válik láthatóvá, ha egy kis kukac beugrál a belsejébe. Ha online játszunk valakivel, ellenfelünk nem látja majd azt az egy-egy területet, amelyik éppen egy ilyen fedett területen tartózkodik. Ezzel akár sorsdöntő előnyre is szert lehet tenni.

### KAC-KAC KUKAC

Ha valaki esetleg nem fújja kívülről a *Worms* játékok irányítását, annak egy ügyesen egymásba fűzött feladatból álló oktatómód segít az alapok elsajátításában. A *Worms W.M.D* kapott egy könnyen felelhető kampányt is, ami bőven ki is maradhatott volna, illetve teljesíthetünk pár valóban embert próbáló kihívást, de elég nagy az esély arra, hogy a küldetések fe-

lénél már dobjuk is az egészset, és inkább a többjátékos módra gyúrunk rá, ami a játék legnagyobb erőssége. Teljesítményünk után folyamatosan kapjuk a tapasztalati pontokat, és szinteket lépünk, ezáltal pedig új kukachangokat, fejfedőket és sárköveket oldunk fel, amelyekből bőséges választék áll rendelkezésre már a játék első elindítása után is.

A gép ellen persze most sem akkora buli a harc, banális hibákat képes véteni, valós ellenfelekkel játszva azonban minden érdekessé válik. Akár otthon, a kanapén egy haveróval gyötörjük egymást, akár az internet népe ellen tolunk egy nagyszabású ütközetet, vagy éppen a rangsorolt küzdelmekből vesszük ki a részünket, a legújabb *Worms* ugyanolyan szórakoztató, mint fénykorában volt.

CSIRKE

### HARDVER

Windows 7/8.1/10 (32 bit); Intel Dual Core 6600, 2,4 GHz; 2 GB RAM; Intel 4400, GeForce GTX 280, AMD Radeon HD 7750; DirectX 11

- ✦ irányítható járművek
- ✦ bejárható épületek
- ✦ újra a régi hangulat
- ✖ kissé felesleges kampány
- ✖ a gépi ellenfél értelmetlen hibái

**CSIRKE**  
Visszanyúlt a gyökerekhez, és ez nagyon jól áll neki.

# 87





Erős az új hajó, kár, hogy alig néhány helyzetben használható



Az új fegyverrel villámot hívhatunk le az égből



Újabb bázist kell felszabadítanunk

### JÖHET A MULTI?

A rajongók már a második részhez is egy kiváló multiplayer modot hoztak össze, és az Avalanche a harmadik részben is rájuk bízta a feladatot. Már épp összeállt volna egy mod, amikor a készítő bejelentette, hogy abbahagyja a fejlesztést, mert állást kapott az Avalanche-nál. Ez tulajdonképpen jót jelenthet, így talán a konzolosok is kiérdemlik a bővítményt, és ki lehet hozni belőle a legtöbbet.

## Mediciben villámlik

# JUST CAUSE 3 – BAVARIUM SEA HEIST

**L**EVEGŐ, FÖLD, VÍZ. E HÁROM TÉMA KÖRÉ ÉPÍTETTE AZ AVALANCHE A JUST CAUSE 3 AIR, LAND, SEA TRILÓGIÁJÁNAK LETÖLTHETŐ CSOMAGJAIT. Az elsőben, a *Sky Fortress*ben kaptunk egy hatalmas, lebegő erődöt, illetve egy továbbfejlesztett repülőruhát, amitől Ricóból vadászgéppé lett. A másodikban felfedezhettünk egy elhagyott bázist, ahonnan egy erős mechhel tértünk haza. Most megérkezett a harmadik, amelybe sajnos csak épp annyi energiát tett a csapat, hogy teljesítse ígéretét, és letudja kötelességét.

**MINDEGY, MIÉRT, CSAK LOPJUK EL.** Mint azt kitalálhattátok (ha másból nem, a fent leírtakból), a *Bavarium Sea Heist* (a neve is árulkodó egyébként) a vízre visz minket. Bekerült egy új terület, egy időjárás-manipuláló állomás, amit az olajfúró tornyokhoz hasonló, kisebb bázisok vesznek körül. Ismét csak két küldetést kaptunk, egy bevezetőt és egy lezárót, közöttük pedig a feladat mi más lenne, mint az új zónában szétlőni mindent, ami piros. A két küldetés és maga a sztori most – szemben a korábbi két DLC történetével – meglepően érdekes, és nem olyan sablonos, de azért nem múlja felül az alapjáték történetének nem túl magas színvonalát. Röviden összefoglalva annyi, hogy Annika, Sheldon és Looch el akarják lopni az említett állomáson lévő bavariumot, ehhez pedig Rico segítségére van szükségük. Megint behatolunk egy bázisra, ami sokadára nyilván még kevésbé izgalmas, de a végső vízi csata kimondottan jól sikerült.

## INFO

Kiadó **Square Enix**  
Fejlesztő **Avalanche Studios**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden A DLC-trilógia záró epizódjában a vízre megyünk, hogy megsemmisítsük az eDeN utolsó ép bázisát is **PEGI 18 +**

A csomag új járműve a Rico által egy gyenge pillanatában Looch után a Loochador névre keresztelt hajó, amely azon túl, hogy nagyon gyors, és nyomkövető rakétákat lő, semmi különlegeset nem tud. Ráadásul ellentétben a szárnyas ruhával vagy a mechhel, szinte használhatatlan is, mivel a vízi bázisok nem úgy vannak megépítve, hogy mindent meg tudjunk semmisíteni a hajó elhagyása nélkül. Még azok sem, amelyek a DLC-vel kerültek be, és a játék nem is ösztönöz a Loochador használatára, csak a harmadik-negyedik bázis környékén jutott eszembe, hogy érdemesebb lehet azt alkalmazni, mint a szárnyas ruhával körözni. A vízhez közeli objektumok, bóják esetében tényleg hasznosabb volt, viszont a magasan, középen lévő radarokat nem tudtam sehogy kiiktatni a hajóról. Míg a wingsuit a közlekedést teszi könnyebbé, a mechhel a távolba hajítani dolgokat pedig megunhatóan, a Loochadort nagyon kevés esetben tudjuk bevetni.

Ugyanakkor jópofa az új fegyver, az eDeN Spark. Eléggő hasonlít a *Gears of War*ban látott Hammer of Dawnhoz, csak egy kicsit jobb. A rakétavető helyett használható stukkerek segítségével egy kis területen villámokkal béníthatjuk meg az ellenfeleket, majd pár másodperc múlva az égből egy hatalmas villámcsap le, számottevő pusztítást okozva. A DLC egyetlen (!) kihívása is ehhez kapcsolódik: a víz közepén, egy roncsban állva kell hajókat és helikoptereket megsemmisítenünk a Sparkkal, ami még bénázással együtt is könnyen teljesíthető ötcsillagosra (avagy esetünkben fogszekeresre), és egy próbálkozásból feloldhatjuk az összes fejlesztést.

### JÓ PIHENÉST, RICO!

Az összes újdonságon legfeljebb két óra alatt átrághatjuk magunkat, de a többi DLC sem volt hosszabb ennél. Így visszánézve annak, aki nem az Expansion Passt vette meg, csak a *Sky Fortress* tudom jó szívvel ajánlani, és azt is csupán a továbbfejlesztett szárnyas ruha miatt. Indokolt esetben a *Mech Land Assault* is becsúszhat, a mechhel is el lehet szórakozni és jópofák a kihívások, de a *Bavarium Sea Heist* egyértelműen nem éri meg még úgy sem, hogy feleannyiba kerül, mint a másik két csomag. Legalább az árral nem szálltak el, de az összesért elkért 7690 forintot jobban is el lehet költeni. Kár, mert többet is ki lehetett volna hozni a trilógiából.

### HARDVER

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

- + érdekes sztori
- + a korábbiakhoz képest változatos küldetések
- + jópofa új fegyver
- a hajó nagyon kevés szituációban használható
- csak egy, könnyen teljesíthető kihívás

**PACA**  
Ez sajnos nagyon megüszös lett.





Thorral az oldalunkon mi baj érhet bennünket?



Én is morcos lennék egy alsógatyában a vihar közepén



A velünk azonos magasságú mitugrász ellenfelek nem jelentenek kihívást

GameStar  
A PC-S VÁLTOZAT  
TESZTJÉT KERESD  
A 2015/10-ES  
GAMESTARBAN

## „ÁLLAMI” TÁMOGATÁS

A Jotun egy sikeres Kickstarter-kampánynak köszönhetően születhetett meg. Azonban ebben nem csak magánszemélyek vettek részt, így a Canada Media Fund és a Montreal Inc Foundation is beszállt a közösségi kalapozásba.

Nem állíthat meg sem ember, sem Isten

# JOTUN: VALHALLA EDITION

**TALÁN SOSEM VOLT ILYEN ÉRDEKES A SKANDINÁV MITOLÓGIA.** Az egyiptomi és görög mondavilágot már sokféleképpen feldolgozták, de az északi mondakör a nem mitológiai aspektust kidomborító Marvel filmek kivételével nem túl sok mainstream figyelmet kapott. A *Jotun* középszerűen ezt a csorbát, és egy remek utazásra invitál minket, amelynek megvannak a maga hullámvölgyei, de megéri befizetni rá.

## GOD OF WAR, VAGY AMIT AKARTOK

A játék főhősnője, Thora egy viking harcos, aki dicstelen halált halt, de esélyt kap, hogy bizonyítsa az isteneknek: van keresnivalója a Valhallában. Egy hatalmas, túlvilági küldetésre indulunk vele, hogy elpusztítsuk az istenek ellenségeinek számító kolosszusokat, a jotunokat. Ehhez az északi mitológia egyes területeit kell bejárjunk, és összeszedni különböző rúnákat, amelyekkel megnyithatjuk a főellenségekhez vezető kapukat.

A történet folyamán összesen hat isten szentélyével találkozunk, akik felruháznak minket hatalmak egy részével, hogy segítsenek utunkon. Ezek közt a teljesség igénye nélkül ott van Thor kalapácsa, amely megnöveli ütésünk sebzsését, Heimdall pajzsa, amellyel értelemszerűen megvédhetjük magunkat a támadásoktól és Frigg gyógyítása, amelyet nem is kezdtek el magyarázni. Ezeket az erőket csak véges számú alkalommal használhatjuk, de visszatölthetők.

A játék legérdekesebb és legizgalmasabb részei egyértelműen a From Software stílusát idéző bosszarcok. A természeti erők

## INFO

Kiadó **Thunder Lotus Games**  
Fejlesztő **Thunder Lotus Games**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One, Wii U**  
Röviden Gyönyörűen megrajzolt világban kell viking mitológiai lényeket legyőznünk, rátermettségünk bizonyításaként. **PEGI 12+**

kel felruházott jotunok olyan nagyméretűek, hogy a képernyőn már szinte nem is látjuk Thorát, miközben baltánkkal hevesen csépeljük az óriások lábujjait. Szerencsére ezek a harcok nem merülnek ki az agyatlan csapkodásban. Hiába van mindössze három mozdulat a tarsolyunkban (kis és nagy suhintás, valamint gurulás), ezeket olyan merítien kell használnunk a jotunok minden elsőprő és a csata előrehaladtával változó támadásai ellen, hogy jócskán kifáradunk, mire végzünk egy-egy ellenséggel.

## FELFEDEZÉS MINDENK FELETT

Sajnos amilyen izgalmas egy-egy bosszarc, pont olyan unalmas lehet hatalmas, elhagyatott csarnokokat felfedezni. Az első ellenséggel viszonylag hamar meg kell küzdenünk a játékban, majd utána egy gigantikus, törpe kovácsok használta tárnában kell bolyonganunk, hogy felfedezzük a következő rúnákat, erőket és életnövelő aranyalmákat. Egy-két ellenfélbe azért belefutunk, de nem igazán okozhatnak gondot. A kamerabeállításokkal viszont meggyűlhet a bajunk. Viszonylag lassan mozgunk, és amikor egy végeláthatatlan bányát kellene alaposan körbejárjunk, elég zavaró, hogy nem tudunk szélesíteni a nézetet, így a területek minden kis zegzugához oda kell caplatnunk megnézni, nincs-e ott egy átjáró vagy rejtett barlang. Ez engem elképesztően frusztrált, pedig alapjában véve szeretek felfedezni a játékokban.

## HANGOK, KÉPEK, TÖRTÉNETEK

A *Jotun* világa annyira magával ragadó, hogy minden hibáját elnézi az ember, ha egyszer belemélyedt. A kézzel rajzolt grafi-

ka bámulatos; néha csak megálltam egy-egy elképesztő képet megnézni. Persze a fejlesztők jól tudták, mit csinálnak; vannak pillanatok, amikor a kamera eltávolodik, hogy teljes pompájában csodálhassunk meg egyes területeket. A zene és a szinkron elsőosztályú, az hogy végig izlandi nyelven beszélnek a karakterek, igazi viking érzetet kölcsönöz a történetnek. Maga a sztori, ahogy Thora története kibontakozik az elbeszélésekből, ha nem is a fő ütőere a *Jotun*nak, nagyon sokat adott az élményhez. Összességében nyugodt szívvel tudom ajánlani bárkinek, egy szabad hétvégét mindenképp megér (kb. 10 óra alatt végigjátszható), de ha valaki nem bírja az akció nélküli felfedezést vagy egyes területek újból és újból bejárását, az sajnos valószínűleg az első egy-két órában otthagya majd a játékot.

Gócza

## HARDVER

Windows 7; 1,8 GHz CPU; 4 GB RAM; 256 MB VGA; DirectX 10; 8 GB HDD

- ✦ elképesztően gyönyörű grafika
- ✦ élvezetes sztori és hangulat
- ✦ izgalmas bosszarcok
- ✖ néhol zavaró kamerabeállítások
- ✖ hatalmas üres területek

## GÓCZA

Szarvas sisakot a fejre, baltát a kézbe, és irány észak.

80





**GameStar**  
**A PC-S VÁLTOZAT TESZTJÉT KERESD A 2015/01-ES GAMESTARBAN**

A kihívások között akadnak igazán embert próbáló megmértetések is

Az autók egy része sajnos csak az adott verda módosított verziója



Érdeemes bőven szánni időt a megfelelő beállítások kiismerésére

Mi dübörög a motorháztető alatt?

# ASSETTO CORSA

**E**GEKBE MAGASZTALTÁK AZ ASSETTO CORSA EREDETI, PC-S VERZIÓJÁT A VERSENYSZIMULÁTOROK SZERELMESEI, ÉS RAJONGÁSUK EGY CSEPPET SEM VOLT ALAPTALAN. Im már PlayStation 4 és Xbox One konzolokon is elérhető a nagybetűs szimulátornak tartott játék, amely valóban továbbra is szinte tökéletes vezetési élményt nyújt, ennek ellenére mint videojáték sajnos több sebből is vérzik. Jól látható a konzolos változatban: bizonyos dolgokat fel kellett áldozni azért, hogy ezek a platformokra is megjelenjen az Assetto Corsa, ezek az áldozatok pedig alaposan belerondítanak az összképhe.



## INFO

Kiadó **505 Games**  
 Fejlesztő **Kunos Simulazioni**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Röviden PC után konzolokra is ellátogat a tökéletes vezetési élményt ígér szimulátor.  
**PEGI 3+**

### KELLENE MÉG PÁR LŐERŐ

Fontos leszögezni, hogy a fizika semmit sem változott. Az összes kocsi pontosan úgy működik, ahogy a valóságban. A versenypályákat lézeres mérésekkel modellezték le, vagyis egy az egyben azt az élményt kapjuk meg, mintha valójában ezeken az európai helyszíneken autózánk. A választható járművek és futamok száma már PC-n sem volt kiemelkedően magas, konzolon viszont pár kocsi és pálya teljesen kimaradt, ráadásul így még jobban fájt, hogy a meglévő verda egy része is csupán egy adott modell eltérő variánsai. Valószínűleg később DLC formájában megkapjuk majd a kimaradt tartalmakat. Az arra fogékonyak órákon át elsöszölhetnek a járgányok beállításával, bőven akad min matatni. Ezzel szemben ha kormányt szeretnének rádugni a konzolunk-

ra, akkor két, előre megadott gombkiosztás közül választhatunk, egyéni beállításokra nincs lehetőségünk. A vezetés csodálatos élménye tehát érintetlen maradt, a hangok továbbra is rendben vannak, de valahol le kellett nyesegetni az Assetto Corsa karosszériájából a konzolos porthoz, és ezt a grafika és a teljesítmény sínylette meg. Xbox One-on a játék meglehetősen hervasztóan fest; rengeteg a mosott textúra, ráadásul durva frame-rate-gondok jelentkeznek a futamok közel teljes időtartama alatt. Ezt még az olykor felbukkanó screen tearing (megtörik a kép) és pár ormótlan bug is megfélemlít; előfordult például, hogy újraindítottam egy futamot. (Ez nem különleges dolog, az Assetto Corsa minden pályáját alaposan meg kell tanulnunk, csak így lehetünk eredményesek, ez pedig sok gyakorlást igényel.) Az újraindítás után azonban járgányom valamiért továbbra is irányítható maradt, így míg a többiek a rajtra vártak, én gavallér módon előrearaszoltam, és nagyjából négy pozícióval előrébb kezdtem meg a versenyt.

### NE ALUDJ EL A VOLÁNNÁL!

A pofás új menürendszerben navigálva megtaláljuk a megszokott lehetőségek mellett a kihívásokat is: megadott autókkal kell adott pontszámot, helyezést vagy szint-időt elérnünk. Az Assetto Corsa kampánya rendhagyó, ugyanis ezekből a kihívásokból épül fel, mindössze annyi a csavar, hogy a leggyengébb verdaiktól haladhatunk az egyre erősebb osztályok felé úgy, hogy a választható kihívásokért járó érmekekből elegendőt összeszedünk. Ez nem csak unalma-

san hangzik, valóban nem rejt magában egy cseppnyi szórakozást sem. Mindössze arra jó az egész, hogy beleszokjunk a feladat nehézségébe, az Assetto Corsa brutálisan kemény szimulátor mivolta miatt ugyanis minden kanyarban meg kell küzdenünk azért, hogy ne végezzük orral a gumifalban. Már az eredeti, PC-s játékban is sokaknál kiverte a biztosítékot a büntetési rendszer, amely a legkisebb pályaelhagyásért is tíz másodperces araszolásra kárhoztattott minket. Nos, nincs szerencsénk: minden maradt a régiben ezen a téren. PC-n egy évig early access státuszban pihent az Assetto Corsa, és ez alatt rengeteget javult. Most kiderült, hogy konzolon sem kellett volna kapkodni vele.

Csírke

**HARDVER**  
 Windows Vista (SP2)/7 (SP1)/8/8.1/10;  
 AMD Athlon X2 2,8 Ghz/Intel Core 2 Duo 2,4 Ghz; 2 GB RAM; AMD Radeon HD 6450/ Nvidia GeForce GT 460; DirectX 11; 15 GB HDD

- + a legjobb vezetési élmény szimulátorban
- + rengeteg apró beállítás
- + bültölt látvány
- unalmas kampány
- számtalan technikai hiba
- megmaradt a büntetési rendszer

**CSIRKE**  
 Az élmény tökéletes, a körítés pocskék.

**68**



# Teszt

RESEARCH

## MERIDIAN: SQUAD 22

Remaining candidates in the area: 0



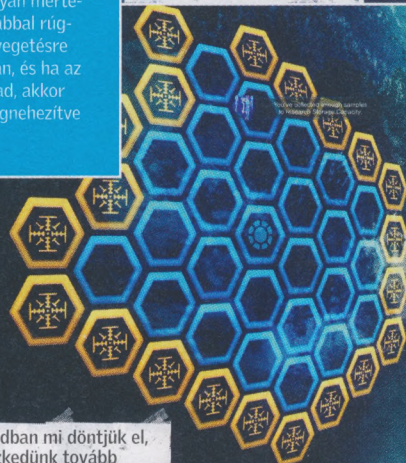
A fejlesztéseket küldetésről küldetésre magunkkal visszük



Az átvezetők fantasztikusan néznek ki

## HOGY MERRE?

Egységeink tanácsstalansága néha olyan mértéket ölt, hogy legszívesebben páros lábbal rúgnánk ki őket a seregből. A külső fenyegetésre nem mindig reagálnak automatikusan, és ha az útkereső algoritmus valamiben elakad, akkor egyszerűen megtorpannak, ezzel megnehezítve a játékos dolgát.



Conquest módban mi döntjük el, merre terjeszkedünk tovább

### Vissza a hőskorba

# MERIDIAN: SQUAD 22

**NEM SOK MAGYAR FEJLESZTŐ JÁTÉKÁRA LEHETÜNK BÜSZKÉK, DE TESZTÜNK FŐSZEREPLEJÉ MEGERDEMLI AZ ELISMERÉST.** A *Meridian: Squad 22* néhány hónappal ezelőtt került be a Steam early access programjába, így már a megjelenés előtt kipróbálhattam az egyetlen magyar fejlesztő által készített RTS-t. A korai hozzáféréstől a legtöbben azt várják, hogy egy játék hatalmas változón esik majd át a megjelenésig (és ez néhány esetben így is van, de ezek a „tesztidőszakok” általában évekig tartanak), a *Meridian* azonban nagyjából ugyanazt tudja, amit tavasszal is tudott, ennek köszönhetően kibővült ugyan a tartalom, de még mindig maradt pár zavaró apróság, amittől elkezd majd tikkelni a feszültebb játékosok szeme.



## INFO

Kiadó Merge Games  
Fejlesztő Elder Games  
Platform PC  
Röviden Klasszikus  
single player RTS  
játék, amit egyetlen magyar programozó fejlesztett.  
PÉGI N/A

### A 22-ES CSAPDÁJA

A történet szerint a harmadik évezredre már ötvenmilliárd ember él a Földön, a bolygó készletei pedig teljesen kifogytak, ezért kutatókat küldenek a Meridian nevű bolygóra, hogy megbizonyosodjanak annak kolonizálhatóságáról. A csapat eltűnik, mint szürke számár az aszteroidamezőben, így utánuk küldik a 22-es osztagot (innen a játék címe), hogy fényt derítsenek a rejtélyre. A sztori kifejezetten érdekes, és ha az államat nem is hagytam tőle a padlón, azért vannak benne csavarok. A szinkronhangok teljesen jók, és mivel egy magyar fejlesztő munkájáról van szó,

a nyelvi nehézségek miatt semmiről sem fogunk lemaradni, hiszen saját anyanyelvünkön is játszhatunk. A karaktereket azonban nem sikerült élettel, illetve érdekes háttértörténetekkel felruházni, így hiányzik az a kis plusz, ami miatt érzelmileg is investálnánk a játékba.

Három különböző játékmód áll rendelkezésünkre, a kampány mellett egy procedurálisan generált pályákkal operáló Conquest és egy előre megadott csapattal teljesítendő, speciális küldetések köré épülő Squad Missions módot is kapunk. Az ember elleni küzdelmek szerelmeseinek bizonyára feltűnt, hogy nincs többjátékos mód, ami jelen esetben nem is olyan nagy baj, hiszen csak egyetlen játszható frakció került a játékba, ami erősen limitálja a taktikai lehetőségeket.

### TÜZELÉSRE FELKÉSZÜLNII

A harcrendszer alapvetően sok, de gyenge lábon áll, egyébként sem ez a játék legerősebb pontja. A közel húsz különböző egység közt találunk gyalogosokat, tankokat, repülőgépeket és hajókat; utóbbi csoport azonban nem nagyon fogjuk használni, mert bár ez a játék egyik újítása az elődhez képest, a pályákon nincsenek igazán taktikai fontosságú vízfelületek, amelyeket érdemes az irányításunk alá vonni. Az egységek vizuális dizájnja nem lehet panaszunk, de amikor tankjaimat úgy lövik szét, mint ha színes papírból lennének összeragasztva, az azért egy kicsit frusztráló. Sajnos a kő-

papír-olló rendszer kevésbé érezhető, nem tudunk specializált egységekkel reagálni az ellenfél taktikájára, így marad a jól kiépített védelem, amíg össze nem tudunk szedni annyi egységet, amennyi elég a másik fél védelmén történő átgázoláshoz. A maximális egység szám is limitált, úgyhogy ne számítsunk hatalmas ütőerőre. Kiseb hibái ellenére a *Meridian: Squad 22* egy kifejezetten szerethető RTS, amit főleg azoknak érdemes beszerezniük, akik nem találják a helyüket a mai modern stratégiák világában, a klasszikus címeket viszont továbbra is szívesen előveszik.

KACI

### HARDVER

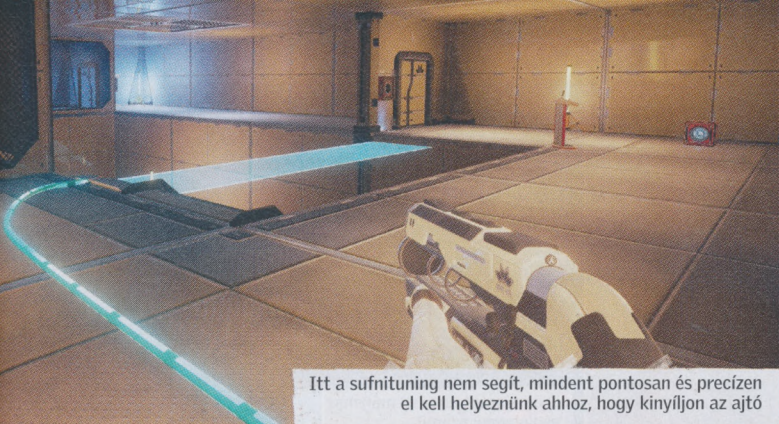
Windows 7; 2 GHz Dual Core; 3 GB RAM; GTX 275 / Radeon 4770; 5 GB HDD

- + gyönyörű grafika
- + érdekes történet
- + remek szinkron
- átlagos egységek
- szürke karakterek
- technikai problémák

**KACI**  
Nem tökéletes, de szerethető.

# 75





Itt a sufnituning nem segít, mindent pontosan és precízen el kell helyeznünk ahhoz, hogy kinyíljon az ajtó

## EMBERI GÉP

2014-ben egy számítógépes program hatalmas áttörést ért el azzal, hogy elsőként a világon sikeresen elhitette magáról, hogy a feltett kérdésekre a válaszokat egy igazi ember adta meg, így átment a Turing-teszten.



## Teszt THE TURING TEST



Mindig kezdj el gyanakodni, ha egy kutatóbázis jól megvilágított folyosóján kell végigmenned

A vén Európa, a gyönyörű nő

# THE TURING TEST

## MÉG MINDIG KÉSRE MENŐ VITÁID VANNAK, MIKOR AZ ELSŐ HOLDRA SZÁLLÁS SZÓBA KERÜL?

Véleményed szerint az amerikaiak átvették az egész világot egy látványosan berendezett sziklás díszlettel, amelyben szakfanderes asztronauták lassított felvételen szökdécseltek, miközben lent, a földön az emberek örömtáncot jártak az utcákon és éltették fajunkat, hogy mire vitte a kerék feltalálása óta? Szóval mindez kamu volt, és soha semmilyen más planétát nem hódítottunk meg? Akkor kispajtás, van egy kijózanító hírem a számodra: eljutottunk a holdra, csak nem a miénkre.

## SZKAFANDERES CSIPKERŐZSIKA

Egy kövér csizmahajtásnyira szeretett bolygónktól, egészen pontosan a Jupitert holdként kísérő Európára repít minket a *The Turing Test*, amely elsőre egy szimpla logikai puzzle-játékként illegeti magát. Második ránézésre is az, de közben a kialakuló történet kellemesen izgalmassá és enyhén feszültté teszi. Pedig mennyivel egyszerűbb lenne átaludni minden kálváriát! Ava, a főszereplő hölgy is ebben a nyugodt létben képzelte el magát, amíg az űrkomp rendszere ki nem kergette hibernált álmából, és közölte vele, hogy van egy kis gond. Megszakadt az összeköttetés a lenti bázissal, ezért jó lenne utána nézni, hogy most mindenki hullarészeg egy hirtelenjében összehorkantott buli után, vagy kellemetlenebb problémák miatt nem tudnak a hívásra válaszolni. Nem éppen édes ébredés ez, fogat mosni sincs idő, fogjuk a



## INFO

Kiadó **Square Enix, Bulkhead Interactive**  
 Fejlesztő **Bulkhead Interactive**  
 Platform **PC, Xbox One**  
 Röviden Logikai puzzle-feladatokat kell megoldanunk a Jupiter holdjának bázisán, ami olyan kihalt, mint egy lakatlan bolygó.  
**PEGI 16+**

hasznos funkciókra képes pisztolyt, és máris megyünk alászállni az ismeretlenbe TOM-mal, a folyton szájaló mesterséges intelligenciával, aki minden mozzanatunkat figyeli, amíg szobáról szobára lépkedünk majd a kiépített támaszponton.

Hogy ne legyen egyszerű, nem csupán holmi kilínsnyitogatással haladhatunk át a helyiségekben, hanem energiakockák és kéklő gömbök pakolgatásával – legalábbis eleinte. Később ehhez még szükség van mozgó platformelemek felhasználására is, hogy eljuttassuk az elektromosságot a zárt ajtóba. Jó elfoglaltság ez a fajta logikai móka, születtek is kiemelkedő címek az elmúlt időszakban a műfajon belül, és szerencsénkre a *TTT*-t sem fogjuk évekkal később negatív példaként emlegetni.

Mind játékelményben, mind látványban van mibe kapaszkodnia az érzékszerveinknek, mert igaz, hogy ingerszegény, zárt térben ficáncólnak az események, mégis minden a helyén van. Az Unreal Engine 4 grafikus motor rendben teszi a dolgát, az intellektuális feladványok nehézségi szintje pedig hullámzóan tekergeti a fogaskerekeket az agyban. A könnyebb – szinte belebotlunk a megoldásba – típusú kihívások mellett akad bőven olyan szoba is, ahol el fog hangozni az, hogy: „ez bugos, ezt nem lehet megcsinálni.” Majd jön a buksivakarás, vér szökik a fejbe, és menetrend szerint csattan a homlokod az izzadt tenyér, hogy: „tényleg!” Mindemellett a négy-öt órás menetidő alatt kellően rááll a szem és a kattogó gögyi a szakaszos nehézségekre, ezért örültem volna, ha a fejlesztők bátrabban megrázzák a szívatásfát, és olyan elemeket is beleolvas-

tanak, amelyektől igazán tépjük a hajunkat. De mikor éppen fárasztóvá válna az ajtók nyitogatása, jön az a bizonyos csavar.

## JUPITER EURÓPÁJA

Ha ismerősen hangzik az alkotás címét adó Turing-teszt, akkor az nem a véletlen műve. Ez az 1950-ben felvetett koncepció azt vizsgálja, hogy egy gép képes-e a neki feltett kérdésekre úgy válaszolni, hogy elhiteheti bárkivel: ő maga is ember. Ez felettébb érdekes, főleg, ha ilyen név alatt fut egy játék, mert egyből sok kérdőjel görbül a kíváncsiskodók fejében, amit rögtön találgatásokkal és tippelgetésekkel szeretnének ki-egyeneseíteni. Mielőtt viszont leírnék egy ingatag spoilert, inkább azt javaslom, ugorjatok fejest ebbe a sci-fi környezetbe, jól fogtok szórakozni.

Nightwolf

## HARDVER

Windows 7 (64 bit); Core 2 Duo E6600 / Athlon 64 X2 6400 CPU; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GTX 560 / ATI Radeon HD 5770; 10 GB HDD

- + jól behelyezett csavaros történet
- + tekervényes logikai feladványok
- amelyek lehetnek volna hajtpösebbelek is

## NIGHTWOLF

Akkor lesz igazán izgalmas, ha a végére is így kell majd bejutnunk.

80

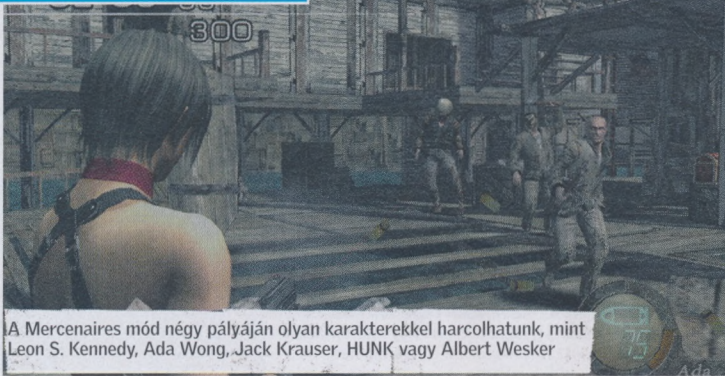


## KAPTÁRZÁRÁS

Időközben megérkezett az utolsó Kaptár film, a *Resident Evil: The Final Chapter* szinkronos előzetese is. A rendezést ismét Paul W.S. Anderson vállalta, és az Alice bőrébe bújít feleség, Milla Jovovich számol le benne egyszer s mindenkorra az Umbrellával. Hazánkban valamikor 2017 elején mutatkozhat be.



Leon elsánt célzása már-már védjegynek számít



A Mercenaries mód négy pályáján olyan karakterekkel harcolhatunk, mint Leon S. Kennedy, Ada Wong, Jack Krauser, HUNK vagy Albert Wesker



A QTE-elemekkel dúsított bossfight szintén nagy újítás volt

## Az utolsó, felmelegített zombi

# RESIDENT EVIL 4

### EMLÉKSZEM, MEKKORA FELDOLGÓZTUNK ANNAK IDEJÉN A RESIDENT EVIL 4.

Szakított a bevált receptekkel, felrúgta a hagyományokat, TPS-t csinált egy klasszikus külső nézetes túlélő-horrorból, de olyan ügyesen tette mindezt, hogy a változástól rettegő rajongók nagy része rákapott az ízére. A folyamatosan fejleszhető fegyverek beszerzése miatt (Red9 megvan?) állandó volt a kísértés, hogy újrajátsszuk. Az utolsó kört már csak azért nyomtam le, mert nagyon élveztem, hogy kényelmesen végighentelhetem azokat a pályákat, amelyeken korábban vért izzadva próbáltam túlélni. Itt indult el a széria stílusa az akciójáték irányába, amiért persze lehet morogni, de ettől még a *Resident Evil 4* egy klasszikus, újra és újra érdemes elővenni. Hát most ismét elővettük a Capcomnak köszönhetően.



## INFO

Kiadó **Capcom**  
 Fejlesztő **Capcom**  
 Platform **PlayStation 4, Xbox One**  
 Röviden **A számos platformra már megjelent Resident Evil 4 a jelenlegi generációt is megcélazza. PEGI 18+**

újránézni. Ez rendszerint nem történik meg; nyilván kényelmesebb az egész kupit ott-hagyni a szobában, csak kifesteni a falakat, hogy szebbnek hasson. Sajnos a 2005-ös irányítás – amely GameCube kontrolleren eleve reménytelennek tűnt, de aztán valahogy csak megszoktuk – portolása nem túl szerencsés. Az egy dolog, hogy célzás közben nem lehet mozogni (ez csak a *Resident Evil 6*-ban változott meg), de maga a célzás is sokkal nehezebb egy lényegesen finomabb és érzékenyebb Xbox vagy PS4 kontrolleren (az első két órámat azzal telt, hogy nem találtam el senkit). Ha ezt egy mai FPS-hez szokott játékos kapja a kezébe azzal, hogy ismerjen meg egy legendát, garantáltan körberöhögi a botladozó játékélményt; esélye sincs arra, hogy beszippantsa őt az a hangulat, ami annak idején hónapokra rabul ejtett minket.

### ÉS SZEBB LETT?

Mivel már az előző generáción is volt HD-portja a *Resident Evil 4*-nek, nem annyira meglepő, hogy szebbek a textúrák, és 16:9-ben játszhatunk, ám a PC-s *Ultimate HD Edition* (vagy a még komolyabb rajongói *HD Project*) mellett eltörpülnek az újdonságok. Mindezzel együtt jelen generáción érezhetően sikerült csiszolni az éleket, húzni a textúrákon, és persze a 60 fps is kényelmesen fut, bár ez a minimum, amit egy 11 éves játék felújításától elvárunk. A motion blur is bekapcsolható, ha valaki szeretné elmosni a mozgást (én kb. két per-

cig bírtam hányinger nélkül ezt az opciót), más grafikai beállítás sajnos nincs konzolon. Csodát ne várjon senki, a *Resident Evil 4*-et pont annyira pofozták csak ki, hogy a fények szebbek legyenek, a környezet ne tűnjön annyira kockásnak, és hogy a rettetes irányítás mellett összességében úgy érezzük, kaptunk is valamit a pénzünkért (a Mercenaries mód természetesen jár érte, de az csak egy könnyen feledhető egyjátékos minijáték). És mindezek ellenére mégis azt mondom: ha tehetitek, szerezzétek be a játékot. Nostalgiazzatok, vagy ismerkedjétek meg a *Resident Evil 4* nyújtotta élménnyel, mert remek hangulatú játék, amely figyelmet érdemel. Sajnos a remastered verzió készítőitől nem kapta meg, legalább mi adjunk neki egy keveset.

HP

### LEON VAKSI, ÉS ELESIK MINDENBEN

Bár alapvetően értem, miért készülnek remastered játékok (egyrészt kényelmes a felhasználónak, hogy a jelenlegi generáción játszhat, másrészt extra profitot jelentenek a kiadónak minimális befektetéssel), nem vagyok nagy bolondjuk. A full HD felbontásra felhúzott grafika sokszor nem elég ahhoz, hogy a mai kor igényeihez igazítson egy játékot, az évek során megkoptott irányítás, játékélmény is elviselne egy kis munkát, hogy tényleg érdemes legyen

- ✦ maga a játék élménye
- ✦ szépen feljavított látvány és fényeffektek
- ✖ már régen is rossz volt az irányítás
- ✖ semmi új
- ✖ semmi érdemi változás

**HP**  
 A kereskedő most is mindenhova követ engem.

**70**



## KÖZÖSSÉGBEN AZ ERŐ

Aki nem akar maga a föld művelésével bajlódni, annak mindenképpen ajánljuk a többjátékos módot, és mivel tesztünk alanya jól modollható, biztosak vagyunk benne, hogy számos érdekesség érkezik majd hozzá

A licencelt gépek itt sem maradhatnak el

Akár többjátékos módban is művelhetjük az ugart

Hatalmas újítás a szervizmód, amelyben a lerügött gépeket kell javítani

Gazdálkodj okosan!

# FARM EXPERT 2017

## BÁRMENNYIRE IS HIHETETLEN EGYESEKNEK (NIGHTWOLF), A VIRTUÁLIS GAZDÁLKODÁS

**IGEN SOK EMBERT VONZ.** És most nem a böngészős marhaskodásra kell gondolni, hanem a tényleges szántóvető, állattartó gazdákra, akik melő után leülnek a géphez, és beröfentik a traktort. Amennyiben traktoros játékról beszélgetünk, a *Farming Simulator* egyeduralmodása eddig nagyjából megkérdőjelezhetetlen volt, de ahogy a mondás is tartja, mindig jön egy nagyobb hal, és ha a *Farm Expert 2017* nem is feltétlenül nagyobb, azért elég hatalmasat tud suhintani ahhoz, hogy még a Giants Software is megérezze.

## EZ NEM EGY HANGYAFARM

Eddig is megfigyelhettük azt a trendet, hogy a stílus címei kezdenek egyre több területet felölelni, de jelen tesztünk alanya minden korábbinál messzebbre megy, mert itt már nem csak a növénytermesztés és állattenyésztés miatt öltünk gumicsizmát, hanem a gyümölcsök, sőt a méhészet is képviselteti magát. A játékművetben viszont sok változást nem találunk a riválishoz képest, hiszen egyes dolgok, ha megfeszülünk, akkor sem megváltoztathatók, így mindenképpen vetnünk kell ahhoz, hogy aratni tudjunk. De mégis akadnak olyan újítások, amelyeket nagyon fogunk imádni. A fizikai modell például mindenképpen szót érdemel, mert bár a vakbárda akkora, hogy egy négyéves kölyök simán elvész benne, ha esik az eső, képek vagyunk elakadni, és kell némi rutin ahhoz, hogy kijöjjünk. Nagyon jó az oktatómód is, és mire a végére érünk, eldől, hogy



## INFO

Kiadó **PlayWay S.A.**  
Fejlesztő **Silden**  
Platform **PC**

Röviden Trónkövetelő mezőgazdálkodás, multidiszciplináris környezetben.  
PEGI 3+

virtuálfarmerekké válunk-e, vagy inkább maradunk a betonon.

## NEM KAMU A VAS

Magára valamit is adó földműves-szimulátor rendelkezik licencekkel, és most sincs ez másként, így az *FE 2017*-ben olyan gyártók soktonnás fémjeivel találkozhatunk, mint a Kuhn, a Grimme, a Pöttinger, a Rauch, a Vogel&Noot vagy éppen a Weremczuk. Aki azonban inkább úgy gondolja, hogy nem kíván gázolajszagban fürödve napi tíz órában a szántásra merőlegesen zötyögni, az nekiállhat gardírozni az üvegházat, ahol akár talaj nélküli növénytermesztésre is lehetőség van. Közben pedig elégedetten lehet gyönyörködni abban, milyen szépen serdül a paprika és a paradicsom, hogy aztán szépen eladjuk a hipermarketnek, áron alul. De ha már a közcímbe megemlítettük a vasat, érdemes kitérni arra is, hogy a fejlesztőknek nagyon jól sikerült optimalizálniuk a játékot, így egy erős közepes gépen is probléma nélkül fut. Külön öröm – viszont sajnálatos, hogy erre ki kell térni –, hogy egy pillanatra sem hozza zavarba a kormány használata, mert azonnal felismeri, és mindenféle aljas trükk nélkül, saját kényünkre és kedvünkre szabva állíthatjuk, melyik funkció melyik gombra kerüljék.

## JÉGVERÉS A TERMÉSRÉ

Habár a játék mindenben méltó konkurenciája a jól ismert *Farming Simulator*nak, azért messze nem hibáktól mentes, de a bakik egész jól tolerálhatóak. Ilyen például, hogy a dinamikus időjárás fogalma azt takarja: az egyik pillanatban még verőfényes napsütés van, a másikon pedig már

szakad az eső, és jobbról előz Noé bárkája. Nem zavaró, de kissé illúzióromboló az is, hogy ha kipattanunk a járó motorú traktorból, továbbra is változó fordulatszámot hallunk, hiába nincs már benne senki, aki játszószon a gázpedállal. Előfordul továbbá némi textúrázási probléma, így akadhatnak szituációk, amikor a gyomok átlátszanak akár a traktoron is, de tekintve, hogy minden egyéb meglehetősen rendben van, ez talán megbocsátható.

## JÖHET A BETAKARÍTÁS

Fel kell kötnie a gatyát a *Farming Simulator*nak, mert vannak ugyan bajai a konkurenciának, de eléggé odacsapott az asztalra ahhoz, hogy mindenki megérezze jelenlétét. Innentől kezdve már csak a mod szabhat határt a képzeteknek.

## HARDVER

Windows 7; Core i3 3,1 GHz/Phenom II X3 2,8 GHz; 4 GB RAM; GTX 560/Radeon HD6870 1 GB VRAM; 15 GB HDD

- ✦ egész jó fizika
- ✦ többféle művelési ág
- ✦ jó optimalizálás
- ✦ apróbb bugok
- ✦ idegesítő butaságok
- ✦ nem jár hozzá teretialapú támogatás

## RG

Olyan szép vagy, mint egy új traktor.

80



Elég ramaty állapotban van a hajó a játék elején

### TÉNYLEG SZÁMÍT, MIVEL JÁTSZOM?

Karakterünkkel hét faj – apex, avian, floran, glitch, human, hylotl, novakid – közül választhatunk, amelyek inkább esztétikai, semmint játékmechanikai szempontból különböznek egymástól. A fajra jellemző páncélok különböző bónuszokat adnak, de megtanulhatjuk más fajok páncéljának elkészítését is.

Nem az építése a főszerep, de készülnek hatalmas bázisok is

Ha valaki szűkösnek érzi a hajót, ne aggódjon, lehet az még nagyobb

## Az űr a legvégső határ

# STARBOUND

**ENNEK A TESZTNEK A LEADÁSÁT EGY EGÉSZ HÉTTEL ELHALASZTOTTAM, HOGY MEGFELŐLŐEN EL TUDJAK MÉLYEDNI A JÁTÉKBAN, DE MÉG ÍGY IS CSAK A FELSZÍNT KAPARGATOM.**

Egy teljesen bejárható, felfedezhető univerzum csillagrendszerekkel, azokban bolygókkal, amiknek még holdjaik is vannak? A bolygókon különböző biomokkal, passzív és agresszív élőlényekkel, generált épületekkel? Hatalmas vállalat, még akkor is, ha csupán két dimenzióban gondolkozunk.

A játék elején egy ismeretlen űrlényfaj le-rohanja a Földet, menekülni kényszerülünk, hajónk azonban megsérül, mi pedig egy ismeretlen bolygó fölött lebegünk járművünk csupán minimális funkciókkal rendelkező roncsában. Innentől kezdve magunknak kell megtermelnünk az élelmet, nyersanyagot gyűjtögetni, fát vágni, szállást építeni. Ebben segítségünkre lesz az anyagok bontására és lehelyezésére használható Matter Manipulator, amelyre a menekülés zűrzavarában sikerült szert tennünk. A történet eleinte a hajó megjavítására fókuszál, illetve suttymban megismerkedünk a játék fontosabb elemeivel is: hogyan működnek az eszközeink, hogyan tehetünk szert különleges, energiaigényes képességekre, egyszerűen: hogyan erősödhetünk meg. Ellátogatunk az Outpost nevű bázisra, ahol különböző kereskedőtől szerezhetünk be fontosabb dolgokat, legyenek azok ritka állatok tojásai vagy bútorok, esetleg járművek.

### DE LESZ MIT CSINÁLNI?

Miután kiszabadulunk az első bolygó rablásából, és nekivághatunk csillagközi ka-



## INFO

Kiadó  
**Chucklefish Games**  
Fejlesztő  
**Chucklefish Games**  
Platform  
**PC**

**Röviden** Oldalnézetes sci-fi-akció/kaland-RPG, amelyben egy procedurálisan generált univerzumot fedezhetünk fel, akár a történetet követve, akár szabadon kószálva.  
**PEGI** N/A

landjainknak, számtalan lehetőségünk lesz: kalandozhatunk kedvünkre, harcolhatunk kisebb vagy akár hatalmas szörnyekkel, de végigjárhatjuk a bolygókat amolyan felfedzőként is. Innentől leginkább a hajónk lesz a bázisunk, de természetesen a bolygók felszínén is létrehozhatunk állomásokat, amelyeket azonban hátra kell majd hagynunk, amikor továbbállunk. Ennek ellenére érdemes elgondolkozni ezen a lehetőségen, ugyanis ha rendelkezünk már egy kis pénzmaggal, alapíthatunk kolóniákat, ahonnan kis ajándékok formájában „adót” is szedhetünk az odaköltöző lakóktól. Pár száz óra játékkal egy egész kis birodalmat alakíthatunk ki, több kolóniával, ritka nyersanyagokkal rendelkező bolygókra elhelyezett bázisokkal, amelyek között kedvünkre ugrálhatunk az egyáltalán nem olcsó, de igazán hasznos teleportrendszer segítségével. A bolygókhoz egyébként különböző szinteket rendeltek: minél nagyobb egy bolygó szintje, annál nehezebb rajta életben maradni, de annál értékesebb tárgyakat és nyersanyagokat találhatunk ott.

### IDEJÉTMÚLT GRAFIKA? DEHOGYISI

A kinézetéről szólván el kell ismernünk, hogy a játék – 2D-s mivolta ellenére – egyáltalán nem csúnya. Sőt, aki túl tudja tenni magát a harmadik dimenzió hiányán, egy színes, változatos, aprólékosan megalkotott, rendkívül szépen megrajzolt világot fedezhet fel. A pixeles rajzok talán csak az inventoryban nem teljesítenek megfelelően. Az ilyen játékokban mindenképpen rengeteg időt tölünk táskánk tartalmának rendezgetésével, nekem viszont néha még a pixeles kis

ikonok felismerésével is meggyűlt a bajom, ami nem tette gyorsabbá a folyamatokat. A zenét illetően az alkotóknak sikerült nagyon eltalálniuk a hangulatot. A legtöbb esetben (legalábbis a hasonló játékok esetében) kikapcsolom a háttérzenét, de ez itt eszembe se jutott. Legalábbis egyelőre. Összességében egy jól összerakott játékról van szó, rengeteg tartalommal és pár hibával. Elég lassan indul, illetve a gyakorlatlan játékosok gyakran meghalhatnak, amit a bizonyos esetekben – főleg közelharc eszközök használatakor – nehezen kezelhető harcrendszer sem segít áthidalni. Hibák ide vagy oda, a *Starbound* rendkívül erős ár-érték aránnyal rendelkezik, és szinte biztos, hogy rengeteg kellemes órával szolgál majd azoknak, akik szeretik ezt a stílust.

Sirius

### HARDVER

Windows XP; Core 2 Duo; 2 GB RAM; 256 MB VRAM; DirectX 9.0c; 3 GB HDD

- + változatos bolygók
- + rengeteg különböző lehetőség
- + egyszerű coop
- lassú indulás
- sok, izgalmasnak ígérkező mechanika eltűnt a béta óta

### SIRIUS

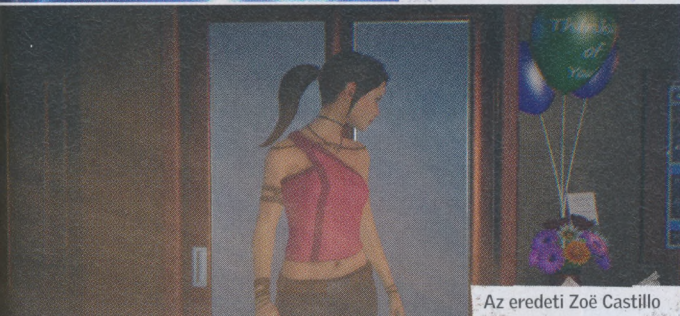
Ezzel a játékkal még lesz pár közös órá.

# 86





Érdekes fordulatot vesz a rész



Az eredeti Zoë Castillo

## A CHAPTERS ZUHANÁSA

Az epizódok változó minőségének és a fél éves várakozásoknak köszönhetően a Dreamfall Chapters részről részre egyre több játékost elvesztett. Bár a Steam szerint közel 220 ezer ember birtokolja a játékot, a felhasználók többsége már a harmadik részig sem jutott el, és bár az összes fejezetet végig lehet játszani 20-25 óra alatt, a játékidő mediánja alig több mint 5 óra.

GameStar

TESZTÜNKET AZ ELŐZŐ EPIZÓDOKRÓL LÁSD A 2014/11-ES, 2015/04-ES, 07-ES ÉS 2016/01-ES GAMESTARBAN



Kiane Alvane a világok romjain



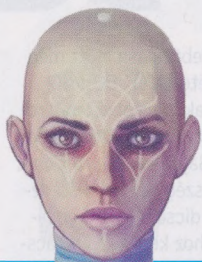
Crow, a mindig humoros, hű társ

Könnyű álmok jönnek

# DREAMFALL CHAPTERS - BOOK FIVE: REDUX

**NEM, EZ MÁR NEM ÉN VAGYOK - MONDJA ZOË CASTILLO A DREAMFALL CHAPTERS BEFEJEZŐ RÉSZÉNEK ELEJÉN, MIKOR A SZEKRÉNYBŐL ELŐKERÜLNEK RÉGI RUHÁI.** Felveszi őket, és meglátja a tükörben azt a főhősnőt, aki a *Dreamfall: The Longest Journey* című 2006-os játékban szerepelt – engedni a játékosnak, hogy még egyszer utoljára láthassa minden idők egyik legjobb szereplőjét, majd örökre elcsomagolja a mementót. Pontosan úgy, mint ahogyan ez az egész epizód teszi: egészen 1999-ig, az első *The Longest Journey*-ig visszanyúlunk, hogy így, 17 év elteltével végre választ kapjunk a kérdéseinkre, és lezárjuk a történetet.

Az ötrészes *Chapters* 2014 októberében vállalkozott arra, hogy befejezze a folytatás nélkül félbemaradt *Dreamfall* történetét. Közel két évet kellett várnunk, hogy mind az öt epizód napvilágot lásson, és bár a legnagyobb rajongói szeretet közepette készült a játék, még a közösségi finanszírozás sem volt elég ahhoz, hogy az első két rész jó legyen. Aztán a készítő hallgattak a játékosokra, és nemcsak a grafikus motort turbózták fel, de a kisebb játémenet-beli módosításoknak köszönhetően sikerült életet lehelni a rendszerbe; a harmadik rész végére eljutottunk oda is, hogy a *Dreamfall Chapters* még talán hű is lehet ahhoz a játékhoz, aminek folytatására vállalkozott. A Telltale-féle történetmesélési rendszert alkalmazó öt részből folyamatosan döntések meghozatalára kényszerítettek és készítették bennünket – ezeknek a negyedik epizódban éreztük meg a súlyát, és természetesen most, a záró részben érkezett el az a pillanat, amikor minden összeér.



## INFO

Kiadó **Red Thread Games**  
Fejlesztő **Red Thread Games**  
Platform **PC**

Röviden A *The Longest Journey* és a *Dreamfall* kalandjátékok folytatása, amely epizodikus formában tárja eléink Zoë Castillo és Kian Alvane történetét.

PEGI 16+

## HA ÉJFÉLT ÜT AZ ÓRA

Újra találkozunk három főhősünkkel, Zoë Castilloval, Kian Alvanéval és Sagával, akik történetét az előző fejezetekben folyamatosan egymás felé tereltük. Most végre minden értelmet nyer, és meglátjuk döntéseink következményeit – olyannyira, hogy még egy ikon is jelzi a képen, ha éppen egy korábbi választásunk eredményét láthatjuk. Már a negyedik rész előrevetítette, hogy a *Dreamfall Chapters* végén alig kell majd játszani, és valóban: szinte hátradőlve figyelhetjük meg, ahogy a kirakósok a helyükre kerülnek, és ahogy lejátszódik a három világ, Arcadiát, Starkot és Storytime-ot befolyásoló események. Néhány irányított kattintáson és egy-két egyszerűbb fejtörőn kívül szinte semmit sem kell csinálnunk, immár beszélgetéseinknek sincs jelentősége, többnyire csak üdvözlünk és búcsúzunk. A történet végén még körbe is érünk, választ kapva mindenre, sőt, még a *Longest Journey*-be is sikerül belefűzni a történetet. A végkifejlettel nincs baj: még az általam az előző epizódok során igencsak kellemetlen karakternek tartott Saga is illik a helyére, és bár nekem nem okozott katarzist a befejezés, korrekt lezárást kapott az egész franchise – főleg, ha azt nézzük, milyen döcögösen indult a *Chapters*.

## 17 ÉVES KALAND

Az értékelés az ötödik fejezetről, ugyanakkor finálé lévén mind az öt epizódról szól, és nem lehet elmenni amellett a tény mellett, hogy borzasztóan sok idő telt el egy-egy rész kiadása között. Közel két évet kellett a végkifejletre „várni”, és sem a törté-

net, sem a karakterek, sem a dialógusok nagy része nem volt olyan izgalmas, hogy ne csak idézőjelesen várjuk a következő epizódokat. A hiátusok miatt sok mindentől el is feledkezik az ember – és hiába a story recap mód, ez a széria az apró elrejtett visszautalások miatt csak akkor lesz igazán élvezetes, ha közvetlenül egymás után játszása epizódjait az ember. Ebbe az eredeti kalandjátékok is beletartoznak: bár valószínűleg egy *Longest Journey*, majd *Dreamfall* után a *Dreamfall Chapters* még soványabbnak tűnik majd, így lehet teljes a kép és élvezhető az előadásmód. Nem mondom, hogy nem lehetett volna másképp csinálni ezt az egészet, de a nap végére a *Chapters* egy korrekt mementó lett – Zoë már valóban nem az a Zoë, de ő sem olyan rossz alternatíva.

Sophiaso

### HARDVER

Windows XP SP3; Core 2 Duo 2 GHz CPU; 3 GB RAM; Intel HD Graphics 4000 VGA; 12 GB HDD

- összeérnek a szálak
- az eredeti *Dreamfall*-t is lezárták
- rengeteg esemény, mégis sokszor unalmas
- hiányérzet a nagy kihagyások miatt

### SOPHIASO

Azért összességében ez még mindig csak közepes.

60



GameStar

A PC-S VÁLTOZAT  
TESZTJÉT KERESD  
A 2015/11-ES  
GAMESTARBAN



Minden fantasy szerepjáték  
tartozéka a pók. Na de ekkora?

Hook Horror

A Mélysötét olyan egzotikus lények  
lakóhelye, mint a kampós rém

## A LÁTHATATLAN JÁTÉKMESTER

A fejlesztőstúdió csődje miatt további  
tartalomra, javító szándékú tapa-  
szokra nem számíthatunk. Különösen  
konzolon fájó a támogatás elvesztése,  
mivel ezekből a változatokból eltá-  
volították a DM-módot, vagyis nem  
hozhatunk létre saját kalandokat.  
Vigaszt csupán a pár pillanat alatt  
generált dungeonok kifosztása és a  
fájdalomdíjként hozzácsapott DLC  
nyújthat a maga néhány órás kampá-  
nyával, valamint warlock kasztjával  
és tiefling fajával.

Együtt a banda kemény magja :

Kincs, ami nincs

Egy legenda nyomában

# SWORD COAST LEGENDS

**H**A VALAKI AZT KÉRDEZNÉ  
TŐLEM, MIKOR JELENT MEG  
AZ UTOLSÓ, VALÓBAN JÓL  
SIKERÜLT D&D SZEREJPÁTÉK,  
AKKOR AZT VÁLASZOLNÁM, HOGY  
ÉPPEŊ TÍZ ÉVE. A *Neverwinter Nights*  
2-t (és remekbe szabott kiegészítőit)  
követően köszöntött rá a rajongókra a  
kíméletlen aszály időszak, amit halovány  
játékkezdemények, free-2-play MMO-k és  
felújított régi kedvencek próbáltak enyhí-  
teni, hasztalan. Éppen ezért vártunk oly  
sokat a tavaly ilyenkor debütált *Sword  
Coast Legends*től, melynek fejlesztői  
között rejtőztek a *Dragon Age: Origins*  
kulcsbereként is néhányan. Papíron  
minden csodásan festett. Ötödik kiadású  
D&D szabályrendszer, a legnépszerűbb  
világ (*Forgotten Realms*) leginkább  
kedvelt régiója (*Sword Coast*), valamint  
egyedül és haverokkal is játszható 50+  
órás kampány húzta el az orrunk előtt  
a mézbe mártott madzagot, amire egy  
Dungeon Master mód szórt kristálycukrot  
a hatás kedvéért. Hogy miként vizsgázt  
a PC-s változat (erényeiről és hátrányai-  
ról), a szabályrendszer nem éppen szolgai  
adaptálásával kapcsolatos ellenérzései-  
ről), arról Gulius már regélt korábban, ez-  
úttal viszont a leggyengébb láncszemen,  
az Xbox One-os kiadásán volt a sor, hogy  
megpróbáljon elvárásolni bennünket.  
Előrebocsátom, pokolian nehéz dolga volt.

### KONZOLOS ÁTOK

Azt hiszem, már senkit sem lep meg, mi-  
ért is várja epedve minden konzoljáté-  
kos az ún. fél generációváltást, azaz a jó-  
val erősebbnek mondott hardverek eljő-



## INFO

Kiadó **Digital  
Extremes**  
Fejlesztő **n-Space**  
Platform  
**PC, PlayStation 4,  
Xbox One**  
Röviden Felülnézetes,  
csapatalapú szerepjáték  
taktikus csatákkal  
és nem túl felhasználó-  
barát megoldásokkal.  
PEGI 16+

vetelét. A masinák debütálása előtt még  
biztosra vett paraméterek (1080p/60  
fps) sajnos nem váltak iparági sztenderd-  
dé. Hol az egyik, hol a másik hibádzik, de  
sokszor mindkettő. Sajnos a *Sword Coast  
Legends* is inkább a szegényfalra kéredz-  
kedik fel, mintsem a dicsőségablára, hi-  
szen a PC-s változathoz képest csúnyács-  
ka, és még akadozik is. Előbből leginkább  
az élsimítás hiánya tehet, utóbbiról pedig  
az optimalizálásé.  
Számos mulasztás terheli a fejlesztők lel-  
kiismeretét, de már aligha tehetnek bár-  
mit is jóvá, hiszen még márciusban csődöt  
jelentettek, ezért a kiadóra maradt, hogy  
szalonképes állapotba rázza a konzolos  
portokat. Nem állíthatom, hogy tökéletes  
munkát végeztek az érintett felek. Ráfért  
volna még némi finomhangolás a kontrol-  
leres vezérlésre, ugyanis a legkevésbé me-  
gintuitív. Talán szerencsésebb lett volna  
példát venni másokról ahelyett, hogy meg-  
próbálják ismételtlen feltalálni a kereket.  
A kegyelemdőfést a bugok adják meg; elő-  
fordult, hogy gyakorlatilag már megnyert  
bossfightot kellett előlről kezdenem, mert  
az ellenfél elpuccolt, majd nem volt haj-  
landó visszajönni. Máskor csak simán ki-  
vágott a játék a dashboardra. És vajon ki  
gondolhatta, hogy jó ötlet, ha egy szerep-  
játékban csak egyetlen mentési slot áll az  
ember rendelkezésére? Még „szerencse”,  
hogy csak elvéve kell sorsdöntő kérdés-  
ben állást foglalnunk.

### UTOLSÓ SZALMASZÁL

Hogy mindennek ellenére miért nem hagy-  
tam abba félúton? Egyrészt a bevezető-  
ben említett aszálynak magam is szenvedő

alánya vagyok, tehát mindenre ugrok, ami  
D&D. Másfelől viszont valóban találhatunk  
szerehető tulajdonságokat a játékokban. Ír-  
tak már jobbat is e kampány cselekmé-  
nyénél, de a hangulatát elég jól elkapták a  
srácok. A magunk mellé kapott társak né-  
melyike különösen érdekes, ahogy a küldet-  
ések között is akadnak jól sikerült dara-  
bok. Kimondottan jó érzés volt regények-  
ből és más játékokból ismert helyszíneken  
(Luskan kikötővárosától a *Neverwinter* er-  
dőn át egészen a Mélysötétig) kalandozni,  
miközben az RPG-veterán Inon Zur dal-  
lamait hallgattam. Ugyanakkor a nosztal-  
gikus utazás helyett jobban örültem volna  
egy kiforrott, minden elemében minősé-  
gi játéknak.

Chavalier

### HARDVER

Windows Vista (64 bit); Intel Core 2  
DUO E6700, 2,66 GHz/AMD Athlon 64  
X2 6000+; 4 GB RAM; Nvidia GeForce  
8800GT/AMD Radeon HD 4850; DirectX  
11; 20 GB HDD

- + korrekt tartalom
- + hangulatos
- + jár hozzá a *Rage of Demons* DLC
- kihívásokkal küszködő konzolátírat
- csak kiülsőségeiben D&D
- konzolon nem lehetünk játékmesterek

### CHAVALIER

Csak hozzám  
hasonlóan elvete-  
miült rajongóknak  
ajánlott.

60





**GameStar**  
 AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI DLC-K TESZTJEIT KERESD A 2016/04-ES, 2016/05-ÖS ÉS 2016/06-OS GAMESTAROKBAN

## A 27 EGY VESZÉLYES ÉLETKOR

A küldetés címe Club 27, és egyik célpontunk, Jordan is épp 27 éves. Az előző néhány évtizedben jó pár kiváló zenész vesztette életét ebben a korban, köztük Brian Jones, Jimi Hendrix, Janis Joplin, Jim Morrison, Kurt Cobain, valamint Amy Winehouse, aki kimondottan tartott attól, hogy pont 27 évesen éri a halál. Ők és közel hatvan másik zenész alkotják a „27-esek klubját”.

## Teszt

HITMAN – «  
 EPISODE 4: BANGKOK



Beállhatunk a banda stábjába, vagy akár bandatagnak is álcázhatjuk magunkat



A szálloda luxusnak van bélyegezve, de ez nem mindig érződik rajta

Mindenkinek a nyakába nőtt a fejhallgató

A nap, amikor meghalt a zene

# HITMAN – EPISODE 4: BANGKOK

**HITMAN NEGYEDIK, THAIFÖLD-RE UTAZTATÓ EPIZÓDJÁTÓL AZT VÁRTAM VOLNA, HOGY A SAPIENZÁHOZ HASONLÓAN CSILLOG, ÉLÉNK SZÍNEIVEL ÖNMAGÁBAN LENYÜGÖZ.** Fotókon többször láthatjuk az ázsiai ország gyönyörű tengereit és üdülőparadicsomait, mint a barnás, mocsaras folyót, amely mellé a Himmapan hotel, legfrissebb küldetésünk helyszínét építették. Nem töltünk sok időt a szállodán kívül, és egyébként sem csúnya a kilátás, csak hát mennyivel szebb lenne a kék tenger... Persze nem az a fontos, hogy mi van kívül, hanem hogy mit kínál a játék belül, de a bangkoki fejezet csak a kötelezőt hozza, elődeit semmilyen értelemben sem tudja felülmúlni.

### BECSEKKOLÁS

Talán sokan emlékeztek még az első *Hitman* játék ikonikus pályájára, a Hotel Gallardra, ami a budapesti Gellért hotel virtuális mása, és már csak ezért is különösen kedves szívünknek. Alapvetően mint kiderült (és mint arról egyébként a *Contracts*ban is megbizonyosodhattunk, amelyben ugyanez a szálló Hotel Galarként tért vissza), tökéletes helyszín ez egy *Hitman*-féle gyilkosságnak, jó ötlet volt visszanyúlni hozzá a legfrissebb részben is. Most is két célpontot kapunk: a barátnője – valószínűleg véletlen – meggyilkolásával vádolt, de a bűntetést megúszó énekes, Jordan Crosst, valamint ügyvédjét, aki lehetővé tette, hogy az elkényeztetett, gazdag, befolyásos családból származó ifjú ne végezze börtönben. Nem olyan nagy és gonosz bűnözők ők, mint korábbi áldozataink, de mivel az



## INFO

Kiadó **Square Enix**  
 Fejlesztő **IO Interactive**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Röviden **A 47-es ügynök negyedik modern kalandja egy bangkoki szállodába visz minket. PEGI 18**

átívelő sztori még mindig érdektelen, mindig is, mit tettek, a lényeg, hogy ne maradjanak életben. A fiú zenekara kibérelt egy teljes emeletet, ahova stúdiót építtetett, ráadásul saját öröket is hoztak. Az egész pálya a párizsi helyszínrre emlékeztetett, csak kisebb kerttel, és míg ott a szabadban is bőven tudtunk mit csinálni, itt elég korlátozottak a lehetőségeink. Kihallgathatunk egy beszélgetést, lemehetünk a pincébe, vagy felmászhatunk egy csövön, de az idő nagy részét bent, az épületben töltjük. Először fura volt, hogy túl sok lezárt zónába ütköztem bele – egy emeleten például, ahol csak szobák voltak, egy kivételével egyikbe se tudtam bemenni. Eszembe jutott persze a jó öreg, erkélyen átmászós trükk, de a kinyitható szoba kivételével (plusz alatta és fölötte) sehol sem volt erkély. Ahol folyosót vártam, ott zsákutcába ütköztem, és csak nagy kerülővel mászhattam át egyik szárnyból a másikba. Nem mindig volt egyértelmű, melyik ajtó nyitható, és melyik nem, sőt az egész épületet nagyon érdekesen rakták össze, ami egyáltalán nem baj, ösztönzi a felfedezést.

### NEHEZEBB, MINT GONDOLTAM

Különösen tetszett Jordan kiiktatásának egyik módszere, amiben egy torta is szerepet játszott. Nem akarom lelőni a poént, de azért érdekes volt, hogy megpróbáltam őt elcsalni egy érmével, viszont ahelyett, hogy személyesen jött volna oda hozzám, egy őrt küldte, és ezzel egy kicsit átszervezte betonbiztos tervemet. Úgy láttam, számos módszer valamivel több talpraesettséget és szervezést igényelt.

Az új *Hitman* játék minden korábbi epizódjának varázsát a helyszín adta, most azonban a szálloda valahogy túl szűknek érződik, túlságosan tagoltnak és egy kicsit üresnek. Sehol sincs tömeg, ami egyébként Marrakeshben erőltetett is volt már, úgyhogy ezt annyira nem bánom, de túlságosan elkülönül egymástól a személyzet, az örök és Jordan pereputtyának zónája, ami könnyűvé teszi az álrühában mászkálást. Ráadásul a második végigjátszáskor már mindenhol jártam, holott anno Párizsban sokadjára is találtam valami újat. Két rész még hátravan, meglátjuk, az Egyesült Államok és Japán mit kínál.

Paca

### HARDVER

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

- ★ néhány jó gyilkolási módszer
- ★ a párbeszédék még mindig ütnek
- ★ hangulatos a szálló
- túl kicsi és nem elég változatos a helyszín
- sokszor akad be a hang
- a korábbiakhoz képest kis hal célpontok

### PACA

Reméljük, az Egyesült Államok és Japán nem okoz csalódást.

71





A Ritual elemein érződik, hogy komoly háttérstorit képzelték mögé – vajon megismerjük valaha?

Ha a harvestert Zoltánnak hívnák, akkor ő lenne a pokolnyi Zoltán

Az Offering pálya tervezésekor a legfontosabb vezérelv az „all you need is lava” volt.

Boldog Újjászeletelésnapot!

# DOOM: UNTO THE EVIL

**T**ALÁN EMLÉKEZTEK, NÉHÁNY HÓNAPPAL EZELŐTT, AMIKOR A DOOMOT TESZTELTÜK, A VÉGSŐ SZÁZALÉK FELETTI VITA HP ÉS PACA KÖZÖTT KIS HÍJÁN MALACIGÁBA TORKOLLOTT (amennyiben még van itt valaki, aki emlékszik erre a szép kifejezésre és a kapcsolódó nép-, vagy inkább Quake-hagyományokra). Szokás szerint én voltam a csapat legkönnyebben lelkesedő tagja, de vállalom, számomra még mindig az év egyik legkellemesebb meglepetését prezentálta az id Software.

Kicsit bántam ugyan, hogy a beharangozott három DLC nem ígért egyjátékos tartalmat, de jó volt újra leülni a Doom pörgős és kaotikus multijához. Kezdvé a mocskos anyagiakkal, a Bethesda nem vacakolt, és a DLC árát feltolta a nem éppen a barátságos árképzéséről híres Call of Duty-kiegészítők szintjére. Úgy csörgött-morgott a nép, mint a Vidróczki híres nyája, egészen addig, amíg a Bethesda meg nem hirdette a PartyPlay opciót. Ennek lényege, hogy ha partiban vagyunk, elég csupán egyvalakinek birtokolnia közülünk a kiegészítőt, általa a többiek is hozzáférnek az új tartalmakhoz. Nagyon szimpatikus húzás, mert ha a rendszeresen együtt játszó cimborák akarják, így akár szét is dobhatják egymás közt a DLC árát, ugyanakkor ötletes is, mert nem szabdalja szét a játékosbázist, sőt, még csapatalkításra is ösztökél.

Kezdvé a mocskos anyagiakkal, a Bethesda nem vacakolt, és a DLC árát feltolta a nem éppen a barátságos árképzéséről híres Call of Duty-kiegészítők szintjére. Úgy csörgött-morgott a nép, mint a Vidróczki híres nyája, egészen addig, amíg a Bethesda meg nem hirdette a PartyPlay opciót. Ennek lényege, hogy ha partiban vagyunk, elég csupán egyvalakinek birtokolnia közülünk a kiegészítőt, általa a többiek is hozzáférnek az új tartalmakhoz. Nagyon szimpatikus húzás, mert ha a rendszeresen együtt játszó cimborák akarják, így akár szét is dobhatják egymás közt a DLC árát, ugyanakkor ötletes is, mert nem szabdalja szét a játékosbázist, sőt, még csapatalkításra is ösztökél.

## DE MI BÚJIK A SZERETETCSOMAGBAN?

Egyrészt újféle hackmodulok (különböleg átmeneti bónuszokat adó kiegészítők).

**INFO**  
Kiadó Bethesda Softworks  
Fejlesztő id Software  
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden Az új Doom első DLC-je kizárólag multis tartalmakkal, de legalább jóféllel. PEGI 18+

tők), új páncél (szemet győtrő, vad színekkel és mintákkal), illetve a legfontosabb, új tauntok, vagyis különféle mozdulatsorok, táncok és gesztusok, amelyekkel a meccs végén a győztes csapat ünnepelheti magát (vagy épp heccelheti a vesztes csapatot). Jó, megértem, ha valakinek nem ez a legfontosabb, de azért én, amikor csak lehet, boldogan headbangeltetem karakteremet, vagy eljáró vele a Peter Griffin-táncot („oh well-a bird bird bird, b-bird's the word”). Kapunk új demont is, a harvestert. Kis kedvencünk támadása sugáralapú, közepes hatótávolságú, önmagában nem túl különleges, azonban elnyeli és elraktározza áldozatai életerejét, amelyből ha kellő mennyiség összegyűlik, felrobbanthatja, lazán lepucolva ezzel egy kisebb pályarészt. Két új fegyverrel bővül arzenálunk: egyrészt megkapjuk a korábbinál erősebb, de még így sem túl meggyőző UAC EMG pisztolyt, amivel leginkább a már megsebesített ellenfeleket tudjuk kulturáltan fragosítani – nem ítélem el, aki használja, de a pisztollyal puttyogás számomra mélységesen ellentmond mindennek, ami Doom. A másik újdonság, a kinetikus gránát azonban egy kis csoda, sokak kedvence is lett rögtön. Nem csupán ereje miatt szerethető (egy páncél nélküli játékost simán leteríti), de taktikai lehetőségei miatt is érdekes, hiszen rendkívül aljas csapdákat állíthatunk vele a többieknek, akár hősies területvédelem, akár fejlesztett menekülések során. Ki lehet szűrni, néhány lövéssel ki is lehet iktatni, úgyhogy jó helyre kell letenni: átjárókba, kanyarokba, teleporhelyekhez. Megéri megfelelő helyet keresni neki, mert igazi öröm, amikor a ki-

netikus gránát felpattan, és nekiugrik a mi ellenünknek, ki – mivel nem kedves nekünk – megdöglend.

## HA PÁLYÁT VÁLASZTASZ, EZEKBŐL VÁLASSZ

Mármint a DLC három új mapjéből, mert mindegyik telitalálat, és mind sokkal érdekesebb, jobban összerakott, mint az alapjáték pályái. A Cataclysm egyik része például kutatóbázis, a másik a pokol, nyilván rájuk jellemző helyszínekkel. Portál köti össze őket, ahol valamiért megállás nélkül zajlik a mészárlás. A Ritual pálya közepén található egy démoni ereklye, amellyel tűzfalat idézhetünk az ellenfél csapatára. Az Offering pedig pokoli tematikájával úgy fest, mint valami metálfanda lemezének hátsó borítója – ez persze azt is jelenti, hogy mindenki láb elé néz, látába nem pottyan.

mazur

**HARDVER**  
Windows 7/8.1/10 (64 bit); Intel Core i5-2400/AMD FX-8320; 8 GB RAM; Nvidia GTX 670 2GB/AMD Radeon HD 7870 2 GB; 55 GB HDD

- + a PartyPlay miatt akár ingyen is játszható
- + nagyon jó pályák, jó az új gránát
- kár, hogy nincs új egyjátékos tartalom

**MAZUR**  
Korrekt kis egységcsomag azoknak, akik még nem akarnak ráunni a Doom multijára.

85

GameStar  
AZ ALAPJÁTÉK TESZTJÉT KERESD A 2016/06-OS GAMESTARBAN

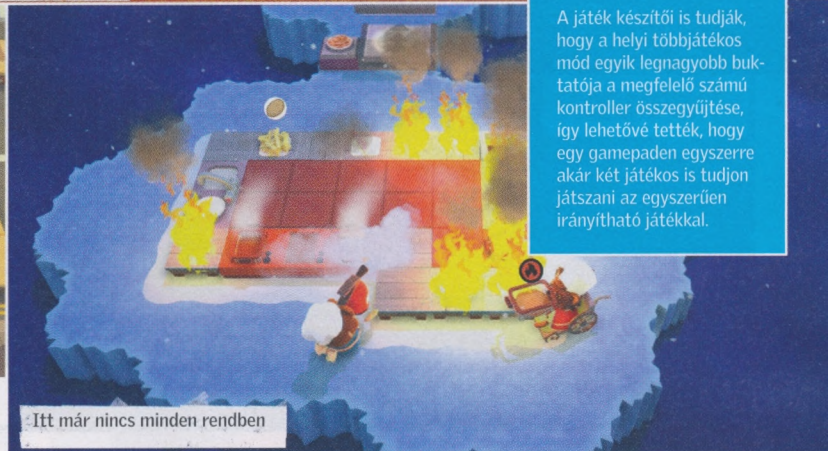




Az egyik első meglepetés



A játék végére egészen örült helyszíneken főzünk



Itt már nincs minden rendben

## SOK JÓ EMBER KIS HELYEN IS ELFÉR

A játék készítői is tudják, hogy a helyi többjátékos mód egyik legnagyobb buktatója a megfelelő számú kontrollert összegyűjtése, így lehetővé tették, hogy egy gamepaden egyszerre akár két játékos is tudjon játszani az egyszerűen irányítható játékkal.

## Michelin-csillagos káosz

# OVERCOOKED

**NEM TUDOM, MIÉRT, DE MANNAPSÁG EGRE RITKÁBBAN TALÁLKOZOM OLYAN JÁTÉKOKKAL, AMELYEK ELSŐ LÁTÁSRA HEVES REAKCIÓT VÁLTANAK KI BELŐLEM.** Talán kissé cinikusá tett a sok folytatás, a magát túl komolyan vevő játékok és a be nem váltott ígéretek.

A fentiek ellenére az *Overcooked*ot abban a pillanatban meg akartam kaparintani, ahogy első trailerét megláttam. Talán pont azért, mert a Ghost Town Games nem arról akart meggyőzni, milyen menő játékot készítettek, hanem arról, hogy én milyen jól fogok vele szórakozni.

### VÉGY EGY CSIPET HUMORT

Az örült főzőjátéknak talán nem is feltétlenül kellett volna semmilyen történet, a brit csapat mégis kitalált egy kellemesen abszurd motívumot, hogy megindokolja, miért is kell megbirkózni az egyre nehezebb és nehezebb kihívásokkal. Az *Overcooked* apokaliptikus gyakorlóküldetésében egy folyton éhes monstrum – valójában egy spagettikezettel bíró fasirtszörny – a Hagymakirályság vesztére tör. Mivel a játék elején csak salátákat szolgáltunk fel neki, nem kegyelmez nekünk, így a Hagymakirály visszavisz minket az időben, hogy kitanulhassuk a szakácsmesterség csínját-bínját, és elháríthassuk a fenyegetést. Ehhez a nem túl komoly hangulathoz egyébként tökéletesen illeszkedik a játék rajzfilmszerű látványvilága és a mókás feloldható karakterek is: néhány



## INFO

Kiadó **Team 17**  
Fejlesztő **Ghost Town Games**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Kooperatív főzőjáték, amely elsősorban azt teszi próbára, milyen ügyesen tudjuk összehangolni csapatunk tagjainak munkáját. PEGI 3+

pálya teljesítése után akár szakácsruhába öltözött mosómedveként is szelételhetjük a zöldséget.

### ADJ HOZZÁ SOK-SOK KOOPERÁCIÓT

A játék zsenialitása igazából a játékmenet egyszerűségében rejlik, illetve abban, hogy erre az egyszerű alagra milyen sokféle kihívást építettek a készítőik. A célunk ugyanis minden pályán ugyanaz: a lehető legtöbbet kell leszállítanunk a beérkező rendelésekről, mielőtt lejárna az adott pályára kiszabott idő. Ehhez a mozgáson kívül összesen két gombot kell használnunk: az egyikkel felvehetünk és letehetünk dolgokat (a tányérra, a serpenyőre vagy akár a sütőbe is), a másikkal interakcióba léphetünk az éppen előttünk lévő tárggyal: a vágódeszkára helyezett kajákat feldolgozhatjuk, a mosogatóba dobott tányért elmosogathatjuk, vagy éppen elkergethetjük az alapanyagainkat elcsenni próbáló egeret. Ezeket a folyamatokat persze nem elég ismételtetni, az adott pályán ugyanis meg kell tanulnunk optimálisan felosztani a feladatokat, hogy minél gyorsabban el tudjunk készíteni egy-egy fogást. A játék legszórakoztatóbb része egy látványos bukás (teszem azt a konyha felgyújtása) után megtanulni, hogyan játszhatjuk ki az adott szint buktatóit. A kihívásokat pedig nagyon kreatívan adagolták a készítőik: a mozgól pályarészekről az új recepteken keresztül a látavatakvig és a jeges talajig mindenféle nehézséggel találkozhatunk. Ezek nemcsak az unalomtól mentik meg a játékot, hanem még fairnek is érezzük őket annak ellenére, hogy folyton kitolnak velünk.

### MAJD ÍZESÍTSD EGY KIS NEHÉZSÉGGEL

Bár én megpróbáltam néhány, kifejezetten nem gamer rokont is belevonni az *Overcooked*ba, ahhoz, hogy valóban hatékonyak legyünk, azért nem árt, ha a játékosok némi leg jártasak egy kontrollert kezelésében. Ha viszont egyedül játszunk, a pályák kialakítása miatt két szakács között kell folyamatosan váltogatnunk, ami annak ellenére jó móka, hogy a későbbi pályákat egyértelműen csapatok számára találták ki. A végén azok a társaságok, akik kivégezték a kampányt, egymás ellen is felvehetik a süttőkesztyűt, de online funkciók nélkül sajnos fennáll a lehetősége, hogy nehezen találunk majd állandó csapatot a játékhoz.

### HARDVER

Windows 7 (32 bit); Dual Core 2,4 GHz; 2 GB RAM; GeForce 8800 GT/AMD HD 6850/Intel HD Graphics 4400; DirectX 11; 750 MB HDD

- ✦ kreatív pályadízajn
- ✦ jó közösségi élmény
- ✦ zseniálisan egyszerű alapok
- ✖ nincs online mód
- ✖ egyedül nem az igazi

### TÁ

Barátságokat emelhet új szintre vagy tehet tönkre végleg.

88



## SZELLEMES FOLYTATÁS

Már javában készül a stúdió következő alkotása, a közösségi finanszírozással támogatott Ghost Theory. A CryEngine-nel életre keltett játékban valós helyszínek „létező” természetfeletti jelenségeit vizsgáljuk majd, miközben színészek által eljátszott szellemek hozzák ránk a frászt. A VR-változatot csak kötéldegzetű felhasználóknak ajánljuk.



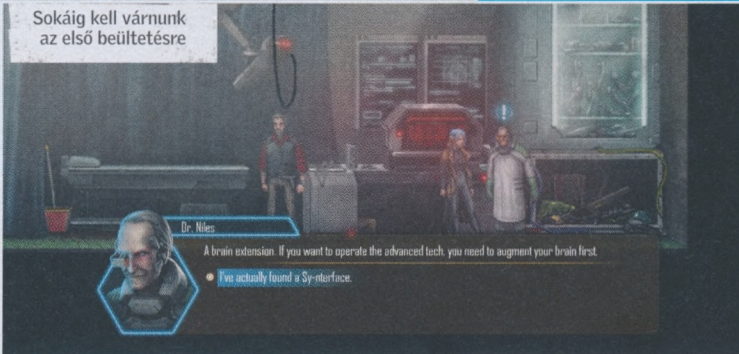
A lézer talán a legjobb fegyver, amit megszerezhetünk



A városrészek között gyorsutazással közlekedhetünk



A kibertérben twin-stick shooterré alakul a játék



Sokáig kell várunk az első beültetésre

A brain extension. If you want to operate the advanced tech, you need to augment your brain first.  
• You actually found a Sy-surface.

## Álmodnak-e az elektronikus bárányok androidokkal?

# DEX: ENHANCED VERSION

### FELTÉTLENÜL EREDETINEK ÉS ÚJSZERŰNEK KELL LENNIE EGY JÁTÉKNAK AHHOZ, HOGY SZÓRAKOZTASSON?

Úgy tűnik, a legkevésbé sem, mint azt a *Dex* példája is bizonyítja. A prágai stúdió bemutatkozó játéka huzamosabb ideig tartózkodott az ún. korai hozzáférés állapotában, mielőtt tavaly hivatalosan is késznek nyilvánították volna a PC-s változatot. És bár a sajtó nem borult térdre előtte, a vásárlók többsége elégedett volt befektetésével. Ugyanakkor volt még bőven mit javítani a játékon, például igencsak ráfért a manuális mentés lehetősége. A játékmecanikák némelyikét és a kezelőfelületet ért módosításokért korrekt módon egy petádot sem kértek el, sőt a három új öltözkét magába foglaló DLC-t is ingyen bocsátották a felhasználók rendelkezésére. Alig egy évvel később pedig már a konzolosok is nekiláthatnak Prime Harbor felfedezésének.

### VIHARKABÁT A NEONFÉNYBEN

Az alkotók minden létező cyberpunk klisé (megavállalatok, hackerek, mesterséges intelligencia, implantátumok) felhasználták, ám ez egyáltalán nem vált a játék kárára, sőt! A címszereplő ifjú hölgy, aki a helyét keresi a világban, szó szerint arra ébred, hogy rá akarják törni az ajtót a hatóságok. Szerencséjére a segítségére siet a hackerkörökben félistenként tisztelt Raycast, és kiutat mutat neki a kutyaszorítóból. *Dex* kénytelen-kelletlen felveszi a megavállalatokat tömörítő The Complexszel szemben néhány, a társadalom peremére szorult hacker támogatásával. Hamar kide-



## INFO

Kiadó  
**BadLand Games**  
Fejlesztő  
**Dreadlocks Ltd.**  
Platform  
**PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Pixelart grafikájú, oldalra scrollozós, 2D-s sci-fi szerepjáték cyberpunk környezetben.  
PEGI 16+

rül, hogy hősnőnk különleges, okkal vadásznak rá, hiszen ha képes végrehajtani küldetését, az felboríthatja a világrendet. Nagyjából nyolc-tíz órás kalandja során a metropolis számos kerületébe ellátogat a büzlő csatoreményzertől a kínai negyeden át a felső tízezernek otthont adó városrészig. Mindeközben érdekesnél érdekesebb emberekkel ismerkedik meg, akik közül többen is hozzáfórlnak ügyes-bajos gondjaikkal. Például a sarki kebabos, aki egy élelmiszer-vállalat kőmény felett szerzett monopóliumát szeretné megtörni. Mondhatunk persze nemet is, de butaság volna otthagyni a jutalom kredithalmot és a még értékesebb tapasztalati pontokat, hiszen a leányzó túlélése múlhat rajtuk. Vásárolhatunk beültetéseket, rágyúrhatunk az ökolharcra, a lőfegyverek használatára, de először is a zárfeltörést érdemes megtanulni, aztán jöhet a hackelés és a meggyőzés, mert a durr bele jellegű megoldás még az *Enhanced Version*ben sem a legjobb. Az öklöcsapás, az ütés-rúgás, a blokkolás és a taktikai visszavonulással felérő elgurulás hármását alkalmazva egyszerű, használható, de végső soron monoton rendszerré áll össze. Tűzfegyvert választva ki-sebb az esélye annak, hogy összeszedünk pár, kocsmában mutogatható heget, de ha nem akarunk azon szörnyülködni, hogy gyakrabban lövünk mellé, mint nem, akkor ne sajnáljuk a megfelelő képességre költeni a skillpontokat. Ezen felül megpróbálhatjuk lesből elkapni a rosszfiúkat (néhol még el is rejtőzhetünk) azok kivételével, akik túl nagyra nőttek ahhoz, hogy *Dex* a nyakuk köré fonja karjait.

Említettem korábban a hackelést, ami twin stick shooter jelleget kapott, akár kamerákat, automata lövegeket vagy embereket támadnánk meg. Rendszerek feltörése esetén pedig labirintusszerű pályákon gyűrünk le tűzfalakat és vírusokat, míg meg nem szerezzük a szükséges információt.

### ETTŐL KIBORGULOK ÉN

Kellemesen alakul a nyárutó a cyberpunk iránt fogékony játékosok számára, hiszen a *Deus Ex: Mankind Divided* mellett e kisebb kaliberű, ám kimondottan szerethető alkotás is eljutott hozzájuk. Bár nem helyettesítheti az Eidos Montreal kiválóságát, mindenképpen érdemes rászánni egy hétvégét, ha még nem csömörlöttünk meg a társadalom szét-hullását efedni hivatott gigászi reklámoktól.

Chavalier

### HARDVER

Windows XP (SP2)/Vista/7/8/10; Intel Pentium/AMD 2 GHz; 1536 MB RAM; Nvidia GeForce 8800/ATI Radeon; DirectX 9.0c; 8 GB HDD

- + hangulatos cyberpunk milió
- + izgalmas történet
- + változatos helyszínek, érdekes karakterek
- kiforratlan harcrendszer
- szerepjátékhoz képest rövid

### CHAVALIER

Előételnek vagy desszertnek kiváló.

# 73





Akár egy titokzatos paradicsom



Élet és halál urai vagyunk

## HALLGASD MEG!

A Valley nagyszerű soundtrackalbuma külön is beszerezhető: 26 számával 70 percnyi zenei anyagot kölcsönöz a játékból Aakaash Rao és Selcuk Bor komponálásában, valamint Brenden Frank rendezésében. Rao mellesleg 2013 decembere óta a Blue Isle házi zeneszerzője.



Ez nem a mennyország

A természet misztikus ölén

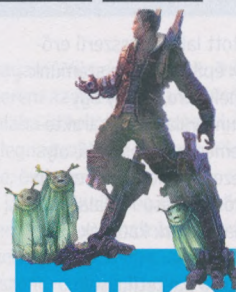
# VALLEY

## MINDIG IS FOGLALKOZTOTT MINKET AZ ISMERETLEN.

Földrészeket fedeztünk fel, próbáljuk megfejteni a világúr titkait, folyton-folyvást keressük a választ a mi-értekre. Az ismeretlen hatalmas izgalmat rejt magában, ugyanakkor feszültséget, félelmet is: nem véletlenül létezik annyi horrorfilm, és az sem a szerencsének tudható be, hogy a sétaszimulátornak bélyegzett, felfedezésre épülő kalandjátékok kivívták maguknak az elismerést és a népszerűséget a játékipiacon. A *Slender: The Arrival* fejlesztőcsapata, a Blue Isle Studios vadonatúj játéka, a *Valley* pontosan ebben a kategóriában próbál szerencsét. Olyan nagyszerű elődök árnyékából szeretne kitörni, mint a *Firewatch*, az *Everybody's Gone to the Rapture*, a *The Vanishing of Ethan Carter* és a *The Witness*, de hogy kicsit elébe menjünk az értékelésnek: nem hoz egyikükre sem séggyent, sőt továbbfejlesztve a műfajt bőven tud újat mutatni.

## VISSZA A TERMÉSZETHETZ

Egy sötét barlangban térünk magunkhoz. Kiszolgáltatót helyzetünkben keresni kezdjük a kiutat, és kiérünk egy lélegzetelállítóan gyönyörű völgybe, amelyben furcsa energiajelenségekbe és veszélytelennek tűnő lényekbe botlunk. Azonnal megrohan minket a felfedezés, a megismerni akarás öröme, és feltételezzük, hogy a *Valley* „csak” egy a tucatnyi varázslatos sétaszimulátor közül. Ezt követően ér minket az első nagy meglepetés: rálelünk egy elhagyott katonai technológiára, a L.E.A.F.-re, amely az exoskeletonok tá-



## INFO

Kiadó **Blue Isle Studios**  
Fejlesztő **Blue Isle Studios**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden Egy továbbgondolt sétálószimulátor a felfedezés öröme és feszültségére alapozva, egyedi ötletekkel és megoldásokkal kiegészítve.  
PEGI 12+

voli rokonának tekinthető. Magunkra erősítve a szerkezetet mechanikus gólyalábakon szökkenhetünk át a tájon, és elképesztő magasságokba rugaszkozhatunk el a földtől, de idő kell, mire megszokjuk ezt a futurisztikus játékszert és annak későbbi fejlesztéseit. Viszonylag hamar megtanuljuk azt is, hogy a speciális eszközzel elvehetjük és vissza is adhatjuk környezetünk élet-energiáját, aminek erős morális felhangja is van. Ha meghalunk, ugyan feltámadunk, viszont cserébe az élőlényektől (fáktól, állatoktól) vesszük el a létezéshez való jogot. Ebben az elképzelésben pedig bizony hatalmas a potenciál, akár egy független, szívvel készített filmet is megnéznénk belőle, de a Blue Isle nem merészkedett hollywoodi magasságokba, inkább jegyzetekkel, hangfelvételekkel és hasonló praktikákkal görgetik tovább a narratívát, avatják be az érdeklődőket a rejtélyes és sok meglepetést tartalmazó háttérstoriba.

## EGY ILYET SZERETNÉK OTTHONRA

A L.E.A.F. egyértelműen a *Valley* aduásza. A ráérős tempójú sétaszimulátorból pillanatok alatt adrenalintermelő platform-kaland játékot teremt, amelynek lényegét megízelve pezsgő vérrrel vetjük bele magunkat a mélybe az iszonytató magasságokból, értünk el jászai könnyedséggel elérhetetlennek hitt területeket, futunk neki ijesztően tátonog szakadékoknak a legkisebb halálfélelem nélkül, és próbáljuk minden erőnkkel életben tartani az anyatermeszetet. Noha a játékidő hozzávetőleg „mindössze” hat-hét órát kóstál, a *Valley* cserébe végig képes lekötöni a figyelmünket. Ötle-

tes megoldásokkal frissíti fel a játékmennet, szemet gyönyörködtető küllemével kenyeriz le minket, nagyszerű dallamaival kényeztetni dobhártyánkat, sőt adott ponton bevezet egy visszafogott harcrendszert is, amely azonban a játék többi részéhez képest egy kisebb csalódás. Ha a Blue Isle kicsit dolgozott volna még ezen a területen, több étellel töltötte volna meg a környezetet, lehetővé tette volna a nehézségi szint beállítását, és figyelt volna rá, hogy a belső területeken ne vigyék túlzásba a sötétséget, akkor egy rossz szavunk sem lehetne. Így viszont a nem tökéletes, de remek élményt kínáló címek kategóriájának élmezőnyében raktározzuk el.

Szada

### HARDVER

Windows 7; 3 GHz dual core CPU; 8 GB RAM; GTX 650/RADEON HD 7770; DirectX 10; 5 GB HDD

- ★ L.E.A.F.
- ★ gyönyörű látványvilág
- ★ lebilincselő zene
- ★ fantáziadús megoldások
- lehangoló harc
- több interaktivitást elbírt volna
- nincs igazi kihívás

**SZADA**  
Lásd Ezt A Frankóságot!

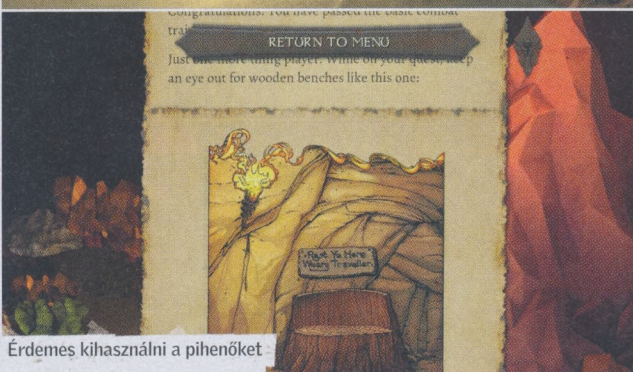
78



Az ellenséges miniatúrák pozíciójából és billegésük irányából következtethetünk arra, hogy mi lesz a következő lépésük

### HA MÁSKÉNT NEM MEGY

Nem játékkönyvről beszélünk, ha nem vetemedhetne csalásra a játékos. Természetesen a kihívás írmagját is kigyomláhatjuk a Free Read módot aktiválva, ám ha így teszünk, számoljunk azzal, hogy egy árva lelket sem gyűjthetünk, így pedig le kell mondanunk a táposabb hősök feloldásáról.



Érdemes kihasználni a pihenőket



Mindegyik hőst más cél vezet, de a Tűzhegy kincse és a varázsló legyőzésével járó hírnév sem hagyja őket hidegen

Steve Jackson és Ian Livingstone bemutatja

# THE WARLOCK OF FIRETOP MOUNTAIN

**TALÁN MÉG A GAMES WORKSHOP ALAPÍTÓI SEM GONDOLTÁK VOLNA, MEKKORA LAVINÁT INDÍTANAK EL A MAGYARUL A TŰZHEGY VARÁZSLÓJA CÍMEN ISMERT LAPOZGATÓS KÖNYVVEL.**

Nem elég, hogy több mint ötven további kötet látott napvilágot az évek során regények és videojátékok kíséretében (köztük az Eidos kiadásában megjelent Deathrap Dungeonnal), hanem utánzókra is talált. Márpedig ennél egyértelműbb bizonyítéka nincs annak, hogy valamit jól csinál az ember. A Steve Jackson és Ian Livingstone által közösen írt *The Warlock of Firetop Mountain* az ausztrál Tin Man Games jóvoltából, valamint egy sikeresen zárult Kickstarter-kampánynak köszönhetően most új közönséghez juthat el, miközben a saját kötetüket veremcsapdával és időmitott vérnyulakkal őrző veteránoknak is képes olyat mutatni, amihez foghatót nem láttak korábban.

### MINTHA NEM A RÉGI VOLNÁL

Míg korábbi játécai esetében csak tesék-lássék nyúlt hozzá a fejlesztőcsapat az eredeti lapozgatós könyvek szabályrendszeréhez – inkább kényelmi funkciókkal tette egyszerűbbé a vásárlók életét –, ez alkalommal ízekre szedte, majd egyenként felülvizsgálta a játékmechanizmusokat. Némelyiket gyökeresen átalakította, másokat (szerencse és ügyesség próbája) változatlanul hagyott, de nem volt rest új lehetőségekkel bővíteni a repertoárt. Kapásból szembetűnik a *The Warlock of Firetop Mountain* vizuális megvalósítása. Ízléses diorámaként ábrázolják a címadó Tűzhegy



## INFO

Kiadó  
**Tin Man Games**  
Fejlesztő  
**Tin Man Games**  
Platform  
**PC**  
Röviden A híres Fighting Fantasy sorozat legelső kötete megújult formában tért vissza.  
PEGI N/A

gyomrában kialakított labirintusszerű erődítményt, amelynek építőelemei a szemünk láttára kerülnek a helyükre, ahogy egyre mélyebbre hatolunk választott karakterünkkel. Lépteit ütemes zene festi alá, olykor-olykor a környezethez illeszkedő egyéb zajoktól kísérve (erős sodrású földalatti folyó zúgása, gyakorlatozó ork katonák kiáltása stb.).

Kezdetben négy eltérő harcstílussal, adottságokkal, háttértörténettel és céllal rendelkező hősből választhatunk, de ha elegendő ellenfelet legyőzünk, akkor előbb-utóbb összegyűjtünk annyi lelket, hogy továbbiakat is feloldhassunk. (Kár, hogy más egyebet, például extra életet nem vásárolhatunk.) Ezzel a módszerrel csábítják újrajátszásra a vásárlót, amiben van ráció, mert ha elbukunk, és már nem maradt több újraesztő kavicsunk, ámbátor részabradíthatunk a világra egy új, jobb képességekkel rendelkező hőspalántát, akkor miért is próbálkoznánk újfent a kudarcot vallott hőrosszal?

Vizsgálat meg kell szoknunk, hogy B hősnak mások az érényei, mint A-nak, tehát lehet, hogy nem olyan félelemkeltő a megjelenése, cserébe viszont kiszúrja az elrejtett tárgyakat és az ártatlan hétköznapi eszközöknek álcázott csapdákat. Ugyanígy némi akklimatizációt igényel, míg átállunk a másik karakter harcmodorára, és megszokjuk, hogy előrefelé úgy üt, mint egy lány (bocs, hölgyek), addig átlósan jókora parasztlengőket tud osztani. Merthogy a harc sem (kizárólag) kockadobással dől el, hanem egy négyzetrácsos küzdőtérén, ahol mi is és ellenfeleink is körönként mozoghatunk és/vagy támadhatunk.

### DE NEM TŰNSZ FÁRADTNAK

Szintén az új feature-ök számát gyarapítja a mentési pontként bevezetett pihenőhely, amely egyébként a könyvben is szerepel. Itt szünetet tartva öttel nő a karakter életereje, de a hatás fokozódik, amikor harap is mellé valamit. Az új, illetve átalakított játékmechanikákon túl tartalmi bővítésre is sor került, azaz olyan helyszínek és szereplők kerültek a játékba, amelyek és akik a könyvben nem szerepeltek. Szerencsére ügyelt arra a csapat, hogy a toldozott-foldozott részek ne üssenek el nagyon az eredetivel, az új illusztrációk is Russ Nicholson keze munkáját dicsérik. Ily módon pedig sikerült egy hagyománytisztelő, ugyanakkor előremutató alkotással megemlékezni a stílussteremtő első kötetről.

Chavalier

### HARDVER

Windows 7; 1,5 GHz CPU; 2 GB RAM; 1 GB VGA; 3 GB HDD

- ✦ stílusos vizuális megvalósítás
- ✦ aláfestő zene és hanghatások
- ✦ hozzáadott tartalom
- ✦ taktikusabb harcrendszer
- ✖ hiányzik a szinkron és a narrátor
- ✖ csak hősvásárlásra használható lelkek

### CHAVALIER

Még az eredeti játékkönyv szerzőinek is meglepetést okozta.

82





Vienna, Musikakademie

Merüljünk el saját lelkünkben

## THE LION'S SONG: EPISODE 1 - SILENCE

**INFO** Kiadó **M'pu'mi Games** Fejlesztő **M'pu'mi Games** Platform **PC**  
 Röviden A *The Lion's Song* című interaktív, atmoszferikus és mély mondanivalóval rendelkező novella első epizódja. PEGI **N/A**

**E**LKÉPESZTŐEN NEHÉZ VÉLEMÉNYT ÍRNI EGY OLYAN JÁTÉKRÓL, AMELY SZIGORÚAN NÉZVE NEM IS JÁTÉK. A *THE LION'S SONG* INKÁBB EGY INTERAKTÍV NOVELLA, SEMMINT HAGYOMÁNYOS ÉRTELEMBEN VETT VIDEOJÁTÉK.

Az első epizódban az 1800-as évek végén járunk, a helyszín Bécs, a muzsika akkori fővárosa. Az Episode 1 - Silence főszereplője egy tehetséges komponista, Wilma, aki élete és karrierje meghatározó koncertjére készül. A zeneszerzőnő azonban alkotói válságban szenved, tanára ezért az Alpokba küldi, hogy egyedül lehessen, és a komponálásra koncentrálhasson. Több epizód érkezik majd, amelyek - ahogy most látom - nem fognak koherens sorozatot alkotni, az epizódok közti összekötőelem sokkal inkább a történetek és a felmerülő problémák hasonlósága lesz. Most éppen az múlik döntéseinken, hogy miképpen vészeli át Wilma ezt az egy hetet a hegyekben, és vajon sikerül-e befejeznie a nagy művet. Nagy a nyomás rajta, mert a koncerten részt vesz a kor kiváló komponistája, Gustav Mahler is. A lány dolgát tovább nehezíti, hogy szerelmes az idős férjiba, aki viszont csupán a tehetséges diákot látja benne a felnőtt nő helyett.

A játék ebbe a nehéz érzelmi helyzetbe dob bele minket, miközben nem csupán a komponista lány lelkében, de a természetben is vihar tombol. Az első pillanattól kezdve teljesen beleéltem

magam Wilma helyzetébe, mert jól ismerem az ihlet hiányának érzését. Aki valaha is volt alkotói szerepben, tudja: a legnagyobb dolog, amit le kell győznie, önmaga.

A játék technikailag minimalista, ám ez nem feltétlenül hátrány. A grafika egyszerű, pixeles, még csak nem is színes, viszont remekül átadja a kor hangulatát a szépiaárnyalatok (vörösés barna) alkalmazása. A zene a nyolcbites hangokat idézi, mégis gyönyörű. Szinkron nincs, de nem is hiányzott. Összesen két helyszínen járunk az egész játék alatt, és egy-másfél óra alatt végigjátszható az első rész.

Olyan érzelmi sokkot kaptam a végére, hogy egy-két könnycseppel vissza kellett nyelnem. Élő, emberi az egész, úgy, ahogy van, és aki eleve nyitott az ilyen témákra, annak ez tökéletes, aki viszont nem kíváncsi egy lelki utazásra, annak nem tudom ajánlani.

SOMI

- élethű párbeszéd
- elképesztően hangulatos
- jó önismereti tréning
- rétegjáték
- novella, játék helyett

**SOMI**  
 Csodálatos, keserédes érzelmi utazás egy nő, egy művész lelkén át saját valónkig.

**74**



## Ezt gyűrhatjuk ARMIKROG

**INFO** Kiadó **Versus Evil** Fejlesztő **Pencil Test Studios**  
 Platformok **PC, PlayStation 4, Xbox One, WiiU** Röviden A *The Neverhood* fejlesztőinek vissza nem térése. PEGI **7+**

**JÓ JÁTÉKRÓL JÓ ÍRNI; HIÁBA VAGYUNK MI, ÚJSÁGÍRÓK KIÉGETT, CINIKUS KÖCSÖGÖK (SZÍVÜNK NINCS IS, VAGY HA MÉGIS, AKKOR SZŐRŐS ÉS FEKETE), AZÉRT EGY-EGY JÓ SIKERÜLT JÁTÉK MÉGIS FELVILLANYOZ, MINT MACSKÁT A KONZERVNYITÓ HANGJA.** De rossz játékról is jó írni, mert el lehet pöf-fenteni sok epés megjegyzést, bevinni pár szúrást és oldalvágást, meg úgy terápiais eszköznek sem utolsó, levezeti a stresszt, egyszer próbáljátok ki. De az *Armikrog*ról rossz írni, mert nagyon jónak kellett volna lennie, lehetett is volna - és mégsem lett az. A lehangoló PC-s verzió megjelenése óta eltelt egy év, most már konzolokon is játszható, és ugyan nem produkálja a korábbi vérlázító bugokat, mint játék továbbra is inkább csak egy félbehagyott építkezés, szomorú mementó. Van viszont egy elméletem, amitől nem tudok szabadulni. Szerintem a *The Neverhood* régi hívei közül az évek során rengetegen elmesélték Doug TenNapelnak és bandájának, hogy mennyit is jelentett nekik Klaymen, a zene, és hogy azóta se... na de hogy soha többé? (Ha lett volna rá alkalmam, ugyanezeket én is elmondtam volna nekik, bele se gondolva, hogy húsz év alatt milyen halálosan megunhatták.) Na de mire végre összeállt a régi csapat, megszületett az elhatározás, hogy igenis készüljön folytatás, és fellőtték a kickstarteres lejmórákakat

is, addigra mind elhitték, hogy itt rekordok dőlnek majd, őrjöng a tömeg, és a grass is green, meg a girls are pretty. De nem, Kickstarteren épp csak összejött a minimum, épp meg tudott valósulni a projekt - úgyhogy ők is ennyit tettek bele: a minimumot, egy kis ízelítőt, egy néhány órás demót, amelyen persze látszik, hogy ez tényleg az új *Neverhood* is lehetett volna, csak elunták a kalapálást, és hazamentek a legények. Erőlködni? Ezeknek? Nem is hibáztatom őket: a *The Neverhood*ba szívket-lelküket beletették, és hatalmas pénzügyi bukás lett, nyilván nem akarták ezt újra átélni. Akárhogy is, a rajongók azért nézzék csak meg az *Armikrog*ot, mert nyomokban *Neverhood*ot tartalmaz. Nem nehéz megtalálni, ott van az óriási kihagyott ziccer mögött.

MAZUR

- gyönyörű gyurmavilág
- Terry S. Taylor zseniális zenéje
- félkész
- néhány frusztráló, teljesen illogikus fejtörő

**MAZUR**  
 Egy nagyszerű csapat lelketlenül összetákolta munkája.

**68**





## Jensen, a megfontolt DEUS EX GO

**INFO** Kiadó Square Enix Fejlesztő Square Enix Platform iOS, Android  
Röviden A Tomb Raider és a Hitman franchise-ok után a Deus Ex lett a következő, amelyből GO játék készülhetett. PEGI 12+

**M**IKOR MEGJELENT A POKÉMON GO, ÉS MINDENKI ELKEZDETT FANTÁZIÁLNI, MILYEN FRANCHISE-OKBÓL KÉSZÜLHETNE MÉG HASONLÓ JÁTÉK, A SQUARE ENIX EGY VICCES KÉPPEL (A HITMAN GO EGYIK PÁLYÁJÁN ASH, PIKACHU ÉS SNORLAX LÁTHATÓK BÁBUKKÉNT) FINOMAN JELEZTE, HOGY ŐK MÁR HÁROM GO-VAL ELŐREBB TARTANAK.

A Hitman GO és a Lara Croft GO egyaránt sikeresek lettek, és most megjött a Deus Ex GO is, amely a sorozathoz illő látványvilágával, játékmenetével szintén esélyes nagy sikereket elérni nemcsak a franchise rajongói, de a korábbi játékokat kedvelők körében is.

A koncepciót már ismerjük: a főszeplőt – aki itt épp Adam Jensen – felülről látjuk, bábuként mozgatjuk őt egy pályán, ahol őrk állnak és várják, hogy elkaphassák emberünket.

Lépünk egyet, lépnek ők is, ezt figyelembe véve kell ügyesen taktikáznunk, megoldanunk a fejtörőket. Dolgunkat egyre több akadály nehezíti; egy idő után drónlővegek és a továbbhaladást blokkoló csapdák is megjelennek, amiket egy számítógép meghackelésével tudunk kiiktatni. Az ellenfelek viselkedése kicsit eltér a korábbiaktól, például abban, hogy az őrköt, amíg vissza nem érnek eredeti pozíciójukra, egy pajzs védi, amelyen ütessel nem tudunk áthatolni.

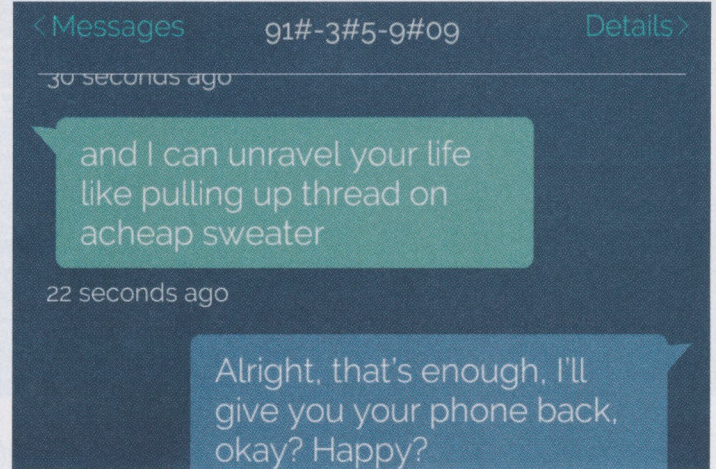
A GO játékok történetében először kaptunk egy egyszerű sztorit is, ami nyilván háttérbe szorult, és nem is hiányzott, de ad valami keretet az egésznek, jobban a franchise-hoz köti a játékot. Szintén újdonságnak számítanak a hetente cserélődő pályák: minden napra egy jut belőlük, és érdemes a sztori végigjátszása után nekifeküdni ezeknek, mert esetükben alkalmaznunk kell mindent, amit megtanultunk. Erre a játék egyébként figyelmeztet is. Az 54 alapkihíváson gyorsan túljuthatunk, de ezek mindig valami frissen kínálnak. Ugyanakkor sajnos nincsenek felvehető dolgok és extra kihívások (mint a Lara Croft és a Hitman esetében), újrajátszani csak akkor érdemes, ha nem találtuk meg a legoptimálisabb, legkevesebb lépést igénylő megoldást. Nagyobb újrajátszási faktorral jobb lenne, de azért így is helye van a legjobb mobiljátékok között.

Paca

- Deus Ex hangulat
- hetente új kihívások
- másféle játékmenet
- ➖ nincsenek extra kihívások és gyűjtőgetni valók
- ➖ egy kicsit steril pályák

**PACA**  
Az újrajátszhatósági faktor alacsony, de szerencsére gyakran frissül.

# 82



Ezért ne használd talált telefont

## MR. ROBOT: 1.51EXFILTRATION.IPA/.APK

**INFO** Kiadó Telltale Games Fejlesztő Night School Studio  
Platform iOS, Android Röviden A Mr. Robot sorozat hivatalos játékával mi is a világ részévé válhatunk. PEGI 17+

**M**R. ROBOT (A SZOROZAT) NÉZŐI ÉRTIK, MIÉRT KAPOTT ILYEN BIZARR CÍMET AZ ANNAK ALAPJÁN KÉSZÜLT JÁTÉK.

Az utóbbi évek egyik legjobb szériájának központi eleme a kiberbiztonság, kiválóan és hitelesen (ezt a Kaspersky egyik szakembere is megerősítette) mutatja be, milyen könnyen sebezhetőek vagyunk, miközben fontos társadalmi problémákkal, a depresszióval, szorongásokkal is foglalkozik. Emellett a történet is kellően csavaros, és sorolhatnám még a pozitívumait; a lényeg, hogy aki nem nézi, az kezdje el mihamarabb. Ugyanez vonatkozik a mobiljátékra is, ami túl valóságosnak tűnik, és emiatt paranoiássá tesz. Az egész úgy kezdődik, hogy találunk egy telefont az utcán, és azt gondolván, hogy senkihez nem tartozik, elkezdjük használni. Miután regisztrálunk az E Corp (a sorozatban a mindent uraló nagy, gonosz cég) rendszerébe, elkezdnek dőlni a fura üzenetek, és a telő eredeti tulajdonosa is ír, aki nem pusztán vissza akarja kapni a készüléket, hanem zsarol minket. Hamar nyilvánvalóvá válik, hogy az eszközt egy hacker hagyta el (Darlene, az egyik kulcsfontosságú szereplő), és a markában vagyunk. Az üzenetküldés nem egyoldalú, előre megadott válaszlehetőségek közül választhatunk, akár csak egy hagyományos, szöveges kalandjátékban.

Az elején körülbelül tíz percig üzengetünk, majd jön a várakozás. Folyamatosan izgultam, hogy mikor érkezik a következő üzenet, mi fog történni, nézegettem az appot, hogy előreléphetek-e már – néha a várakozási idő túl sok volt, több, mint ami ahhoz kellett volna, hogy beleéljem magam a játékba. Egy mobiljáték esetében mindig jó, ha nem kell stresszelni, nem érezzük a nyomást, hogy meg kell nyitni az appot, és ez itt is tetszett – egyszerűen csak kíváncsi voltam, hogyan folytatódik. Miután egyre előrébb haladunk, és többeket is megismerünk a sorozat karakterei közül, egészen belemélyülünk az abszolút Mr. Robot-os eseményekbe, az univerzum részévé válunk, olyan feladatokat teljesítünk, amiket nem tennénk, ha nem lennénk rá kötelezve. Érdekes, egyedi és valóban mobilokhoz illő próbálkozás, várjuk a folytatást.

Paca

- újfajta játékmenet
- egy kicsit már túl valóságos
- remekül illik a sorozathoz
- ➖ elnyújtott, de rövid
- ➖ döntéseinknek kevés hatása van

**PACA**  
Mr. Robot-rajongóknak és hacker konteóhívóknak egyaránt ajánlott.

# 80





## Egy hős unalmas élete SACRED LEGENDS

**INFO** Kiadó Deep Silver Fishlabs Fejlesztő Deep Silver Fishlabs Platform IOS, Android Röviden A Sacred sorozat úgy érkezett meg mobilokra, hogy az eredeti játékokból szinte csak a világot tartotta meg. PEGI 12+

### SOHA NEM LETT IGAZÁN SIKERES A SACRED SOROZAT EGYIK RÉSE SEM.

A harmadik, a rajongók kikérdezésével készült epizód lett a legrosszabb, úgyhogy a Deep Silver akár azt is gondolhatná, ideje ezt elengedni. Ehelyett inkább megpróbálták most mobilon, és az eredmény, ahogy az várható volt, nem lett kiemelkedő. Sajnos nem elég, ha valaki lát egy jó alapot, és arra ráhúzza saját termékét, de ez esetben az alap sem volt igazán jó.

Miután az indítást követő, kellemetlenül sok letöltés a végéhez ér, és a „Nem sikerült csatlakozni a szerverhez.” feliratot is eltüntettük, belevághatunk a Sacred Legends kalandjaiba. Hősöket irányíthatunk, akik szörnyekkel harcolnak, vannak mindenféle képességeik, és úgy kell velük zsonglorködnünk, hogy mi hamarabb vigyük le ellenfeleink életerejét, mint ők a mi karaktereinkét. A lustábbak automata kapcsolhatnak, ekkor mindig önműködően aktiválódik egy képesség, ha lejárt a számlálója. Semmi instrukciót nem kapunk, nekünk kell kitalálnunk, melyik gombbal mit érhetünk el. A harcok nem körökre oszta, hanem valós időben zajlanak, és minden képességhez tartozik egy időzítő, amely azt mutatja, hány másodperc múlva használhatjuk ismét. A küldetések mindegyike három harcból áll, a végén pedig kaphatunk valamilyen lootot, ami jobbá teszi hősünket.

Két küldetés között pedig fejlesztéseket oldhatunk fel.

A látvány a játékot megmentő kevés dolog egyike. Az animációk, az effektek látványosak, a zónák jól néznek ki. A sztori papírvékony, de a karakterek legalább szimpatikusak, és néha kiemelten viccesek a beszélásaik. Az ellenfelek küldetésről küldetésre változnak, és tipikus szerepjátékos gonoszok, de nem is kell nagyon különlegesnek lenniük. A Sacred Legendsből egyrészt hiányzik az egyediség, az, hogy valami újat mutasson, valamivel kiemelkedjen a műfaj többi szereplője közül. Másrészt játékként is nehezen állja meg a helyét, hiszen alig kell tennünk benne valamit. Az egyszerűség talán tetszik néhány játékosnak, és mivel ingyenes, egy próbát megér, de ne várjatok tőle csodát.

Paca

- + látványos effektek
- + egész jó humor
- + egyszerű irányítás...
- olyannyira, hogy alig vagyunk részesei a harcoknak
- monoton és repetitív
- nem próbál meg egyedül lenni

**PACA**  
Aki soha nem látott még hasonlót, annak talán tetszhet.

57



## Az űrcowboy rendet tesz SPACE MARSHALS 2

**INFO** Kiadó Pixelbite Fejlesztő Pixelbite Platform IOS Röviden Az űrben mászkálva intézhetünk el rosszfiúkat inkább az eszünket, mintsem az erőnket használva. PEGI 12+

### A TWIN-STICK SHOOTEREK NAGYON NAGY HÁNYADÁBAN AZ A LÉNYEG, HOGY LÖVÖLDÖZZÜNK, AHOGY NEM SZÉGYELLÜNK, ÉS LEDARÁLJUK A HORDÁKBAN ÖMLŐ ELLENFELEKET.

Éz áll jól a műfajnak; a kétanalógos irányítás általában nem enged elég precizitást, egy lassabb, kevésbé pörgős játéknál pedig ez problémát jelent – általában. A Space Marshals 2 esetében viszont a Pixelbite megmutatta, hogyan kell ezt jól csinálni, és eszetlen darálás helyett a lopakodásra helyezte a hangsúlyt. Kifizetődőbb elcsalni az ellenfeleket és egyesével kiiktatni őket, vagy hagyni, hogy az ellenséges frakciók kiirtsák egymást. Ha mégis lövöldöznünk kell, azt fedezékből tesszük, vagy legalábbis csendben, óvatosan. Ettől különleges a játék, és önmagában a koncepció miatt is érdemes vetni rá egy pillantást.

Az első rész sikerének köszönhetően a csapat elég visszajelzést kapott; fonatólora véve ezeket ki tudták javítani a hibákat, és összességében egy sokkal jobb élményt kínáló alkotást tudtak összerakni. Ahhoz képest igazából apróságok változtak, a játékmennet maradt a régi, csak új funkciókkal (főképp új támadásokkal) egészítették ki. A feladat most hús hatalmas, teljes egészében bejárható, nem lineáris pálya teljesítése; mindegyik végén új felszereléseket szerezhetünk, segítenek jobbá válni. A főmissziók mel-

lett gyűjtögethetünk kalapokat, amiket karakterünkre agghathatunk, és értéket, amelyek beváltásával random loothoz juthatunk. A pályák többszintesek, összesen körülbelül négy-öt órányi játékidőt kínálnak, ami egy mobiljátéktól abszolút nem rossz. Nem bánánk, ha idővel PC-re is megjelenne, ott is biztosan találna magának való közönséget.

Aki az első részt ismerte, az tudja, mire számíthat (talán egy kicsit túl jól is), aki meg nem, az képzeljen el egy egyedi, változatos (ezen a téren még fejlődhetne), remekül kidolgozott twin-stick shootert rengeteg tartalommal, tennivalóval, ami hosszú időre leköti a játékosokat. Nem kérnek magas árat érte, és sokáig ellehetünk vele.

Paca

- + komplett élmény, rejtett extra költségek nélkül
- + egyedi játékmennet
- + rengeteg játékidő
- kicsit túlságosan hasonlít elődjéhez
- néha repetitívnek érződik
- az irányítás kis képnyomás eszközökön néha trükkös

**PACA**  
Egyedi, hangulatos, lopakodós.

86



# JÁTÉK VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## KEDVENCEINK ÚJ PLATFORMOKON



### XCOM 2

**Platform** PlayStation 4/Xbox One  
**Megjelenés** 2016. szeptember 27.  
**Ár** 15 999 Ft

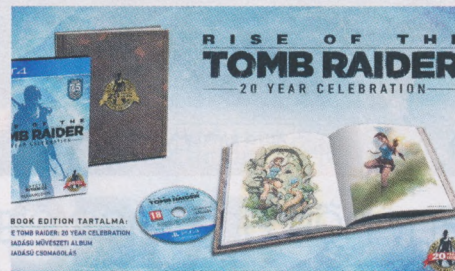
A konzolos játékosok értetlenül ráncolták a homlokat annak láttán, hogy az XCOM 2 csak PC-re jelent meg, de azt csupán az idő és az erőforrások hiánya okozta. Így néhány hónappal később PS4-re és Xbox One-ra is megjött a földönkívüli elnyomók elleni küzdelmet feldolgozó stratégia, ráadásul a Firaxis a várakozásért cserébe néhány figyelmességgel is meglepi a konzolos játékosokat. A Resistance Warrior Pack DLC-vel egy csomó új kelléket kapunk, és a régi háború egy túlélőjét is az XCOM kötelékébe fogadhatjuk.



### Quantum Break Collector's Edition

**Platform** PC  
**Megjelenés** 2016. szeptember 29.  
**Ár** 11 999 Ft

Eddig csak a Microsoft saját digitális áruházában találhattuk meg a Quantum Break PC-s változatát, de most megjelenik dobozosan is a Windows 10-et nem feltétlenül igénylő változat, ráadásul rögtön egy gyűjtői kiadásról van szó a normál ár ellenére. A különleges csomagolást kibontva nemcsak a játék lemezeit találjuk meg, hanem egy bónusz Blu-ray-t és egy könyvet is a Quantum Break készítéséről, a játék zenéjét tartalmazó CD-t, egy kétoldalas posztert és egy gyorsalpaló útmutatót a játék alapjaival. Mutatók összeállítás a rajongóknak.



### Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration Artbook Edition

**Platform** PC/ PlayStation 4, **Megjelenés** 2016. október 11., **Ár** 14 999 Ft (PC)/17 999 Ft (PS4)

A Rise of the Tomb Raider egyéves exkluzivitása kiváló ürrüget jelentett a Square Enixnek, hogy a PlayStation 4-es kiadást különlegessé tegye, hiszen mostanra nagyon közel kerültünk a sorozat indulásának huszadik évfordulójához. Így a Tomb Raider történetét is feldolgozó művészeti album is a csomagba került, de a legújabb rész DLC-iről sem maradtunk le több más bónusz tartalom mellett. Egy új, akár PlayStation VR-ral kompatibilis sztorifejezetet és egy új kooperatív játékmódot is átélhettek, ahogy klasszikus részeket idéző karakterkülsők is várnak rád.

## LEGENDÁS SOROZATOK ISMÉT A KÉPERNYŐN



### BioShock: The Collection

**Platform** PlayStation 4/Xbox One  
**Megjelenés** 2016. szeptember 16.  
**Ár** 15 999 Ft

Ugyan Ken Levine már továbblépett a BioShock sorozattól, hogy egy egészen új ötleten dolgozzon, konzolon ismét feltűnik a széria mindhárom része a felújított kiadásban. A modern hardvereket kihasználó grafika mellett pedig természetesen minden egyjátékos DLC-t megkapnak, akik PS4-en vagy Xbox One-on szeretnék bepótolni vagy újra átélni a Rapture és Columbia városában játszódó kalandokat. Ráadásásképp pedig egy dokumentumfilm részeit is összegyűjthetjük, amiben Levine és csapatának kulcsfontosságú tagjai mesélnek a játékok elkészítéséről.



### Mafia III

**Platform** PC/ PlayStation 4/Xbox One  
**Megjelenés** 2016. október 7.  
**Ár** 13 999 Ft (PC); 21 999 Ft (konzol)

Az első két játék megjelenése óta egy új stúdió vette át a Mafia III elkészítésének feladatát, a Hangar 13 pedig korban is jelentősen későbbre helyezte az új rész sztoriját. Az olasz maffia 1968-ban még mindig rendkívül erős, de miután megölték a Lincoln egyetlen családjának számító bűnbanda tagjait, szembe kell nézniük a vietnami veterán és új, saját alvilági szervezetének bosszújával. Az új részben persze nemcsak egy új sztorit, hanem egy nyílt világot és benne rengeteg, a sztorihoz kapcsolódó, több stílusban megoldható küldetést és a korra jellemző sajátos eseményt találhatunk.



### Gears of War 4

**Platform** Xbox One  
**Megjelenés** 2016. október 11.  
**Ár** 19 999 Ft

Hasonlóan a Mafiához, a Gears of War 4 is egy új csapat kezébe került, de az Epic utolsó játékának lezárása új történet indítására lehetőséget kínál a Coalitionnek. Így egy új főszereplő, JD Fenix és csapata kerül a középpontba, Marcus fiának és barátainak pedig egy egészen új ellenséggel és a haldokló bolygó veszélyeivel is szembe kell nézniük a megszokott kétfős kooperatív kampányban. Megújul a többjátékos rész is, amiben például új módon intézhetjük el a fedezékben bujkáló ellenfeleket, de a Horde játékmód is örültebb lesz, mint valaha.



## PC/DOBOZOS



### WORLD OF WARCRAFT: LEGION

GS 2016. SZEPTEMBER - 84%

ÁR: 11 999 FT

A legújabb azerothi kalandok során legendás Warcraft-karakterek, helyszínek és fegyverek várják a fantasyvilág rajongóit.



### THE WITCHER 3: WILD HUNT - GAME OF THE YEAR

GS 2016. JÚNIUS - 92%

ÁR: 11 999 FT

Geralt eddig is közönségkedvencnek számító kalandját már a két kiegészítővel, DLC-kkel és patchekkel együtt is megszerezhetjük.



### 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.

## XBOX ONE



### RECORE

GS N/A

ÁR: 12 999 FT

A Mega Man alkotói nemcsak szórakoztató akció-plattformert, hanem érdekes világot is alkottak Xbox One-on.



### PRO EVOLUTION SOCCER 2017

GS N/A

ÁR: 18 999 FT

A hagyományokhoz híven a PES idén is mindent megtett, hogy a játékmenet tekintetében a lehető legjobb focis játék legyen.



### MIRROR'S EDGE CATALYST

GS 2016. JÚLIUS - 72%

ÁR: 20 999 FT

Bár a folyamatos parkour, ami miatt megszerettük a Mirror's Edge-et, megmaradt, kaptunk mellé egy nyílt világot és rengeteg tennivalót is.

## PLAYSTATION 4



### DEUS EX: MANKIND DIVIDED

GS 2016. SZEPTEMBER - 87%

ÁR: 20 999 FT

Visszatért a mechanikusan felturbózott szuperügynök, ezúttal pedig még nagyobb szabadságot kapunk abban, hogyan oldjuk meg a ránk bízott feladatokat.



### F1 2016

GS 2016. SZEPTEMBER - 86%

ÁR: 18 999 FT

Visszatért az F1-es karriermód, amelyben saját karakterünkkel akár a leggyengébb csapatot is felhozhatjuk az élbolyba.



### UNCHARTED 4: A THIEF'S END

GS 2016. MÁJUS - 98%

ÁR: 20 999 FT

A magával ragadó párbeszédék, a világ változatos tájait érintő helyszínek és az elképesztő látvány teszik teljessé Drake kalandjainak lezárását.

## PC/DIGITÁLIS



### SUPREME COMMANDER 2

GS 2010. MÁRCIUS - 82%

ÁR: 1999 FT

A hatalmas léptékű csaták a ma már kissé ritkább RTS műfajban kifejezetten kuriózumnak számítanak, amibe minden stratégiának érdemes belekóstolnia.



### MASS EFFECT 2

GS 2010. JANUÁR - 95%

ÁR: 3999 FT

A BioWare nagy becsben tartott szerepjátéka a mai napig az egyik legjobb NPC szereplőgárdával vár minket.



### SYSTEM SHOCK 2

GS N/A

ÁR: 999 FT

A klasszikus sci-fi horrort digitális formában könnyedén beszerezheted, és végre modern PC-ken is végigjátszhatod.

## XBOX 360/PS3



### BATMAN: THE TELLTALE SERIES

GS 2016. AUGUSZTUS - 70%

ÁR: 8999 FT

Már a sorozat elején megkapjuk dobozosan a teljes évadot, miközben majd Batman és Bruce Wayne között kell egyensúlyt találnunk.



### MADDEN NFL 17

GS N/A

ÁR: 17 999 FT

Új kommentárral, taktikai lehetőségekkel és az összes népszerű játékmóddal látogat el idén az előző generációra a legnagyobb amerikai focis liga.



### 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.

## 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 előlásni, ráadásul szebb grafikát és jobb irányítást is kaptunk.



### KIRBY AND THE RAINBOW PAINTBRUSH

GS N/A

ÁR: 11 999 FT

A cuki gyurma grafika talán nem a hardcore játékosokat szólítja meg először, de az innovatív platformer kiváló fejtorókat is beszippantják majd.



### THE LEGEND OF ZELDA: TRI-FORCE HEROES

GS N/A

ÁR: 12 999 FT

Ebben a Zelda játékban magányos hősök helyett csapatjátékosnak kell válnunk, hiszen csak így gyűrhetjük le a különböző fejtorókat és ellenfeleket.

## VÁRHATÓ MEGJELENÉSEK

FIFA 17  
Forza Horizon 3  
Mafia III  
Gears of War 4

szeptember 29. Rise of the Tomb Raider  
szeptember 29. 20 Year Celebration  
október 7. WWE 2K17  
október 11. Skylanders: Imaginators

október 11.  
október 11.  
október 14.





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

# HARDVER



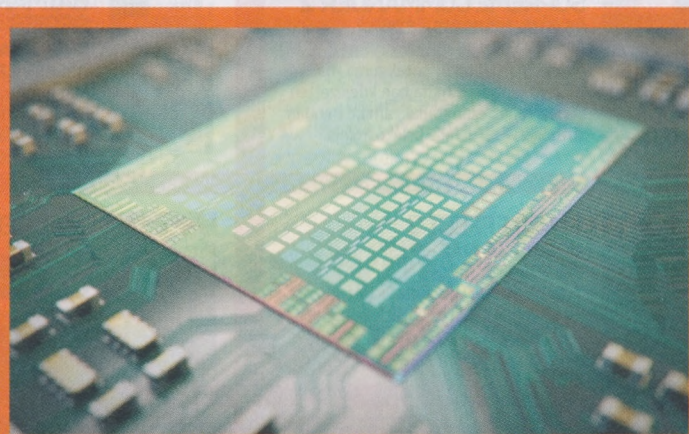
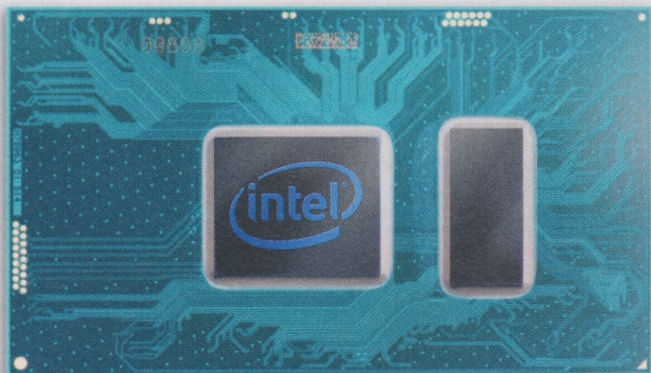
Acer Predator 21 X

## Hajlított gamernotebook

Láttunk már lélegzetelállító és hajmeresztő notebookdizájnokokat, de az Acer ezúttal mindenkire rálicitált. A Predator 21 X olyannyira egyedi és futurisztikus, hogy egyelőre abban sem vagyunk biztosak, hogy használható lesz a valóságban. A legújabb gamerszörnyeteg ugyanis 8 kg-os, ami már-már egy könnyebb asztali gép súlyával vetekszik, cserébe viszont 21 colos. A mobilisnak nem mondható gép 2560×1080-as kijelzője hajlított, és a G-Sync-et is támogatja, így nem is meglepetés, hogy a játékokat GeForce 1080 GPU futtatja; ez a ma elérhető legerősebb mobil grafikus chip. Mindehhez hetedik generációs Intel Kaby Lake platform és CPU tartozik minden földi jóval, beleértve M.2 SSD-t, Wi-Fi ac-t, TB3-at stb. Az Acer az extrákkal sem fukarkodott: Tobii szemkövető kamera mellett 4.2-es hangrendszert épített az óriási gépbe, illetve egy teljes méretű, mechanikus tasztatúrát is kapunk Cherry MX kapcsolókkal. Szerencsére még van időnk gyűjteni rá a pénzt, mert a gép csak 2017 első negyedévében kerül a boltok polcaira.

## Ennél azért többet vártunk Itt a hetedik Intel Core generáció

Amikor kihagy egy fejlesztési ütemet az Intel, sokan a halálhírét keltik, amikor azonban tartja a lépést, máris a felesleges rohanás miatt panaszkodnak. A hetedik generációs Core processzorok valahol a kettő közé esnek: kapunk új CPU-kat, de a fejlődés csak evolúciós, és azt sem tudjuk mindenhol kihasználni. A Kaby Lake a már bejáratott 14 nm-es gyártástechnológiát használja, és a Skylake alapjaira épül némi ráncfelvarrással, optimalizálással. Fontos újdonság az újratervezett Speed Shift, így az eddigi 40-100 ms helyett 5-15 ms alatt képes a CPU 500 MHz-es alapórajelről a legmagasabb turbo boost tempóra váltani. A másik komoly előrelépés az integrált GPU-ban keresendő. Nem kell üres ígéretektől tartani, ezúttal nem nőtt papíron három-négyszeresére a haramos 3D-teljesítmény, helyette az iGPU megkapta a teljesen hardveres HEVC 10 bites, a 4K-, illetve a VP9-támogatást, így a nagy felbontású videók lejátszásakor alig fogyaszt a Kaby Lake. Elszomorított minket a lassú generációváltás, ugyanis 2017 elejéig mindössze hat darab, alacsony fogyasztású mobil Kaby Lake CPU lesz elérhető. Az erősebb mobil, illetve asztali CPU-k csak kb. fél év múlva érkeznek meg, ráadásul a platform sem fejlődik úgy, ahogy azt többen várták.

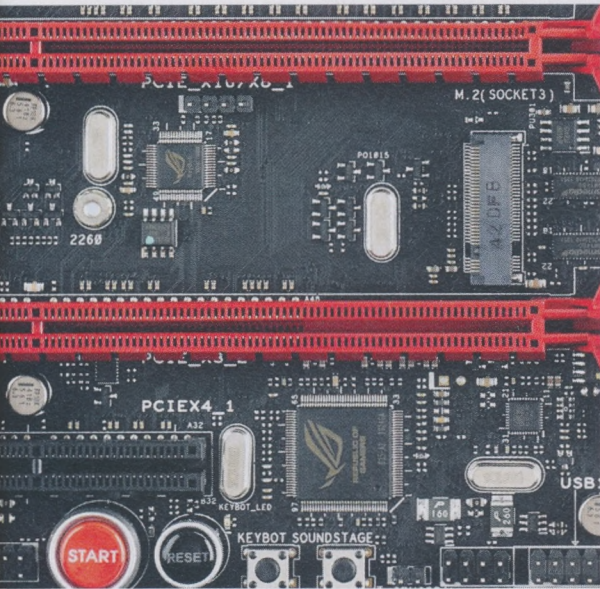


Késik a csúcs-Radeon

## Nem kapkod az AMD

Ha nem is szólt akkorát, mint ahogy abban reménykedtünk, azért az AMD Polaris GPU-kkal szerelt Radeonok szépen nyitottak az alsó, illetve a középkategóriában. Ezek után mindenki az erősebb, GTX 1070/1080-nal párba állítható Radeonokra kíváncsi, amely az előzetes hírek szerint még 2016 vége előtt landolt volna. Sajnos azonban egy nemrég kiszivárgott belső jelentés szerint a Vega GPU-k egészen 2017 első feléig nem érkeznek meg. Ez hatalmas gond, ugyanis a drága videokártyák hozzá a legnagyobb hasznot eladásonként, amiről az Nvidia legutóbbi rekordnyeresége is árulkodik. A GeForce GTX 1070-1080 párosnak emiatt még legalább fél évig nem lesz ellenfele, így kényelmesen tarthatók a magas árak, miközben az Nvidia dominanciája tovább erősödik a PC-s világban. A Vega GPU-król túl sokat még nem lehet tudni, így csak reménykedünk abban, hogy a HBM 2.0 memóriarendszerrel érkező csúcs-Radeonok alacsony fogyasztás mellett is földbe döngölik majd a GeForce-okat – hogy lélegzetelállító teljesítménnyel vagy pimaszul alacsony árákkal, arra még tippelni sem mernénk.





## Közeledik egymáshoz a GPU és a CPU Ütős is lehetett volna az új PCI Express-foglalat

Hihetetlen, hogy repül az idő: már hat éve annak, hogy a PCI Express 3.0 szabvány megjelent, és még a legújabb, legerősebb videokártyák, illetve NVMe SSD-k is ezt használják anélkül, hogy túlságosan feszegetnék a határokat. Ennek ellenére itt volt az ideje frissíteni a szabványt, így év végére elkészül a PCIe 4.0, amely várhatóan 2017-2018-ban meg is kezdi hódító útját a PC-k és szerverek világában. A fejlesztések elsősorban a sávszélességet érintik: sikerült elérni, hogy az eddigi 8 gigatransfer/s helyett 16 GT/s-re gyorsuljon az adatátvitel. Emellett a foglalaton-

kénti megengedett fogyasztás is növekszik, de sajnos az alaplapról maximálisan felvehető 75 watt nem változik. Egy félreértelmezett jelentés szerint eredetileg az a hír járta, hogy ez az érték 300 watt-ra ugrik, így a videokártyák kiegészítő tápcsatlakozói elhagyhatók lesznek, ám ezt a PCI-SIG szabványügyi hivatal cáfolta. Az újdonságok közül érdekes még az OCuLink, amely kábeles csatlakozó ideális (külső PCIe videokártya vagy SSD például notebookhoz), illetve nem elhanyagolandó tény, hogy a PCIe 4.0 visszafelé kompatibilis a régebbi eszközökkel.

## Gamerek a Samsung célkeresztjében Minek a VR, ha ilyen monitorod is lehet?

Már volt alkalmunk megcsodálni a Quantum Dotot használó Samsung tévéket, és végre ezt a technológiát a monitoroknál is megkapjuk. A nyár végén bemutatott CF széria ugyanis Quantum Dot technológiát használ, és egyéb paramétereit miatt sem kell szégyenkeznie. A CF791 34 colos, 21:9-es képarányú monitor 100 Hz-es frissítéssel és 4 ms válaszidővel. A kávémentes kivitelű kijelző erősen hajlított (1500R), 125 százalékos sRGB-re képes, és támogatja a FreeSyncet – mindezt ezer dollárért. A gamereknek szánt CFG70 ennél barátságosabb árazású (400 és 500 dollár), és készült belőle 23,5, illetve 27 colos modell is. A szintén hajlított monitorok csupán full HD felbontásúak, cserébe 144 Hz-en frissítenek, támogatják a FreeSyncet, pivot-ba állíthatók, és megkapták az Arena Lighting és Gaming UX szolgáltatásokat. Előbbi a képi tartalommal szinkronban pulzálta a LED-háttérvilágítást, hogy még jobb játékményt kapjunk, utóbbi pedig egy speciálisan a játékosok számára tervezett OSD-menü.



## Ami a netre kerül, az többé nem titok Majdnem megsemmisült az internet

Hatalmas szerencse, hogy az Internet nem centralizált hálózat, máskülönben most nagy lenne a felfordulás a világon. Történt ugyanis, hogy egy kínai lakos, Liu a helyi utcabálon táncolt önéfledten, amikor észrevette, hogy a bábáskodó tömegeből többen nevetve rámutogatnak, miközben mobiljaikkal képeket és videofelvételeket készítenek. Ettől nagyon megijedt, tartott attól, hogy a megalázó dokumentumok hamar a neten kötnek ki, és az egész világ rajta fog szórakozni. Úgy döntött

hát, hogy ezt megakadályozza, és a környéken fellelt négy darab optikai elosztódobozt egyszerűen szétveri, hogy „megsemmisítse az internetet”. Szerencsére mindössze néhány utcában akadozott a netszolgáltatás pár órára, neki viszont 15 ezer dolláros kártérítést kell fizetnie, és rongálás miatt a rendőrséggel is meggyűlt a baja. Ám mindez mit sem számít: a legnagyobb gondja Liunak, hogy a még mindig működő internetnek köszönhetően a hír bejárta a világot, és így mindenki rajta nevet.



A három testvér és a kakukktojás

# NOTESZGÉPEK TANULÓKNAK

**I**GAZ, HOGY MAGYARORSZÁGNAK MÉG BŐVEN VAN MIT BEHOZNI AZ ISKOLÁK DIGITALIZÁCIÓJÁBAN, DE AZT MÁR NYUGODTAN KIJELENTHETJÜK, HOGY ÁLTALÁNOS ISKOLÁTÓL FELFELÉ EGYRE INKÁBB AJÁNLOTT, HOGY A DIÁKOKNAK SAJÁT SZÁMÍTÓGÉPÜK LEGYEN. Egy internetre csatlakozó PC-vel sokkal egyszerűbb elkészíteni a házi feladatot, a gyerekek megtanulják készségszinten használni a webet (és remélhetőleg azt is, hogyan szelektáljanak a rájuk ömlő információtömegeből). Habár erre esztali PC is tökéletesen megfelel, ha figyelembe vesszük, hogy például a felsőoktatásban már az előadásokon is mennyire hasznos tud lenni egy saját PC, könnyen arra a következtetés-

re juthatunk, hogy a legjobban akkor járunk, ha csemeténk iskolakezdésre vásárolt számítógépe egy noteszgép lesz.

## OLCSÓ, DE HASZNÁLHATATLAN

Persze a vásárlás első lépése a legtöbb családban az árlisták böngészése, és ezzel kapcsolatban mindjárt meg is jegyeznénk, hogy az általunk most tesztelt, tipikusan otthoni felhasználóknak szánt konfigurációk nem a legolcsóbb termékek a piacon, de az a helyzet, hogy a 100 ezer forint alatti ajánlatok általában sokkal rosszabb vételt jelentenek. Nincs mit tenni, csodák nincsenek, a rendkívül kedvezőnek tűnő ár eléréséhez vagy több generációval korábbi vagy – ami sokszor még rosszabb – táblagépekbe szánt kom-

ponensekből lehet csak összeállítani a noteszgépet. Ennek eredménye pedig egy akadozó, ráadásul általában bővíthetetlen modell lesz.

## EGYFORMA ÁRAK, KÜLÖNBÖZŐ HARDVEREK

Tesztünkre négy cégtől kértünk be konfigurációkat. Kikötésünk az volt, hogy iskolakezdésre várunk otthoni felhasználóknak szánt PC-ket 120 és 150 ezer forint között. Talán nem meglepő, hogy a megkeresettek e tartomány felső részére lótták be a gépeket, annyira, hogy áraikban alig volt szórás. Abban viszont már mutatkoztak eltérések, hogy a rendelkezésre álló pénzmennyiséget hogyan osztották el a komponensek között. Még az iskolakezdéshez ideális gépkategóriában sem tudtak megegyezni: bár

többségben voltak a 15,6 colos noteszgépek, érkezett egy kifejezetten a hordozhatóságra kihegyezett, 13,3 colos modell is. Nem volt egyetértés abban sem, hogy kell-e a GPU-ra költeni. Helyette néha inkább SSD-t vagy Windows 10-et kínálnak annak, akinek nem a 3D-teljesítmény a fontos.

## ACER ASPIRE V 13 (V3-371)

Külsőjét illetően az Acer Aspire V 13 különbözik leginkább a többi versenyzőtől, ez a gép ugyanis a hordozhatóságot tartja szem előtt – ennek megfelelően 13,3 colos kijelzőt kapott. Így aztán nem meglepő, hogy mobilitásban toronymagasan veri a többieket, ráadásul processzora, a többiek által is kedvelt Core i3-5005U sem lóg ki a kategóriából, hiszen az ultra alacsony fogyasztás az üzemidőben is

## NOTEBOOKOK ISKOLAKEZDÉSRE

	Termék	Forgalmazó	Pontszám	Ár	CPU/GPU	RAM/háttértár	Kijelző
1.	<b>Dell Vostro 3558</b> notebook.hu	Dell Magyarország (Notebook.hu)	83	139 900 Ft	Intel Core i3-5005U/Intel HD Graphics 5500+Nvidia GeForce 920M	4 GB/1 TB HDD	15,6", 1366×768, TN, matt
2.	<b>Acer Aspire V3-371</b> acershop.hu	Acer Magyarország	76	134 900 Ft	Intel Core i3-5005U/Intel HD Graphics 5500	4 GB/128 GB SSD	13,3", 1366×768, TN, matt
3.	<b>HP 15-ba007nh</b> hp.com	HP Magyarország	73	144 900 Ft	AMD A10-9600P / AMD Radeon R5 + AMD Radeon R7 M340 2 GB DDR3	4 GB/1 TB HDD	15,6", 1920×1080, SVA, matt
4.	<b>Lenovo Ideapad 100 80QQ004CHV</b> lenovo.hu	Lenovo Magyarország	70	139 890 Ft	Intel Core i3-5005U/Intel HD Graphics 5500	4 GB/500 GB HDD	15,6", 1366×768, TN, fényes





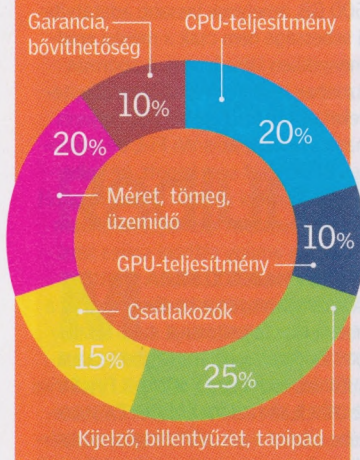
Acer Aspire V 13 (V3-371): extra hordozhatóság



Dell Vostro 3558: igásló extrákkal

## ÍGY TESZTELTÜNK

Az alsó kategóriában nem vártunk csodát teljesítményben, így tesztünk legfontosabb szempontja az ergonómia volt, hiszen a gyenge kijelző és a kényelmetlen billentyűzet a legjobb gépet is használhatatlanná teszi. Fontosnak ítéltük még az általános teljesítményt és a hordozhatóságot is.



sokat segít. A műanyagból és alumíniumból álló fehér külső, a zsanérok vonalától kicsit hátrébb húzott gépház egyedi kinézetet kölcsönöz ennek a noteszgépnek, így a dizájnversenyt már biztos, hogy ő nyerte, viszont a konzervatívabb formákra vágyókat elijesztheti.

A kis méret hátránya a használhatóságban jelentkezik: a képernyőn apróbbak az ikonok (bár az 1366x768 pixeles kép legalább élesebb), és a billentyűzetnek is kevesebb hely maradt. A klaviatúra ettől eltekintve nem kényelmetlen, kiosztása könnyen megszokható, de van egy hibája: hiányzik róla a numerikus rész, azaz ha sok számot kell bevinnünk, kényelmetlen lesz. A kijelző egyébként matt, ami jól jön akkor, ha tényleg magunkkal viszzük a szabadba.

Érdekesége még az Acernek, hogy a mezőnyben egyedül ők építettek SSD-t a gépbe, ami a gyorsaság szubjektív érzésében sokkal többet számít, mint amit a mérési eredmények mutatnak. Az Aspire V 13 gyorsabban indul a többi gépnél, a programok, dokumentumok megnyitása is sokkal fürgébb. Ugyanakkor a tároló

kapacitása csak 128 GB-os, ami annyit jelent, hogy egy külső HDD-re szinte biztosan szükség lesz a multimédiás tartalmakhoz. A csatlakozókkal fukarul bánt az Acer, csak két USB-portot kaptunk (ráadásul ezek közül mindössze az egyik 3.0 szabványú), ezenfelül pedig egy HDMI- és egy Ethernet-port áll rendelkezésre.

### DELL VOSTRO 3558

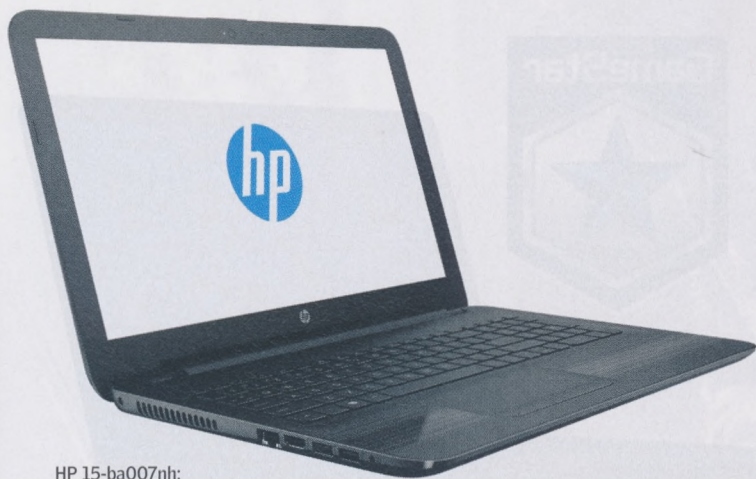
Külön utas politikát folytat a Dell, ami megmutatkozik a szokatlan töltőcsatlakozótól kezdve az egyedi BIOS-ig sok mindenben, a konfigurációt illetően azonban nem sok újdonságnak örülhetünk. A cégnél mindenestre úgy érezték, hogy a pénzükért cserébe az OS vagy az SSD helyett inkább GPU-t szerelnek a gépbe, így a Core i3-5005U-ba integrált HD Graphics 5500 mellett egy Nvidia GeForce 920M is szolgálatot teljesít. Arról azért ne feledkezzünk meg, hogy a 920M egy igen-csak belépőszintű GPU, ráadásul a Kepler architektúrára épülő GK208 chip is többéves, úgyhogy komolyabb játékhoz nem ajánlható, de a 2014/2015-ös szoftvereket a panel

natív, 1366x768 pixeles felbontásban (általában alacsony részletességgel) meg tudja mozgatni. A Dell külseje egészen konzervatív, de van, amikor ez jól jön – például akkor, amikor kiderül, hogy a trendekkel ellentétben akkumulátora eltávolítható, cserélhető, illetve hogy bővítést lehetővé tevő fedél is került a gép aljára. Az enyhén érdes műanyag csak mérsékelten hajlamos a zsírosodásra.

Beviteli eszközei közül a billentyűzet elégedettek voltunk, szellős és ergonomikus (ráadásul külön numerikus résznek is jutott hely), a tapipad viszont nem a legkényelmesebb, de a legzavaróbb a visszajelző LED-ek hiánya: a töltés állapotát leszámítva nem kapunk információt például a HDD működéséről sem. A Dell, ahogy az egy 15,6 colos géptől elvárható, optikai meghajtóval rendelkezik, a csatlakozók kínálata viszont az oldalakon rendelkezésre álló hely dacára sem igazán bőséges. Bár az USB-portok száma (három) rendben van, közülük csak egy 3.0-s; külső monitorhoz vagy projektorhoz kizárólag az elavult és korlátozott felbontású D-Subbal csatlakozhatunk.

Méret, tömeg	PCMark 8 Home	Cinebench R15	CrystalDiskMark olvasás/írás	3DMark 13 Fire/Sky/Cloud/Ice	Mért üzemidő (PCMark Work)
380x260x26 mm, 2,35 kg	2721	208	103/106 MB/s	1062/3994/4733/40873	223 perc
322x230x23 mm, 1,45 kg	2734	209	466/180 MB/s	522/2281/3795/37166	382 perc
385x256x27 mm, 2,19 kg	2711	190	101/103 MB/s	998/3561/4344/37074	214 perc
374x265x27 mm, 2,06 kg	2623	204	100/68 MB/s	-/2262/3684/32554	238 perc





HP 15-ba007nh:  
a kakukktojás



Lenovo IdeaPad 100:  
teljesen menetkész

## HP 15-BA007NH

A HP otthoni noteszgépének külsejében nem sok izgalmasat találunk, leszámítva a hullámos érzést keltő felső burkolatot. A gép a klasszikus kagylóformát követi, a minőség érzését pedig a billentyűzetet körülvevő, fémesebb hatású rész erősíti. A szóban forgó billentyűzet és a touchpad jól sikerült, de utóbbi gombjai a mi ízlésünknek túl keményen járnak. Bár az alsó részen nincs külön ajtó a bővítéshez, örömmel tapasztaltuk, hogy az akkumulátor eltávolítható, elhasználódás után könnyen cserélhető.

Kakukktojás mivolta azonban nem a külalakban, hanem a hardverben jelenkedik, ez a notebook ugyanis az AMD platformjára épül. A kisebbik processzorgyártó már jó ideje az alsóbb szegmensben próbál versenyezni,



## CSODÁK NINCSENEK, A 100 EZER FORINT ALATTI NOTEBOOKOK TÁBLAGÉPHARDVERRE VAGY TÖBB GENERÁCIÓVAL EZELEŐTTI KOMPONENSEKRE ÉPÜLNEK

ajánlata pedig a megfizethető grafikus teljesítmény; ennek megfelelően a CPU-ba integrált Radeon R5 mellé jár egy R7 340M-et is, ami nevetve utasítja maga mögé az Intel HD Graphics 5500-at, a GeForce 920M-mel viszont nem tud versenyre kelni. Ugyanakkor a HP más szempontból is odafigyelt a grafikus megjelenítésre, kijelzője ugyanis az egyetlen full HD felbontású a mezőnyben, ráadásul sima TN- helyett SVAPanelt használ, amely betekintési szögét illetően valamivel jobb a TN-nél, viszont az IPS szintjét nem éri el.

A négymagos AMD A10-9600P köré épülő rendszert leszámítva a hardver átlagos, 4 GB RAM-ot és 1 TB-os merevlemez kapott, szabad kapacitásban tehát nem lesz hiány, viszont az 5400-as fordulatszámú HDD érezhetően visszafogja a gépet. Csatlakozókból itt is az egy USB 3.0, két USB 2.0 összeállítást helyezték el, plusz a HDMI-t. Értelmetlen az ac-s Wi-Fi mellé pakolt 10/100-as Ethernet – 2016-ban ille- ne már gigabites adapterrel szerelni a gépeket.

## LENOVO IDEAPAD 100

A mezőny egyetlen olyan versenyzője, amely Windows 10 operációs rendszerrel érkezik. Az OS magas árát a cég a hardveren spórolta meg: a Core i3-5005U mellé nem kapcsolódik dedikált GPU, a HDD mérete pedig csak 500 GB, amelynek lassabb adatátviteli sebessége nem csak a mérési eredményekben látszik meg. A spórolás azonban legjobban a hálózati adaptereket érinti, az IdeaPad 100 ugyanis nemcsak hogy ac-s Wi-Fi-t, de gigabites Ethernetet sem kapott, be kell ér- nünk a korábbi generációkkal; mindkét kompromisszum igen fájó, különösen akkor, ha amúgy otthoni széles sávú elérésünk már 100 Mbit/s feletti.

A viszonylag gyenge hardver miatt ez a notebook a teljesítményt mérő tesztekben rendszeresen hátul végzett, ráadásul a nagyobb igényű 3DMark Fire Strike tesztet le sem tudta futtatni. Ezért cserébe viszont a gép kivitele igényes, az érdes műanyag nem zsírosodik, a billentyűzet pedig a mezőny legkényelmesebbje, még ha az egymásba csúsztatott numerikus és normál rész igényel is egy kevés megszokást. A gép egyébként érdekes módon úgy van megtervezve, mint ha az akkumulátor könnyen cserélhető lenne, de ez valójában nincs így, a házon nincs rugós kallantyú vagy más kioldó szerkezet. Érdekességként megemlítjük, hogy ez a noteszgép az egyetlen, amelyen nem lent, a csuklótámasz alatt dolgoznak a hangszórók, de hangminőségben egyik notebook sem volt igazán jó. Sajnos a Lenovo a csatlakozókon is spórolt, hogy összejöjjön a Windows 10: a 15,6 colos méret dacára csak USB 3.0 és egy USB 2.0, valamint a HDMI-port áll rendelkezésre.

## ÖSSZEGZÉS

Úgy látszik, a cégek túlnyomó többségének hasonló elképzelése van arról, hogy milyen noteszgéppel kell elindítani a gyereket az iskolába. A kategóriában egyértelműen a legnépszerűbb az alacsony fogyasztású Core i3-5005U processzor, ami a méretekhez és az akkukapacitáshoz mérten egész jónak mondható üzemidőkben is megnyilvánul. Sajnos a 15 watt TDP-s CPU nem túl erős, de azokkal a programokkal, amelyekre az iskolában szükség lehet, könnyen elboldogul. Általánosnak mondható a 4 GB RAM is; ezt mi személy szerint kicsit kevésnek éreztük, a lehetséges bővítésnek tehát ez az egyik ága – viszont érzésre sokkal jobban járunk egy HDD-SSD cserével, már amennyiben nincs szükségünk terabyte-os kapacitásra. Nem volt egyszerű dolgunk a díjak odaítélésé- kor, hiszen tisztünk első és második helyezettje egyaránt megérdemli a tesztgyőztes címet, minden csak

attól függ, hogy egy meglévő PC mellé keresünk notebookot iskolába induló gyerekünknek, vagy a most megvásárolni kívánt számítógépnek egyetlen eszközként az otthoni PC szerepét is el kell látnia. Végül az egyetlen, SSD-vel szerelt konfiguráció, az Acer Aspire V 13 lett szerkesztőségünk ajánlata: ha van már otthon egy asztali PC, akkor ez a noteszgép a legjobb választás arra, hogy második számítógépként gyermekünk magával vigye az iskolába. A V 13 könnyű, jól hordozható, üzemideje is rendben van, az SSD miatt pedig mindenre gyorsabban reagál, mint vetélytársai. Ha viszont első gépet keresünk, amelynek egyszerre kell fő- és második PC-ként is helyt állnia, akkor tesztünk győztesét, a Dell Vostro 3558-at ajánljuk, amely nagyobb mérete miatt kényelmesebben használható (bár nyilván nem annyira hordozható), és teljesítményben is veri a mezőnyt a GeForce GPU-

nak köszönhetően. A Dell mellett szól a könnyű bővíthetőség is; az alján található fedelet két csavar kioldásával kinyithatjuk, és így hozzáférünk a memóriafoglalatokhoz és a HDD-hez. Sajnos a Vostro sem tökéletes: a HDMI-t helyettesítő D-Sub-kimenet nem ideális akkor, ha külső monitorra szeretnénk csatlakoztatni, tömege pedig a legnagyobb az egész mezőnyben. A HP gépe egyedi hardverrel érkezett, de az AMD-alapú összeállítás – hiába erős 3D-ben – mindent egybevetve nem versenyképes az Intel-Nvidia kombinációkkal, ráadásul magasabb fogyasztása meglátszik az üzemidőn is. A Lenovo esetében a géppel együtt érkező Windows 10 komoly hozzáadott értéket képvisel, de ennek a modellnek a leggyengébb a hardvere, ráadásul a hálózati adaptereket értelmetlenül korlátozzák (nem valószínű, hogy a végfelhasználói árat egy gigabites adapter komolyan befolyásolta volna).

Balázs



# Célkeresztben a belépőszint

## Asus ROG Strix RX 460 Gaming 04G

**N**INCS ROSSZ VIDEOKÁRTYA, CSAK ROSSZ ÁRAZÁS - TARTJA A MONDÁS, ÉS SAJNOS

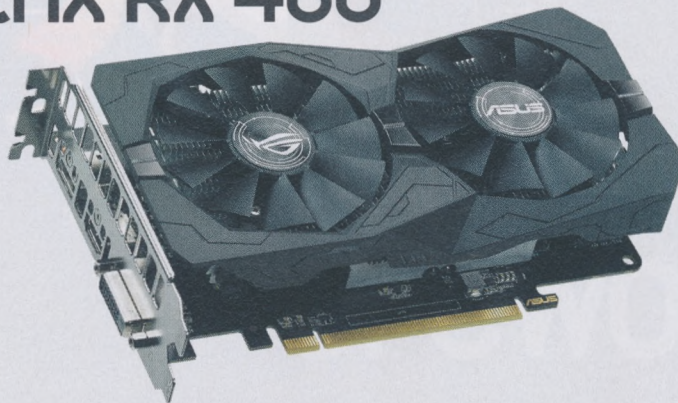
**EZÚTTAL IGAZ IS:** kaptunk tesztre egy nagyon jó videokártyát, de még várjuk, hogy 10-15 ezerrel olcsóbb legyen. Vártunk a messiást az elmúlt bő másfél évben a belépőszintű videokártyák piacán, de az R7 370 gyenge volt, a GTX 950 pedig drága. A Polaris 11-en, pontosabban a Baffin kódnevű AMD GPU-n volt hát a sor, hogy bizonyítsa, kapható használhatóan erős videokártya 40 ezer forintnál kevesebért is.

A 14 nm-es Polaris GPU fejlettségére nem lehet panasz: a negyedik generációs GCN kiválóan kezeli a DirectX 12-t és a Vulkan, ráadásul fogyasztása sem borzalmasan magas. A 896 shaderrel dolgozó chiphez 128 bites adatbuszon csatlakozik a GDDR5 memória, amely tesztalanyunkban 4 GB kapacitású volt, és effektív 7 GHz-en dolgozott. A 2 GB-os RX 460 akár kiegészítő tápcsatlakozó nélkül is

működne, ám az Asus jobbnak látta egy biztonsági hattűs aljzatot elhelyezni a 4 GB-os kártya végén, ami a gyári tuning, illetve a csendes, kétventilátoros hűtés miatt is kapóra jön. Ez utóbbi igazán jól sikerült: bár határozottan kisméretű, csendes és hatékony, ráadásul tetszőleges színben világít, és alacsony terhelésen a ventilátorok le is állnak.

Komoly előrelépést vártunk az RX 460-tól, bár előre féltünk, hogy a 896 shader és a mindössze 128 bites memóriabusz miatt ezt nem kapjuk meg. Sajnos gyanúnk be-

igazolódott, az új „olcsó Radeon” valóban nem váltja meg a világot: bár a chip és a kártya fejlett, túl sokat vágott a GPU-n az AMD, így a hasonló felépítésű Asus Strix GTX 950 bizony még 2 GB VRAM-mal is erősebb egy kicsit több játék alatt az új Radeonnál, pedig árban egy szinten vannak (plusz a GTX 950-hez több játékot is kapunk ingyen). Az RX 460 40 ezer forintnál olcsóbban jó vétel volna, drágábban már érdemes más megoldás után nézni, 50 ezer forint felett pedig mondjuk egy olcsóbb R9 380-at választani.



## INFO

**Forgalmazó:**

Asus Magyarország

Ár: 52 990 Ft

Web: asus.hu

**Specifikáció:**

AMD, Baffin, 14 nm GPU;  
4 GB GDDR5, 128 bit  
VRAM; 896/56/16 darab  
shader/textúrázó/RoP;  
1256/7000 MHz GPU/  
VRAM-órakelek;  
1x6 tápcsatlakozó;  
1360/2607/5393 pont  
3DMark FireStrike Ultra/  
Extreme/Normal;  
39,7 fps Metro Last Light;  
32,5 fps Dirt Rally;  
618/1013 pont Unigine  
Heaven/Valley; 43 fps Far  
Cry 4; 46 fps Batman:  
Arkham Knight; 49/201 W  
átlagos/max. fogyasztás

**Pro:**

fejlett GPU, FHD mediumhoz elegendő, jó tuning, kiváló hűtés

**Kontra:**

nem hoz forradalmat a kategóriában, magasan túlárzott

78

## Az élet 60 fps felett

# Radium Champion XT gamer PC

**M**AGABIZTOSAN ESETT BE TESZTLABORUNKBA A RADIUM LEGÚJABB GAMERGÉPE, HOGY BIZONYÍTSA, TÉNYLEG BÍRJA A PC-S JÁTÉKOSOK KITARTÓ NYŰSTÖLÉSÉT. MI NEM KÍMÉLTÜK. Tekintélyt parancsoló, világító, dögös és nagyon erős – ilyennek kell lennie egy gamer-PC-nek 2016-ban. A Radium úgy gondolta, pontosan tudja, mire van szüksége egy PC-s játékosnak, és el is készítette egy olyan PC-t, amelyen bármilyen játékot elindíthatunk, és megkapjuk a tökéletes játékelményt. A Champion XT koromfekete Kolink Punisher háza áramvonalas, az oldalsó, teljes méretű, átlátszó lap pedig jól mutat. E mögött rendezett belső fogad, sehol egy lógó kábel vagy egy ronda, nem a piros-fekete színvilágba illő komponens. Az ATX-házba egy MSI B150M Night Elf alaplap került: stabil, de sajnos USB Type-C-csatlakozót és M.2-foglalatot nem kapunk, illetve a BIOS-át sem frissítették. A Core i5-6500 CPU kiváló választás gamer-

PC-be, legyen szó akár FHD-, 4K- vagy VR-játékról. Ha éppen nem játszánánk, hanem mondjuk videót tömörítünk, a CPU akkor sem fog cserben hagyni. A processzor mellé 8 GB-nyi HyperX DDR4 RAM került, amely ma még éppen elegendő, később pedig könnyedén bővíthető. A processzort egy Rajjintek Themis toronyhűtő tartja hidegen, a házhűtés is bőséges, így túlmelegedéstől nem kell tartanunk. A Windows egy 120 GB-os Kingston UV400 SSD-ről futhat, a nagyobb fájlok pedig az 1 TB-os, 7200 rpm-es HDD-re kerülhetnek. A Cougar VTX600 tápegység sokkal nagyobb fogyasztású komponenseket is képes kiszolgálni, ráadásul 80Plus Bronze minősítésű. A végére hagytuk a legfontosabbat, vagyis a videokártyát, amely egy igen erős, 6 GB-os GeForce GTX 1060, csendes hűtéssel.

A Radium Champion XT-n a játékok mind egy szálig tökéletesen futottak, egyszer sem akadtak meg, sőt a 60 fps is általános volt. A hűtés nem teljesen néma, a szélzaj különösen terhelés mel-

lett jól hallható, de nem túl zavaróan. Mindehhez reális árazás és kiváló, három hónapos komponenscseré-garancia társul, illetve a jótállás ideje alatt akár a tuningból eredő károkat is díjmentesen javítja a Radium (beleértve a futárszolgáltatást oda-vissza).



## INFO

**Forgalmazó:**

Radium.hu

Ár: 284 990 Ft

Web: radium.hu

**Specifikáció:**

MSI B150M Night  
Elf alaplap; Intel Core  
i5-6500 CPU; 2x4 GB  
HyperX DDR4-2133 RAM;  
Rajjintek Themis CPU-  
hűtő; Kingston SSDNow  
UV400 120 GB SSD; 1  
TB Toshiba 7200 rpm  
HDD; GeForce GTX 1060  
6 GB videokártya; Kolink  
Punisher ház; Cougar 600  
W 80Plus Bronze tápeg-  
ység; DVD-író; 40/223 W  
összfogyasztás (min./max.)

**Pro:**

FHD/WQHD-hez jó teljesítmény, tuningtartalék

**Kontra:**

túl egyszerű alaplap, BIOS-frissítés hiánya, csak 120 GB SSD

87





Meglepetések mindenhol

# WINDOWS 10 ANNIVERSARY UPDATE 2

**MÉLTÓN ÜNNEPELTE A MICROSOFT A WINDOWS 10 ELSŐ ÉVFORDULÓJÁT.** A legújabb frissítési csomag számtalan új funkciót és komoly ráncfelvarrást ad a rendszerhez, így érettebb, jobban használható Windowst kapunk, de még mindig nem lehetünk maradéktalanul elégedettek: néhány dologhoz egyszerűen nem mernek hozzányúlni a fejlesztők. Több asztali gépre, notebookra és HTPC-re is feltelptettük a frissítést, és kipróbáltuk a megújult Windows 10 összes funkcióját.

## ÉSZREVÉTELLEN TELEPÍTÉS

Az évek során a Windows ökoszisztéma egyik legfontosabb komponense a Windows Update rendszer lett, amelyen keresztül a Microsoft akár azonnal eljuttathatja a frissítéseket a végfelhasználóhoz, nagy cégekhez és a beágyazott rendszerekhez. A Windows 10-zel még tovább fejlődött a frissítési szolgáltatás, sőt ez alapvető lépés volt afelé, hogy a Windows önálló szoftverből szolgáltatássá fejlődhesen. Tavaly novemberben nagyon fontos frissítés érkezett az akkor még csupán pár hó-

napos Windows 10-hez, ám látványos újdonságokat elsőként az augusztus másodikán publikált Anniversary Update 2 hozott.

Ez persze nagyobb adatmennyiség, telepítése internetkapcsolattól függően hosszabb ideig eltarthat, lassú gépen pedig akár fél-egy órát is igénybe vehet. Mégis érdemes kivárni ezt az időt – amit barátságos üzenetek igyekeznek elviselhetőbbé tenni –, mert a végén egy új rendszert kapunk. Ez a frissített Windows 10 természetesen minden adatunkat megőrzi, beállításaink sem változnak, és minden vezérlőelem a helyén marad annyi változással, hogy apró, de annál hasznosabb extrák jelennek meg mindenfelé.

A javítások nem csupán a fejlesztők fejéből pattantak ki az elmúlt egy év során: a felhasználók visszajelzései és a rengeteg önkéntes bétatesztelő is segítette, hogy az 1607-es verziószámú Windows 10 elnyerje végső formáját. Amennyiben nem vagyunk biztosak abban, hogy melyik rendszerverzió fut éppen a gépünkön, ellenőrizhetjük a frissítést a Gépház\Rendszer\Névjegy lapon. Itt az 1607-es verziószám a legutóbbi – ha ennél kisebb számot találunk, érdemes megnyitni a frissítési

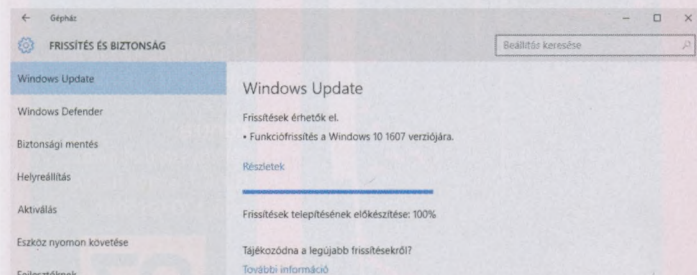
lapot, vagy a [hopp.pcworld.hu/13104](http://hopp.pcworld.hu/13104) weboldalon manuálisan elindítani a telepítést.

## ÉRETT RENDSZER

A frissítés célja nem az volt, hogy egy teljesen új Windowst kapjunk, így a változtatások sem mind olyan látványosak, hogy újra kelljen tanulnunk gépünk használatát. Ez azonban nem jelenti azt, hogy haszontalanságokat tartalmazna az Anniversary Update 2; néhány percnyi használata után azt fogjuk kérdezni magunktól, eddig hogyan tudtunk megenni az új funkciók nélkül.

**Windows Hello:** Az első bejelentkezés máris meglepetéssel indul: a felfelé elcsúszó kép helyett a háttérképre

„úszik rá” a bejelentkező ablak az avarunkkal együtt – látványos megoldás, és megszűnik a feleslegesen lassú felcsúsztatási animáció. Ennél fontosabb újdonság, hogy a Windows Hello biometrikus azonosítása immár rendszer szinten elérhető a modern appok számára. A cél az, hogy például az Edge böngészőben akár arc- vagy ujjlenyomat-felismeréssel is azonosíthassuk magunkat a webes szolgáltatásokban. Sajnos ez egyelőre le van tiltva, így még egy-két hónapot várunk kell a véglegesítésre, de a lényeg, hogy a Windows Hello-azonosítás mostantól rendszer szinten elérhető funkció, és nem korlátozódik a bejelentkezésre. **Start menü:** Alaposan átalakult a Start menü, eltűnt a legalsó, „minden



A Windows 10 Anniversary Update automatikusan érkezik rendszerünkre



## XBOX PLAY ANYWHERE

Az egyik legjobban várt újdonság a Microsoft platformok közelítése egymáshoz: a Windows 10-es mobiltelefon minden üzenete megjelenik PC-nken is, illetve Xbox One-os játékaink elérhetővé válnak PC-n. Elegendő a játékot egyszer megvenni, a mentések a felhőbe történnek, és bármelyik, megfelelően erős gépünkön játszhatunk vele. Ehhez persze megfelelő támogatás is szükséges, amely elsőként a szeptemberre időzített Forza Horizon 3 és az októberi Gears of War 4 játékoknál lesz elérhető.



alkalmazás” pont, a Gépház, a Fájlközponk stb. rendszerpontok pedig ikonokká zsugorodtak, hogy átadják helyüket az összes telepített alkalmazásnak. Műveletközpont és Naptár: Amilyen hasznos, olyan kiforrotlan volt első verziójában a jobb oldalon előhívható Műveletközpont értesítési része. Ezt alaposan átszabták, így már prioritást adhatunk a fontosabb üzeneteknek, beállíthatjuk, hány értesítés jelenjen meg apponként (alapértelmezetten három), és az értesítésből indítható azonnali válasz is sokat javult. Emellett a Műveletközpont tálcakonja nagyobb lett, és elkülönítve az óra jobb oldalára költözött. Ezenfelül az ikonon azt is láthatjuk, mennyi olvasatlan értesítésünk van. A Naptár és a jobb alsó sarokból elérhető dátum- és időjelző végre- valahára egymásra talált, így a jobb alsó órára kattintva nem csupán egy zsebnaptár fogad, hanem rögtön alatta látjuk az adott napra felvett eseményeinket, találkozóinkat, ráadásul ez minden

kijelzőn megjelenik, így még könnyebb személyre szabni naptárunkat. **Intelligens ikonok:** A többi modern Windows-app ikonja is megváltozott, így a Tálcára tűzött jelek mindegyike képes megmutatni, hogy mennyi olvasatlan értesítésünk van számunkra. Ez igaz az új Skype-appra, a Postára és még sorolhatnánk – hasznos és látványos kiegészítés. **Edge:** Dívat volt szapulni az Internet Explorer (és nem is alaptalanul), de a Microsoft tiszta lappal akart indulni az Edge megalkotásakor. A böngésző ugyan nem fenyegeti sem a Chrome, sem a Firefox piaci részesedését, de mind többre képes, miközben gyors, és kompatibilitásával is elégedettek lehetünk. Az alaposan felújított böngészőben végre használhatunk beépülőket is, így például jelszókezelőt vagy reklámblokkolót. A pluginek listája egyelőre igen rövid, de ez gyorsan megváltozhat. A Cortana is jobban beépült az Edge-be; például online vásárlás közben k-



Új kezelőfelületet és sok-sok animációt kapott a modern app, amiben már chatbotok is vannak

## A FRISSÍTÉSSEL NEM EGY TELJESEN ÚJ, HANEM A KORÁBBINÁL ÉRETEBB, KIFORROTT OPERÁCIÓS RENDSZERT KAPUNK, SOK APRÓ ÉS NÉHÁNY NAGYOBB ÚJDONSÁGGAL

Gyorsabb és biztonságosabb lett az Edge böngésző, amit már komolyabban lehet venni, mint az Internet Explorer



Az Edge végre kezeli a beépülő modulokat, igaz, a lista még igen rövid



ponok után kutat, és ha talál, értesít minket, hogy a kiszemelt termék megszerezhetjük olcsóbban. Szintén hasznos a multimédiás tartalmak automatikus megállítása, amikor azok nem láthatók. Ezt már a Chrome-ban megkedveltük, és szerencsére az Edge-ben is jól működik. **Cortana:** Sajnos magyarul még mindig nem beszélhetünk PC-nkhez, pedig a Cortana nagyon fontos újításokat kapott. A személyi asszisztens (ha engedélyezzük) immár sokkal jobban belelát tevékenységeinkbe, így komplex parancsokat is megért, ha egy-egy dokumentumunkra vagy levélben érkezett információra rákérdezünk. Például: „Melyik helyre szól a repülőjegyem?” vagy „Küldd el Magdinak azt az Excel-fájlt, amelyen tegnap este dolgoztam!” Izgalmas, és igazán megéri angolul kipróbálni, ugyanakkor egy rossz hírünk is van: a frissítést követően a Cortana már nem tiltható le teljes mértékben, cserébe viszont sokkal jobban együttműködik az iOS-es és androidos készülékeken futó Cortana-appokkal. **Univerzális Skype:** Nem is értjük, miért kellett erre ennyit várni, de végül csak megérkezett a Skype modern appja. Sajnos még preview stádiumban van, így több funkció nem érhető el (például a valós idejű fordítás sem), de a kezelőfelület egyszerű és könnyen kezelhető, az app gyors, és lekapcsolt állapotban is fogadja az üzeneteket, illetve ezekről értesítést is kapunk.

A chatrobotokat szintén kezeli az új applikáció, amelyek a közeljövőben nagyon fontossá válhatnak, amennyiben hiszünk a jóslatoknak. **Jobb üzemi idő:** Nem csupán a kezelőfelület újult meg, a rendszer magja is hatékonyabbá vált. Akkumulátorról használva például a rendszer azonnal felfüggeszti azoknak a programoknak a futását, amelyek a háttérben túl sok erőforrást fogyasztanak, de ezt mi manuálisan, apponként is felülbírálnhatjuk.

**EZ MÉG CSAK A KEZDET**  
A felsorolt főbb újdonságok mellett számtalan egyéb javítás és fejlesztés került a csomagba. Fejlődött például a Windows Defender, megjelent a rajzolást segítő Windows Ink Workspace, végre használhatunk sőtét témát is a rendszerablakokon, és fontos megemlíteni az új emojiakat, illetve az aktív órákat (ezek használatával semmiféle rendszerfrissítés vagy üzenet nem fog zavarni minket). Az újdonságok mellett azért maradt még fejleszteni való is. Vannak a rendszernek például óskori maradványai, úgymint a Vezérlőpult és a Windows 95-szerű beállítóablakok: hiába az egyre bővülő Gépház, jó néhány finombeállítást keresve még mindig ezekhez jutunk. Nekünk hiányzik a modern appokból a fogd és vidd fájlmozgató (a Postából különösen), a csempékre is ráférne némi újítás, és a táblagépes kezelés sem az igazi.

Simánmartin



Kötöttségek nélkül

## Asus ROG Strix Wireless

**E**GY JÓ FÜLESHEZ MINŐSÉGI ALAPANYAGOK, JÓ DIZÁJNEREK ÉS SZÉP HANGZÁS KELL – HA MÉG A ZSINÓRTÓL IS SIKERÜL MEGSZABADULNUNK, AZ CSAK HAB A TORTÁN. Már 10-15 ezer forintért lehet olyan gamerheadsetet vásárolni, amelyről csak szuperlatívuszokban nyilatkozik gyártója, de ne legyünk hiszékenyek, az igazán jó fülesekhez drága alapanyagok és hangszórók kellene. A középkategóriás árazású, meglehetősen nagyméretű Asus Strix Wireless dizájnya vagány, a két fülkagylót behajtva egy nagyon mérgesen néző bagoly szemeire hasonlít a két narancssárga-fekete kör. A kényelem miatt sem kell aggódnunk, bár nagy fülűeknek érdemes vásárlás előtt felpróbálniuk a Strix 7.1-et, mert a memóriahabos párnák csak átlagosan vastagok, így a méretesebb fülcimpa hozzáérhet a hangszórórácsokhoz. A kagyló oldalán vezérlőgombokat találunk, amelyek kicsik, és időbe telik megtanulni, hogy melyik milyen feladatot lát el. A jó hír, hogy minden fontos funkciót elérünk

itt, nem kell külön a Windowsban vagy a programban kutakodnunk mikrofonnémtásért vagy hangerőszabályzásért. A headset 2,4 GHz-es frekvencián, zsinór nélkül kapcsolódik, és bár a vevőegység sajnos nem nanoméretű, a hangátvitel minősége jó. Az üzemidő akár tíz óra is lehet, és a hatótáv is elég nagy (6-10 méterig nem lesz gond). A hangzással már nem voltunk maradéktalanul elégedettek. A Strix virtuálisan 7.1-es térhangzást kínál, amely erősen színezett, mesterséges, de játékok alatt jó élményt nyújt. Sajnos sztereóban nem tiszta, neutrális a hangzás: a magasak szépek, torzítástól nem kell tartanunk, de a mélyekből nagyon sokat kapunk. Ez persze a fő célközönség számára jól is jön: a játékok meggyőzően szólnak a Strix Wirelessen, ráadásul ha lemerülne headsetünk, analóg, zsinóros kapcsolattal tovább játszhatunk. Az alapanyagok, a dizájn első osztá-

lyúak, a hangzás játékokhoz megfelelő, de a zsinór nélküiségnek megvan az ára.



## INFO

**Forgalmazó:**  
Asus Magyarország  
**Ár:** 43 000 Ft  
**Web:** asus.hu

**Specifikáció:**  
60 mm-es hangszórók;  
2,4 GHz-es adatkapcsolat;  
10+ órás üzemidő;  
20-20 000 Hz  
frekvenciaátvitel;  
98 dB érzékenység;  
1,5 méteres kábel;  
analóg és wireless  
kapcsolódás;  
PlayStation 4-kompatibilis;  
lecsatlakozható mikrofon;  
350 g

**Pro:**  
zsinór nélküli és kábeles  
kapcsolat, jó dizájn, sok  
mély

**Kontra:**  
erősen színezett  
hangzás, túl kicsi  
vezérlőgombok, óriási

85

Felpörgetve

## Trust ARCH 20400

**N**INCS ROSSZABB A FELFORRÓ-  
SODOTT LAPTOPOK VENTILÁ-  
TORAINAK PANASZOS VISÍ-  
TÁSÁNÁL. Nyáron a GameStar-tábor  
dögmegleg géptermében volt részünk ilyen  
kimondottan izzasztó helyzetekben; az  
egyik laptop nagyon nem bírta a hetven  
gamer-PC által felhevített géptermét,  
és furcsa hibákat kezdett el produkálni.  
Akkor érkezett el a pillanat, hogy előve-  
gyük a tesztre érkezett Trust ARCH  
laptophűtőt. Ennek a szerkezetnek a  
segítségével sikerült átvészelnünk a káni-  
kulát, megmenekültek a gépkatrészek a meg-  
és felsüléstől. Ezután gondoltunk  
egy merészet, és kipróbáltuk a szerkesz-  
tősségi Alienware géppel is, amely egy  
remekbe szabott mérnöki szerkezet, de a  
brutális belső hűtőventilátorok iszonyatos  
zajjal tartják hívósen a megterhelt gépet  
játék közben. A Trust laptophűtőjével  
azonban sikerült ezt a zajsíntet egy  
fokkal lejjebb tornászni; bár a nagymé-  
retű, tizenhárom centiméter átmérőjű  
ventilátor alából ad egy kis hangot, így  
is jóval az elfogadható szintre csökkent

a zaj. Maga a légkeverő kéken világít,  
sötétben ez egész hangulatos. A döntött  
kialakításnak köszönhetően a laptop nem  
érintkezik az asztallal, ez is segíti a hűtést.  
Nagyon kényelmes rajta gépelni, viszont  
csak 15 colos modellekhez jó, ennél na-  
gyobb hordozható számítógépekhez már  
érdemes a méretesebb modelleket választani  
(Trust GXT 278). Kezelése borzasztó  
egyszerű, mindössze egy USB-portba kell  
bedugnunk a csatlakozót (ennek másik

vége képes fogadni még egy USB-esz-  
közt), és máris használatba vehetjük a  
hűtőállványt. Meglepően stabilan fekkdt  
rajta laptopunk, nem csúszkált kicsit sem,  
és ez nagyon fontos szempont volt, mivel  
nem túl megnyerő, ha egy méregdrága  
eszköz koppan az asztalon egy erőtelje-  
sebb lövésnél. A Trust ARCH ára is baráti,  
6-7 ezer forint környékén beszerezhetjük;  
ennyit megér értékes gamerlaptopunk jó  
közérzete.



## INFO

**Forgalmazó:**  
Cédrus Kft.  
**Ár:** 6990 Ft  
**Web:** cedrus.hu

**Specifikáció:**  
13 centiméteres,  
csendes ventilátor;  
USB-csatlakozó;  
kék LED-világítás;  
15,6" laptopokhoz;  
döntött forma  
a kényelmes gépeléshez;  
fémhálós felső rész a  
megfelelő hűtéshez

**Pro:**  
nagyon halk, kényelmes  
gépelés, könnyű

**Kontra:**  
nehéz szállítani

81



A Radeon, amelyre mindenki várt

# MSI Radeon RX 470 Gaming X 4G

**A Z ÚJ RADEON CSALÁD RX 480-AS TAGJA BIZTATÓ KEZDET VOLT, IGAZI MEGLEPETÉST AZONBAN KISTESTVÉRE OKOZOTT: STABIL 60 FPS FULL HD-N ÉS AFELETT, FEJLETT GPU, FREESYNC ÉS PIMASZ ÁRÁZÁS.**

BetterRed és Radeon Rebellion – szimpatikus célt tűzött maga elé új kártyájával az AMD: jó fiúként igyekszik bizonyítani, hogy a látványos PC-s játék és a VR többé nem csupán a gazdagok kiváltsága. A 90-100 ezer forintos RX 480-ról nehéz lett volna bizonyítani, hogy olcsó, ám a jelentősen pénztárcabarátabb RX 470 és RX 460 már meggyőzheti a játékosokat arról, hogy nem csupán 100 ezer forintos kártyával érhető el a 60+ fps és a maximális részletesség.

Tény, hogy a legtöbb felhasználó 50-70 ezer forintnál többet nem igazán tud kiadni videokártyára, ezért a középkategória mindig is kiemelten fontos csatárter volt az Nvidia, de még inkább az AMD számára. A GeForce GTX 10-es széria egycsapásra meghódította a csúcscategóriát, így bölcs döntés volt az AMD részéről

elsőként a középkategóriában piacra lépni új, Polaris GPU-ival. A sort az RX 480 nyitotta a GeForce GTX 970-éhez közeli teljesítménnyel, alacsony fogyasztással és igen jó, FHD/WQHD felbontásokra elegendő 3D-teljesítménnyel. Az árázás kissé félélsikerült, amit a kistestvér, az RX 470 igyekszik korrigálni.

## RX 480 LIGHT

A Polaris GPU komoly előrelépést jelent az előző generációhoz képest, bár az architektúra alapja továbbra is a Graphics Core Next (GCN). A negyedik generációban már a Vulkan és a DirectX 12 API-kra helyezte a hangsúlyt az AMD, emellett pedig a 14 nm-es gyártástechnológiával végre a fogyasztást és a melegedést is sikerült valamelyest csökkenteniük. A 400-as Radeon család középső tagja az RX 470 jelölést kapta, és felépítése sokkal jobban hasonlít az erősebb, RX 480-as modelléhez, mint az olcsóbb RX 460-éhoz. Ez egészen pontosan 2048 shadert, 128 textúrázóegységet és 32 RoP-ot jelent, amelyhez 4 vagy 8 GB GDDR5 fedélzeti memória kapcsolódhat 256 bit szélességű adatbuszon.

## INFO

**Gyártó:** MSI  
**Ár:** 79 990 Ft  
**Web:** msi.com

### Specifikáció:

AMD, Ellesmere, 14 nm GPU;  
4 GB GDDR5,  
256 bit VRAM;  
2048/128/32 darab  
shader/textúrázó/RoP;  
1242/6600 MHz GPU/  
VRAM órajelek;  
1x8 tápcsatlakozó;  
2651/5045/10110 pont  
3DMark FireStrike Ultra/  
Extreme/Normal;  
77 fps Metro Last Light;  
1214/1990 pont Unigine  
Heaven/Valley;  
60,7 fps Far Cry 4;  
62,1 fps Dirt Rally;  
85 fps Batman:  
Arkham Knight;  
53/307 W átlagos/max.  
fogyasztás

**Pro:**  
alig lassabb az RX  
480-nál, fejlett  
szolgáltatások, kiváló  
hűtés

**Kontra:**  
visszafogott gyári  
tuning, csak 4 GB RAM,  
kissé magasan árazott

88

A tesztkínkre érkezett MSI Radeon RX 470 Gaming X 4 GB az alacsony ár mellett dizájnjaival és extráival is igyekszik magára vonni a játékosok figyelmét. A kártya a Zero Frozr-képes TORX 2.0 ventilátorokkal szerelt Twin Frozr VI hűtést kapta meg. Ez amelle, hogy tartósan magas terhelés mellett sem vált hangossá, kiválóan bírta a gyári tuningot, és amint kiléptünk a játékokból, egészen hamar annyira lehűtötte a videokártyát, hogy a ventilátorok le is álltak. Ez a felpasszív hűtés kifejezetten jól sikerült, ráadásul a mérnökök a műanyag borításban RGB LED-eket is elrejtettek, így egy applikáció segítségével tetszőleges színű VGA-világítást állíthatunk be.

## A PIROSOK FORRADALMA

Az MSI kártyán mindössze 4 GB RAM-ot használhat a Polaris GPU, ennek ellenére igen jó eredményeket mértünk játékok közben, sőt, ezek alig maradtak el az RX 480-nal mért referenciaértékektől. Márpedig ez nagyon jó hír, tekintve, hogy a 8 GB-os RX 480-nál közel 20-25 ezer forinttal olcsóbb VGA-ról van szó. A játékok röccenés, akadozás nélkül futottak full HD felbontásban, maximális részletességgel, sőt a legtöbb esetben a 60 fps sem okozott gondot az RX 470-nek. Az MSI jó munkát végzett az új hűtéssel, nyolctűs kiegészítő tápcsatlakozójának jó a tuningpotenciálja (bár ennek fényében a gyári tuning lehetett volna valamivel agresszívabb is).

## HARCIAK KÁRTYA

A Radeon RX 470 könnyedén veri az R9 380X-et, így utóbbi modell piaci kivezetése azonnal meg is indult. A legtöbb játék alatt hajszál híján megkaptuk a GTX 970 teljesítményét, és mindvégig ott lohol az RX 480 nyakában. A GeForce GTX 1060 az első olyan kártya, amely érezhetően erősebb nála, bár tény, hogy a 6 GB-os, teljes értékű modellért 100 ezer forint feletti összeget kérnek. Az MSI által megszabott 81 ezer forint ehhez mérten nem is rossz, de amennyiben a konkurencia ajánlatait is megnézzük, már nem is olyan jó: több cég is 80 ezer forint alatt kezdett az RX 470-es kártyákkal, és már 70 ezer forintért is lehet kapni jó minőségű példányokat. Így ha 81 ezer forintért nem rossz vétel az RX 470, akkor 70 ezer forintért már egyenesen szuper ajánlat, és szinte biztos, hogy amint elkészül a GTX 1060 alá tervezett, olcsóbb GTX 10-es kártya, az AMD még ebből az árból is látványosan tud majd faragni. Ezen a teljesítményen a 4 GB még elegendő, a 8 GB csak ritkán hoz érezhetően jobb teljesítményt, de még 4 GB VRAM-mal is nyugodtan ajánljuk az RX 470-et WQHD felbontáshoz, de azért a VR-hoz, 4K-hoz ennél többre van szükség.





Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## VIDEOKÁRTYA

### Asus ROG Strix GTX 1060 Gaming 6G



Gyártó: Asus  
Ár: 106 600 Ft  
Web: asus.hu

Apró, de kiszámítható lépésekben halad új, Pascal GPU-ival az alsóbb régiók felé az Nvidia. A sorban „leggyengébb” GTX 1060-ra senki se tekintsen úgy, mint egy túlázott, de valójában csak középkategóriás kártyára. A Strix GTX 1060 6 GB-os kivitele könnyedén zsebre vágja még a GTX 970-et is, miközben fedélzeti memóriája több, a fejlettebb GPU-n pedig sokkal jobban futnak az újabb, DirectX 12-es és Vulkan API-t használó játékok. A Strix modell alig pár ezerrel drágább, mint az alapkivitel, mégis rengeteg extrát kínál, így megéri a szerény felárat a gyárilag tuningolt GTX 1060.

## SSD

### Kingston SSDNow UV400 240 GB



Gyártó: Kingston  
Ár: 19 700 Ft  
Web: kingston.com

Nem törte át a SATA6G határait a Kingston új, TLC NAND flashchipeket használó SSD-családjá, sőt, tudunk olyan modellt mondani, amelyik gyorsabb nála (Samsung 850 EVO), azonban ilyen pimaszul olcsó árazás mellett nehéz mászt ajánlani. A 240 GB-os, sebessége alapján a közép-felső kategóriába sorolható tároló megbízható, jár hozzá kezelőszoftver, kívülről jól néz ki, mégsem kerül többé 20 ezer forintnál. A 240 GB-nyi kapacitás már bőségesen elegendő a Windows-telepítéshez, plusz elfér rajta minden irodai program, kedvenc játékaink és fontos dokumentumaink is.

## BILLENTYŰZET

### Cooler Master Masterkeys Pro L



Gyártó: Cooler Master  
Ár: 51 900 Ft  
Web: gaming.coolermaster.com

Semmi felesleges kapcsoló, semmi csicsa, csak is a legfontosabb komponensek, azokból viszont a legjobb minőség – ezt kapjuk ezzel a méregdrága billentyűzettel. A Masterkeys Pro L gyártója még arra is figyelt, hogy a szokásosnál sokkal erősebb jelfeldolgozó chipet, egy Cortex M3 CPU-t használjon, így a Cherry MX Red kapcsolókkal még gyorsabbak lehetünk a játékokban. Minden gomb alá került RGB LED is, amely teljes egészében programozható, ahogy profilkezelés, makrókezelés, valós idejű makrórögzítés, változtatható lekérdézési sebesség, sőt multimédia-vezérlés is adott az Fn funkcióbillentyűvel.

## MEGFIZETHETŐ UHD-TÉVÉK



- 1 LG 43UH7507**  
238 000 Ft  
lg.hu
- 2 Philips 49PUS7150**  
259 900 Ft  
philips.hu
- 3 Samsung UE48JS8590**  
365 600 Ft  
samsung.hu
- 4 Panasonic TX-40CX700**  
231 500 Ft  
panasonic.hu
- 5 Sony KD-49X8309C**  
279 900 Ft  
sony.hu

## ANDROID-TABLETEK 60 EZER FT ALATT



- 1 Alcatel One Touch Pixi 3**  
35 000 Ft  
alcatel-mobile.com
- 2 Lenovo Yoga Tab 3**  
48 000 Ft  
lenovo.hu
- 3 Asus ZenPad 8**  
54 800 Ft  
asus.hu
- 4 Huawei MediaPad T1**  
36 400 Ft  
huawei.hu
- 5 Samsung Galaxy Tab E 9.6**  
48 500 Ft  
samsung.hu

## KÜLSŐ, 2,5 COLOS HDD-K



- 1 HGST Touro S 1TB 7200 rpm**  
33 400 Ft  
hgst.com
- 2 LACIE Porsche Design P9220 1TB**  
29 400 Ft  
lacie.com
- 3 WD My Passport Ultra 1TB**  
22 500 Ft  
wdc.com
- 4 ADATA Durable HD710 1 TB**  
21 600 Ft  
adata.com.tw
- 5 Toshiba Canvio Basics 1 TB**  
19 900 Ft  
toshiba.hu

## KISFOGYASZTÁSÚ MINI-PC-K



- 1 Shuttle XPC Nano NCO1U**  
47 600 Ft  
shuttle.com
- 2 Asus Vivomini UN45**  
41 400 Ft  
asus.hu
- 3 Gigabyte Brix BACE-3150**  
41 900 Ft  
gigabyte.com
- 4 Shuttle DS437T**  
69 900 Ft  
shuttle.com
- 5 Zotac ZBOX C1321 nano**  
59 900 Ft  
zotac.com



## EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

### PROCESSZOROK

#### INTEL

#### LGA1150/1151

Intel Core i7-6700K (LGA1151)	101900 Ft
Intel Core i5-6600K (LGA1151)	71000 Ft
Intel Core i5-4690 (LGA1150)	67700 Ft
Intel Core i3-6320 (LGA1151)	45000 Ft
Intel Core i3-6100 (LGA1151)	33800 Ft
Intel Pentium G3260 (LGA1150)	15700 Ft

#### AMD

#### AM3+

AMD FX-8370E	45900 Ft
AMD FX-8300	36500 Ft
AMD FX-8320E	38200 Ft
AMD FX-4300	20900 Ft

#### FM2+

AMD A10-7850K	32800 Ft
AMD A10-7700K	25700 Ft
AMD X4 860K	21400 Ft
AMD A4-7300	11900 Ft

### ALAPLAPOK

#### Intel LGA1150/1151

Gigabyte Z170X-Ultra Gaming	53300 Ft
Asus B150M-A/M.2	24500 Ft
ASRock Z97 Anniversary	23500 Ft

#### AMD AM3+

Asus Sabertooth 990FX R2.0	50500 Ft
Gigabyte 990XA-UD3 R5	32500 Ft
ASRock 970M Pro3	19500 Ft

#### AMD FM2+

Asus A88X-Gamer	29300 Ft
Gigabyte F2A88XM-D3HP	19700 Ft
ASRock FM2A88M-HD+ R3.0	16500 Ft



## BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	
Intel Pentium G3260	15 700 Ft

<b>Processzorhűtő</b>	
Zalman CNPS80F	1 800 Ft

<b>Alaplap</b>	
ASRock B85M Pro3	15 700 Ft

<b>Memória</b>	
8 GB HyperX Fury DDR3-1866 Kit	13 700 Ft

<b>Grafikus kártya</b>	
Gigabyte GeForce GTX 950 2 GB OC	45 800 Ft

<b>SSD</b>	
-	x

<b>Merevlemez</b>	
WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	14 000 Ft

<b>DVD/Blu-ray egység</b>	
-	x

<b>PC-ház</b>	
Raijintek Arcadia	10 300 Ft

<b>Tápegység</b>	
FSP Hexa+ 400 W	12 600 Ft

<b>ÖSSZESEN</b>	129 600 Ft
-----------------	------------



## GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	
Intel Core i3-6100	33 800 Ft

<b>Processzorhűtő</b>	
Arctic Alpine 11 Pro rev.2	3 100 Ft

<b>Alaplap</b>	
Asus B150M-A/M.2	24 500 Ft

<b>Memória</b>	
8 GB HyperX Fury DDR4-2133 Kit	13 000 Ft

<b>Grafikus kártya</b>	
Sapphire Radeon RX 470 Nitro+ OC 4 GB	70 700 Ft

<b>SSD</b>	
Kingston SSDNow UV400 240 GB	19 700 Ft

<b>Merevlemez</b>	
-	x

<b>DVD/Blu-ray egység</b>	
LG GH24NSBO	4 000 Ft

<b>PC-ház</b>	
Thermaltake Versa H13	13 100 Ft

<b>Tápegység</b>	
FSP Hexa+ 500 W	16 000 Ft

<b>ÖSSZESEN</b>	197 900 Ft
-----------------	------------



## KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	
Intel Core i5-6600K	71 000 Ft

<b>Processzorhűtő</b>	
SCYTHE Mugen 4	14 800 Ft

<b>Alaplap</b>	
Gigabyte Z170X-Ultra Gaming	53 300 Ft

<b>Memória</b>	
Corsair Vengeance DDR4-2400 16 GB Kit	26 200 Ft

<b>Grafikus kártya</b>	
Gigabyte GeForce GTX 1070 G1 Gaming	147 900 Ft

<b>SSD</b>	
Samsung 850 EVO 500 GB	44 700 Ft

<b>Merevlemez</b>	
WD Red 3 TB	33 000 Ft

<b>DVD/Blu-ray egység</b>	
-	x

<b>PC-ház</b>	
Corsair Carbide Spec-03	18 900 Ft

<b>Tápegység</b>	
Corsair Builder CX600 v2	23 400 Ft

<b>ÖSSZESEN</b>	433 200 Ft
-----------------	------------



## Különösen ajánlott

Divat mostanában perifériákkal megcélozni a gamereket; ez az a réteg, amely tud és egyben hajlandó is komoly pénzt áldozni annak érdekében, hogy kedvenc játékait minőségi kiegészítőkkel élvezze. A Trust is ráhajtott erre a vonalra: a fehér rejtőszínen pompázó GXT155W játékosgéper mellé kihozta a színben hozzá passzoló gamerfejhallgatót, a GXT322W-t. A két kiegészítő remekül illik egymáshoz, nagyon mutatós mindkét darab annak ellenére, hogy már első tapintásra érezhető: az anyagminőség nem a felső kategóriát célozza meg. Viszonylag kompakt méretű fülesről beszélünk, amely meglepően könnyű, és a szövetrel párnázott, hálós hangszórók egészen jó hangzást nyújtanak. A hangerő-szabályozót és a mikrofont elnémító gombot ügyesen elrejtették a hangszórók foglalatában. Az állítható fejpánt kényelmes, párnázott felülete hosszabb használat után sem nedvesedik át, ideális arra, hogy hosszú órákon át nyúzzuk játék közben. Kétméteres, szövetrel bevont kábellel kapcsolódik a PC-hez, de ugyanúgy használhatjuk PS4/Xbox One kontrollerekkel is. Az egérhez hasonlóan fehér felülete miatt ez is könnyen kcsolódik, érdemes időnként letakarítani.

## INFO

Gyártó: Trust  
 Ár: 13 990 Ft  
 Web: cedrus.hu

### Specifikációk:

2 m, szövetrel bevont, gubancbiztos kábel  
 állítható fejpánt  
 hajlékony mikrofon  
 erős basszus  
 hálós, párnázott fejhallgatórés

**Pro:** erős basszus, jól szellőző párnák, fehér terepszín

**Kontra:** könnyen kcsolódik, közepes (mű)anyagminőség

# Trust GXT322W



# 83



# EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról



Játépszichológia

## GAMERMÓKA, AVAGY HUMOR A VIDEOJÁTÉKOKBAN

**LÁSSUK, MELYEK A FŐ ISMERTETŐJEGYEI A HUMOROS JÁTÉKNAK.** Egy hamisítatlan tréfamester, mulatságos helyzetek, szellemes megjegyzések, szórakozott játékkervezők és egy szemfüles játékos, aki nem húzódik fedezékbe a humorbombák elől. Wood és munkatársai egy 2004-es kutatásban azt találták, hogy a humor a játékidőnél és a grafika stílusánál is fontosabb, különösen a női játékosok számára. A tervezők már bizonyára ismerik ezt a tényít, hiszen számos ponton megörvendeztetik a játékost szórakoztató fordulatokkal, valamint a részletekben rejülő vicces elemekkel.

### MIBEN REJLIK A HUMOR?

Az első humorelméletek az ókori filozofusoktól származnak. Platón úgy vélte, a nevelés dolgot háttérben mindig valamiféle tévedés áll. Más gondolkodók azt hangoztatták, azért nevetünk mások gyengéin, mert belőlünk hiányoznak azok a tulajdonságok, így társaink ügyetlenkedése felsőbb-

### KI VAGYOK?

A nevem Zsila Ágnes. Pszichológus, író és az ELTE Pszichológiai Doktori Iskolájának PhD hallgatója vagyok. Prof. Demetrovics Zsolt kutatócsoportjában aktívan részt veszek a videojátékok és az internethasználat pszichológiai vonatkozásainak vizsgálatában.

rendűségi érzéssel tölt el minket. Cicero szerint a vicc akkor optimális, ha a neveltség tárgya nem okoz bosszúságot, és nem kelt részvényt másokban.

Az újabb megközelítések közül egyesek úgy vélik, a humor az agresszió társadalmilag elfogadott megnyilvánulási formája, míg mások a derű forrásaként pozitív jelentőséget tulajdonítanak a komédiának. Grotjahn úgy gondolta, a látszólag ártatlan szándékú viccek mögött is rejtett agresszió áll, de a nyílt kommunikáció helyett az egyén egy kreatívabb módot választ annak kifejezésére. A német pszichoanalitikus nem tekintett jó szemmel folyton viccelődő embertársaira, ugyanis úgy vélte, a komikus szavakat forgatók úgy bánnak másokkal, mint azok, akik köveket hajigálnak a gyanútlan járókelőkre.

Ezzel ellentétben számos szerző a humor kedélyes és gondolatébresztő jellegére hívja fel a figyelmet. Emellett jótékony hatást gyakorol a szervezetre is, ugyanis serkenti az endorfintermelést, amely kulcsszerepet játszik a fájdalomcsillapításban. Egy kutatás keretében krónikus fájdalomtól szenvedő idős betegek állapotát vizsgálták. Két csoportra osztották a résztvevőket: az egyik csoport heti három al-

kalommal húszperces drámát nézett, míg a másiknak ugyanannyi alkalommal vígjátékokat mutattak hat héten át. A kutatók azt találták, hogy a vígjátékokat néző idős betegeknek csökken a fájdalomérzet, míg a drámát nézők esetében nem tapasztaltak változást.

### A HUMOR TÁRSAS JELLEGE

A humor nemcsak az egyén kedélyállapotát javítja, hanem fontos része a társas életnek is. Erre kiválóan rávilágított Young és Fry vizsgálata, akik egyéni és társas helyzetben mérték fel, hogyan reagálnak az emberek a viccre. A kutatásban azt találták, hogy a résztvevők többet nevettek csoportos helyzetben, noha nem tartották szórakoztatóbbnak a vicceket azoknál, akik egyedül hallgatták azokat. Mindebből arra következtethetünk, hogy a többszemélyes játékmód szórakoztatóbb lehet az egyszemélyes végigjátszásnál, hiszen a nem várt események okozta meglepődés vagy a rejtett üzenetek felfedezése közös erőfeszítés révén tartogathat számunkra derűs pillanatokat. Ugyanakkor egyedül is átengedhetjük magunkat a felhőtlen szórakozásnak, ha kellőképp örült virtuális társakkal kalandozunk.





**JÓ REGGELT, BIZTOS ÚR!**



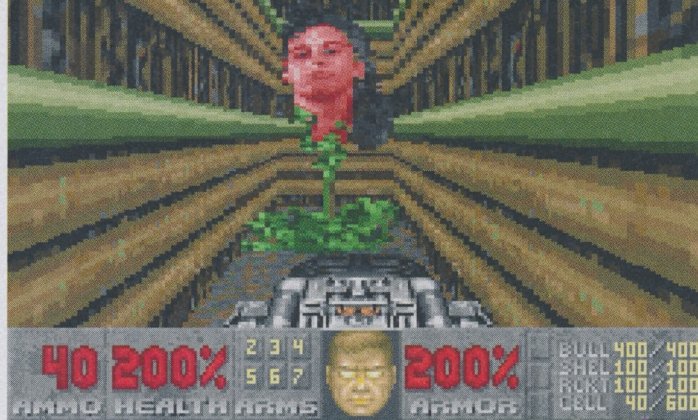
**A BETYÁR MINDENIT,**

**INKVIZITOR!**



**HA TE MONDOD**

**Széchenyi Zsigmond vadász, utazó, író: „A fantáziát kárpótlásul kaptuk mindazért, amik nem vagyunk, a humorérzékét pedig vigasztalásul azért, amik vagyunk.”**



**40 200%** 2 3 4 **200%** BULL 400/400  
 AMMO HEALTH ARMS ARMOR SHEL 100/100  
 ROKT 100/100  
 CELL 40/600

**EASTER EGG**

A legendás easter eggek sorában méltó helyet foglal el Sandy Petersen munkája, aki karóra tűzte csapattársa fejét a Doom II: Hell on Earth „Icon of Sin” elnevezésű pályáján a játék végén. A hatalmas, démoni fej azt harsogja: „Ahhoz, hogy megnyerd a játékot, engem kell megölnöd, John Romerót.” A szöveget azonban csak visszafelé játszva érthetjük meg. Ha pedig beütjük az „idclip” kódot ezen a pályán, és a démoni fej mögött áthaladunk a falon, megláthatjuk John Romero amerikai játéktervező és -fejlesztő karóra tűzött fejét. Petersen arra akart utalni ezzel az üzenettel, hogy társa nem vette ki részét a munkából. Romero, aki többek között a Wolfenstein 3D és a Quake fejlesztésében is közreműködött, értette a célzást, amikor találkozott képmásával a játék tesztelésekor.



Gumicsirkés támadás

**KOMIKUS KARAKTEREK**

„Dorian, örülnék, ha nem hívnál többé szőrös maflának.” „Mikor tettem én ilyet?” „A kocsmában, a kovácsnál, a cselédek előtt... Az őrknek is mondtad, amikor elhagytuk Skyholdot.” „Hmm. Ez jellemző rám.” Ez az idézet a *Dragon Age: Inquisition* két hírhedt hősétől származik. Dorian és Blackwall köztudottan egymás ellentétei, így ha mindkettejüket magunkkal visszük barangolásunkra, hasonló csipkelődő párbeszédre számíthatunk. Ha pedig hatványozni szeretnénk a hatást, válasszuk be Serát is a csapatba. A vicces karaktereket azonban nem mindig kapjuk kézhez. Sokszor magunk tehetjük őket mókássá, mint például

a *GTA: San Andreas*ban, ahol az étte-remben percek leforgása alatt komoly súlygyarapodást érhetünk el CJ-nél. Érdeemes elvégezni pár tornagyakorlatot, mielőtt ejtőernyőzni küldenénk elhízott gengszterünket. Hasonlóképpen kirúghatunk a hámból a *Mass Effect* szériában is: itt addig itathatjuk Shepard parancsnokot, amíg a krogan likőr le nem dönti a talpáról. A szélsőséges esetek mellett azonban más módon is mókássá faraghatjuk karakterünket: az esetek javában külső megjelenésüket is személyre szabhatjuk saját elképzeléseink alapján.

**A HUMOR MEGJELENÉSI FORMÁI**

A humor számos formát ölthet a játékokban. A mulatságos történetek és kommentárok mellett az irreális helyzetek is mosolyt csalhatnak arcunkra. Például a korábban említett *GTA* sorozatban úgy menekülhetünk meg a legkönnyebben a rendőri igazságszolgáltatás elől, hogy behajtunk egy szelrelőműhelybe, ahol új festést kap rögzített járművünk. A garázs előtt várakozó rendőrök pedig logikusnak vélik, hogy a piros Beamerrel lekanyarodó célszemély nem lehet ugyanaz a sofőr, aki pár perc múlva olajra lép egy kék Beamerrel.

Az önirónia is megjelenhet végjátékszásainkban, amikor önmagunk botladozásán nevetünk. Például mikor fél órát szánunk arra, hogy tökéletessé faragjuk karakterünk külső megjelenését, mint ahogy a *The Elder Scrolls V: Skyrim*ben is tehetjük. Kiválasztjuk hősünknek a legékesebben csillogó szemet, a legpirosabb ajkát és a legszebb ívelt szemöldököt, majd a teljes játékidőben harci sisakot viselünk. A fekete humor a lövöldözős játékok szerves alkotórésze. Emlékezzünk csak, hányszor jutalmaztak minket hőseink frappáns felkiáltásokkal egy jól célzott fejlődést követően. A *Borderlands 2*-ben pedig gyakran gúnyolódnak velünk ellenségeink – „Ha elkaparlak a földbe, magasabbra nősz?” –, miközben tetemes mennyiségű robbanóanyaggal futnak felénk. Néha az is előfordul, hogy a játékkészítők túl messzire mennek a viccelődéssel. Ez történt a már említett *Dragon Age: Inquisition*ben is, ahol bizarr erotikus jeleneteknek lehetünk tanúi. Gondoljunk csak az Iron Bullal szövődő románcra, amelynek egy ponton csapattársaink is szemtanúi válnak. Hasonló kétségek támadtak Dorian karakterével szemben is, így az obszcén jelenetek miatt India például nem tartott igényt a játékra.

**A HUMOR A RÉSZLETEKBEN REJLIK**

A tervezők rejtett formában is csempézhetnek humort a játékok egyes részeibe. A *Prince of Persia: The Two Thrones*ban például különleges jutalomban részesülhetünk a végjátékszást követően: egy párperces videóban vicces jeleneteken derülhetünk, amelyek okkal nem kerültek bele a játékba. Többek között láthatjuk, amint a herceg egy gumicsirkével ront ellenfelére, aki jót kacag a fegyverzetén, vagy éppen sérülést szerez, mire zord ellensége együtt érzően áttöleli és vigasztalja. A játék vége azonban másképpen is tartogathat meglepetéseket. Ha elég szemfülesek voltunk, alternatív befejezést is kaphatunk: a *Silent Hill 2*-ben például egy fejhallgatót viselő kutyára lehelhetünk az irányítópult mögött, ha megszereztük korábban a kulcsot a kutyaházból. Hasonló módon az úgynevezett easter eggek is okozhatnak meglepetést, amelyek rejtett üzenetként bukkannak fel vicces vagy érdekes formában (részletes áttekintést találhatsz rólok a GameStar márciusi számában). Az easter eggek elől pedig még a játéktervező csapat tagjai sem menekülhetnek (lásd a keretést).

**FELHASZNÁLT FORRÁSOK**

Séra, L. (1983). A nevetés és a humor pszichológiája. Akadémiai Kiadó, Budapest.  
 Wood, R. T., Griffiths, M. D., Chappell, D., & Davies, M. N. (2004). The structural characteristics of video games: A psycho-structural analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 7(1), 1-10.





A sejtelmes vörös fényre azért van szükség, mert az nem nyomja el a csillagok fényét. Már egy zseblámpa is elég ahhoz, hogy legalább negyedóra elrontsa ezt a fantasztikus látványt

„Csillagok, csillagok, szépen ragyogjatok”

# ZSELICI CSILLAGKUPOLA ÉS AZ LG

**NAGY ELŐNYE AZ ÚJSÁGÍRÓI MUNKÁNAK, HOGY A PARTNERCÉGEK KREATIVITÁSÁNAK HÁLA ÉRDEKES HELYEKRE JUTHATUNK EL.**

Rengeteg sajtóeseményre vagyunk hivatalosak, s mivel az időnk és emberi erőforrásunk véges, nem tudunk minden meghívásnak eleget tenni. A nyári időszak különösen nehéz, a szabadságok miatt amúgy is megsokszorozódik az éppen ügyeletes kollégák munkája. Ilyenkor nem árt, ha a postaládánkban landoló sajtómeghívó fel tudja valamivel hívni magára a figyelmet. Az LG marketingesei és PR-szakemberei idén nyáron olyan élménnyel leptek meg, amely messze túlmutat az átlagon.

## CSILLAGLESEN

A szokványos étel-ital trakta helyett egy kétnapos buszkirándulást szerveztünk, amelynek keretén belül meglátogattuk a Zselic völgyét, ahol egy

fényszennyezéstől mentes helyen megcsodálhattuk az éjszakai égboltot a maga pompájában. Utólag megtudtuk, hogy a programot hosszú és idegtépő szervezés előzte meg, mivel egy ilyen eseményhez rengeteg szempontot figyelembe kellett venni. Az első és persze a legfontosabb tényező az időjárás, hiszen borús időben még a sasszeműek sem láthatják a csillagokat, anélkül meg ugye nem teljes egy ilyen élmény. Figyelni kellett a Hold állására is, a telihold ragyogása ugyanis elnyomja a csillagok fényét, szóval a legjobb újholdkor ott lenni (olyankor viszonylag gyorsan eltűnik a hold az égboltról), akkor a legszebb a látvány. Idegenvezetőnk a túra alatt elmondta, hogy óriási szerencsénk volt azon a bizonyos augusztusi csütörtök éjszakán, hiszen egy évben nagyjából tíz olyan nap van csak, amikor ilyen tisztán látszik az a körülbelül kétezer csillag, amely megtölti az

éjszakai égboltot. Összehasonlításképpen elmondták, hogy Budapesten nem tudunk háromszáznál több csillagot megkülönböztetni a várost beborító fénykupola miatt.

Maga a túra is megér pár gondolatot, hiszen az ösvény egy koromsötét erdőn vezetett keresztül. Elem-lámpát nem vittünk, elég ugyanis egy pillantást vetni a fehér fénybe, és máris negyedóra kell ahhoz, hogy szemünk újra hozzászokjon a sötétséghez. Ehelyett vörös fényű, apró LED-lámpákkal világítottuk meg az ösvényt; meg is volt az útnak a maga romantikája. Azt mondjuk nem igazán értem, miért kellett majd egy órán keresztül az erdőben botladozni, hiszen az igazán nagy attrakció – a csillagokkal pettyezett égbolt – ott volt felettünk, mindössze néhány nyugágy, illetve egy pár takaró kellett volna az egész éjszakai programhoz. A pazar látvány mellé az LG még ar-

ról is gondoskodott, hogy profi csillagász kísérőket béreljen fel, akik aztán kapva-kaptak az alkalmon, és seregnyi új csillagász szakkifejezéssel bővítették természettudományos ismereteinket. Most már néhány másodperc alatt képes vagyok meghatározni az északi irányt a csillagok alapján, sőt még azt is meg tudom mondani, hogy a Nemzetközi Űrállomás pontosan mikor fog áthaladni a Nagymedve csillagkép belsején.

A zselici csillagvizsgálóban lehetőségünk nyílt komoly látcsővel megnézni néhány látványos galaxist, sőt egy teleszkóppal még a Szaturnusz gyűrűit is ki lehetett venni a bolygó körül. Meglehetősen sok sajtóeseményen vettem részt az elmúlt években, de ez volt talán a legeredetibb és leglátványosabb, szerencsésnek érzem magam, hogy részese lehettem; javaslom mindenkinek, hogy ne hagyja ki ezt az élményt, akár magán szervezésben sem.





Prémiumkategóriás televíziókból sem volt hiány, nagyon kíváncsi lennék arra, hogy milyen lenne egy ilyenén játszani a World of Warcraft legújabb kiegészítőjét



## EGY ÉVBEN NAGYJÁBÓL TÍZ OLYAN NAP VAN, AMIKOR ILYEN TISZTÁN LÁTSZIK AZ A KÖRÜLBELÜL KÉTEZER CSILLAG, AMELY MEGTÖLTI AZ ÉJSZAKAI ÉGBOLTOT

### MÉLYSÖTÉT FEKETE

Az LG persze nem szívósságból szervezte meg ezt az utat, okosan egybekötötte prémium kategóriás tévéinek bemutatójával. A zselici csillagvizsgáló előadótermében mutatták be legújabb készülékeiket, amelyeket a tökéletes fekete megjelenítése okán dicsétek. Az igazat megvallva tényleg nagyon jól néztek ki a szuper felbontású bemutatóvideók a készülékeken, bár azért egy 4K-s játékot szívesebben kipróbáltam volna. Jelen pillanatban hivatalosan még nem sok tartalmat tudunk beszerezni, bár egyre több filmet adnak ki, és előbb vagy utóbb a külön előfizetéssel elérhető 4K-s Netflix is eljut majd hozzánk (ehhez azonban 25 Mbps sebességű netre lesz szükség, ami itthon még elég kevés helyen érhető el normális áron). A prémium minőséget persze prémium áron mérik, de aki ilyen készülékekben gondolkodik,

annak az árcédula már jelentéktelen tényező. Az LG nagyon koncentráll erre a szegmensre, gyanítom, a jövőben hallani fogunk még róluk. Részletes tesztre most nem vállalkoznék, ezt megteszik helyettem a PC World-ös szakértők, amint a tesztlésre kész tévék beérkeznek a szerkesztőségbe. Már most jelzem, hogy szívesen kipróbálnék egy remek játékot ezeken a gépeken.

### A SEGWAY-TŐL FÉLNETEK NEM KELL

Mindig is félelemmel vegyes kíváncsisággal méregettem azokat a turistákat, akik furcsa, kétkerekű járműveken nézték meg Budapest nevezetességeit. Pont úgy festettek, mint akik bármelyik pillanatban pófára eshetnek azzal a labilis szerkezettel. A LG a csillagtúra másnapján elvitt minket Alsóbogátiba (egy aprócska zsákfalú Somogy megyében),



Az ott bizony a mi galaxisunk, a Tejút egy része szabad szemmel nézve. Tarthatna már ott a technikai fejlődés, hogy a nagyvárosokban is látható legyen éjjelente



A csillagvizsgáló előadóterme egy estére megtelt csúcskategóriás televíziókkal; ámulunk és bámulunk

ahol a vállalkozó szellemű újságíróknak lehetőségük volt kipróbálni a Segway-t. Mondanom sem kell, hogy kapva kaptam az alkalmon, és feliratkoztam a kétkerekű kipróbálására. Akkor volt az érdeklődés, hogy csak a második turnusba fértem be, így volt alkalmam tanulmányozni, hogyan boldogulnak vele a többiek. Pár perces magyarázat után tényleg mindenki belejött, szóval úgy gondoltam, ez nekem egyedül is menni fog, így a kötelező bukósíkok felcsatolása után felpattantam az egyik szabadon hagyott Segway-re. Na, ezt nem kellett volna, a jármű ugyanis hirtelen megbokrosodott alattam, és rémisztő sebességgel kezdett el körbe forogni. Szerencsémre a pófára esés a végén elmaradt, maradék méltóságot megőrizve sikerült leugranom róla, viszont amit a túravezetőntől kaptam, azt nem tettem zsebre. Kiderült, hogy sikerült pont a túrave-

ző Segway-t elkötnöm, ami maximális sebességre volt állítva, és így a kezdők kezében igencsak balesetveszélyes szerkezet volt. Párperces gyorstalpaló után aztán ráéreztem a vezetés ízére, és bizony mondom nektek, ez valami hihetetlen élmény. Olyan húsz kilométert lehet menni vele egy töltéssel, és a leggyorsabb fokozaton akár a húsz kilométeres óránkénti sebességet is elérhetjük vele. Gyorsan körbe is jártuk a falu nevezetességeit (nem volt sok), és a végére még egy kis száguldozás is belefért a kihalt főútcán. Nyugodt szívvel ajánlom mindenkinek, alig pár óra kocsival, de kicsit olyan, mintha egy egészen másik korbá kerülnénk át: óriási volt a kontraszt a nyüzsgő Budapest és a csendes Zselicvölgy között. Mindkét program hibátlan volt, igazi élmény, amit bármikor hajlandó lennék újra átélni.

Mocsy



Minden szintem szinte ingyen

# SZABAD(A) JÁTÉK

# Duelyst

Kártyás játékokból nincs hiány mostanában, de jól átgondolt, kompetitív, komoly stratégiai döntéseken alapuló TCG-be viszonylag ritkán futunk bele. Szerencsénkre a *Duelyst* pont ilyen; első ránézésre ugyan egyszerű máguspókernek tűnik, mégis sokkal összetettebb annál. A *Hearthstone* irányvonala helyett a srácok inkább a *Scrolls*-féle, asztalon mozgós megoldást választották. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy ha megidézzük egy lényt, az megjelenik a csatatéren, és nekünk kell elnavigálnunk a körökre osztott rendszerben. Célunk a táblán ácsorgó hőskarakter legyőzése, és ehhez a paklinkban található bármilyen eszközt bevethetünk. Miközben szakadatlanul masírozunk az ellenfél felé, érdemes néha a saját területünkre is ránézni, mielőtt az ellenség katonái

a mi torkunkat nyeshék el. A pakliépítés nagyjából úgy működik, mint ahogy azt a Blizzard csodájában is láhattuk. Küldetések és meccsek után kapunk elkölthető kreditet, amiből vehetünk paklikat, és az új lapokat megtarthatjuk vagy bezúthatjuk, hogy a törmelékből más, számunkra hasznosabb kártyákat építhessünk fel. Itt meg is szakad a párhuzam a *Hearthstone*-nal, a *Duelyst* ugyanis mind játékmenetében, mind grafikai stílusában erősen elüt a piac királyától. A pixelart grafika és a csodálatos művészeti munka elképesztő hangulatot ad a csatáknak, amelyek egyébként egytől egyig kiélezett, izgalmas küzdelmek. Ha valami frissre vágynál, de maradnál a műfajon belül, akkor a *Duelyst* egy nagyon jó alternatíva lehet számodra.

## F2P INFO

Szabad(a)játék rovatunkban összeszedjük nektek a hónap legütösebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

### A hónap játéka



### A hónap frissítése

## Overwatch – Season Two

Kár lenne azt állítani, hogy az *Overwatch* első szezonja hibátlanra sikerült. A Blizzard is tudja, hogy van még mit javítani a játék kompetitív módján, éppen ezért súlyos változtatásokat hajtottak végre a második szezonban. Kezdesnek eltörölték a sokak számára idegesítő és indokolatlan Sudden Death kört, amellyel akkor találkoztunk, amikor a hibrid és a payload térképeken a támadó és védő játékosok is ugyanannyi pontot szereztek. Ezentúl döntetlen esetén mindkét csapat győztesnek minősül majd, és viszonylag kisszámú Skill Rating-pontot kap, de ez nagyon ritka lesz, hiszen a payload és a hibrid térképekre is bevezetik a jelenleg csak az assaultban használt timebank-rendszert. Ez azt jelenti, hogy mindkét csapat adott mennyiségű idővel kezd, és ezalatt kell eltolnia a rakományt olyan messzire, amennyire csak tudja. Ha a csapatnak sikerül eltolnia a térkép végéig, és még ideje is marad, akkor mehet még egy kört, amelyben felhasználhatja megmaradt másodperceit. Ezzel megszabadulunk a döntetlenektől, és egy sokkal jobban kezelhető megoldást kapunk. A játékosok képességeit értékelő rendszer is változik: a játék ezentúl nem 1-től 100-ig értékel mindenkit, hanem 1-től 5000-ig. A program a pontszám alapján sorol be bronz, ezüst, arany, platina, gyémánt, mester vagy nagymester ligákba. A szezon végi nyereményeidet az határozza meg, hogy melyik ligában végeztél. Egyébként ebben az évadban is lesz miért hajtani, hiszen új nyereményekkel és hőskínézetekkel bővül a kínálat.



## VainGlory – Samuel

Az e-sport történelmének legsikeresebb mobiljátéka, a *VainGlory* sem maradhat folyamatos tartalmi frissítések nélkül: ezúttal egy új hőssel és új kinézetekkel színesedett a Halcyon Fold. Samuel, az új karakter egy kőkemény sebzsosztó, aki kristálysebzést használ, ezért érdemes olyan tárgyakat vásárolni neki, amelyek ezt erősítik. Az orgyilkos képes maga köré idézni egy hatalmas fekete felhőt, ami folyamatosan halad előre, és megsebez mindent, amit csak megérint, kivéve magát Samuelet, aki a felhőben gyógyul, és bónusz sebzést

kap. Végső képessége, az Oblivion lehív egy hatalmas szellemet, amely a közelében lévő minden karaktert elaltat egészen addig, amíg valamilyen támadó hatás nem éri őket. Az új hős iszonyatos támadásokkal képes bárkit a földre döngölni, miközben területre ható varázslataival könnyedén irányíthatja a harcok menetét. Nem lenne meglepő, ha sűrűn viszont látnánk a profik kezében. A nyári *VainGlory* esemény ugyan már a vége felé jár, de ha gyors vagy, még megvásárolhatod a legfrissebb Summer Party kinézeteket.



## WildStar – Redmoon Rising

A Nexus bolygó bolondos kalandorainak új fenyegetéssel kell szembenéznük. A Redmoon Terror éppen a Nexus körül kering, és a legénység komoly bajban van. Csak ránk számít-hatnak, mert mi vagyunk az egyetlen félőrültek, akik kiállnak egy hordányi kalóz zombi ellen – merthogy az ellenfeleink úrkalóz élőholtak lesznek. Az úrhajó egyébként egy hatalmas raid instance, amelyben haverjaink oldalán küzdhetünk a furcsán vicces haramiák ellen. Az első szárny-

ban öt főellenség vár bennünket, akiket ugyan komoly kihívás lesz térdre kényszeríteni, de ha sikerül, bizony úrkalózok zsebeiben turkálhatunk, ami nemritkán komoly kincsekkel jutalmazza a kíváncsi kezeket. Aki esetleg nem ismerné a Redmoon Terror háttértörténetét, az végigjátszhatja a frissítéssel bekerült küldetéssorozatot, és az megmutatja, miért fontos a Nexus lakosainak ez a lélekvesztő. Ha sikerült végigszaladnod a feladatokon, egy értékes hátas is a tiéd lehet.



## League of Legends – Kled

A nyári esemény lecsengése után most az árkádvonalat frissítette a Riot. Ahri, Corki és Ezreal is megkapták a maguk új kinézeteit, amelyek az árkád termék rózsaszín pixeles játékait idézik. A gyönyörű skineken kívül az utóbbi hetekben egy új hős, Kled is berepült a képbe. A felső ösvény harcosa egy igazán egyedülálló karakter, hiszen nemcsak Kledet, hanem hű paripáját is irányítjuk. Ugyan Nunu is egy jéti hátán támad, de az új yordle tábornok hátasa külön életcsíkkal veti magát

a harcba. Ha Skaarl életereje elfogy, otthagyja gazdáját, és elmenekül, minek következtében Kled egyrészt sokkal lassabban mozoghat, másrészt nem tudja bevetni végső képességét, ami elvileg a térkép egyik végéből a másikba repítené. Kled egyébként egy brutális sebzsosztó karakter, képes lebénítani ellenfeleit, és durva csapásokat mérni rájuk akár Skaarl nyergéből, akár nélküle. Az új bajnok nagyon nehezen tanulható, így csak tapasztalt játékosoknak ajánlott.

## Star Wars: The Old Republic – The Battle of Odessen

Tavaly ősszel útnak indult az epizódonként bővülő *Knights of the Fallen Empire*, amiben hőseinknek a frissen felemelkedett uralkodó ellen kellett összeszednie egy apró lázadócsapatot, és helyreállítania a békét a galaxisban. Bármennyire vitézül is küzdöttünk, bármennyire jó vezérek is voltunk, a végén nekünk kell megvív-nunk a döntő ütközetet Arcann ellen a jedikóztársaság és a Sith birodalom felzabarádítása érdekében. Az Eternal Empire mindkettőt a markában tartja, így a két oldal most minket, a legnagyobb bajnokokat küld ki a végső

ütközetre. A döntő csata végeztével kapunk egy lélegzétvételnél is időt, de néhány héten belül új sztori kezdődik, így érdemes lesz a játék flashpointjait és raidjeit kitakarítani, hogy meglegyen a szükséges kredit és felszerelés a hamarosan folytatódó kampányhoz. Az új epizóddal a *Knights of the Fallen Empire* első fejezete ingyenesen elérhetővé vált azok számára is, akik nem adták még pénzt még a játékért. A többiek a havidíj kifizetésével feloldhatják a kiegészítő minden tartalmát. Ha kíváncsi vagy a végki-fejletre, készülj, mert indul a buli.







Szem nem maradt szárazon

# VÍZIPISZTOLYCSATÁVAL ZÁRTUK A NYARAT

**M**ELYIKÜNK NEM ÁLMODT ARRÓL GYEREKKORÁBAN, HOGY HATALMAS TÖMEGBEN JÁTSZIK HÁBORÚSDIT A KÁNIKULÁBAN, AHOA A MINÉL MENŐBB VÍZIFEGYVEREK SEGÍTSÉGÉVEL KÉPZELJÜK MAGUNKAT A FRONTRA? Nyáron a laser tag és a paintball sem frissít fel igazán, ezért külön öröm volt egy olyan Chio Mozdulj Gamer rendezvényt csinálni, ahol sokunk fiatalkori

álma válhatott valóra. Vagyis konkrétan csurom vizesre lőtte egymást egy csomó ember a Millenárison augusztus utolsó hétvégén. A Barátok köztből ismert (de egyébként zenés színdarabokban is gyakran látható) Nyári Diána is részt vett a csatában. Az eseményről három kereskedelmi tévé is tudósított, ami számunkra azért külön öröm, mert végre a rendezvénysorozat egyre szélesebb körben ismertté válik, mind többen érdeklődnek

a mozgalom iránt. Közel kétszáz ember csapott össze a többórás rendezvényen, jó volt látni, hogy minden korosztály képviseltette magát, és persze Diára is előszeretettel vadászott mindenki, aki jól viselte a népszerűséggel járó több liter víz terhét. És ha már az FPS-őrület zárta a nyarat, akkor nem állunk le, a Chio Mozdulj Gamer következő állomása is a harcra szól majd. Laser tag-összeccsapással várunk titeket szeptember 17-

én a Malom udvarban, ennek pontos részleteiről a [mozduljgamer.hu](http://mozduljgamer.hu) weboldalon találtok meg mindent, és itt tudtok regisztrálni is, ha részt akartok venni az egyébként teljesen ingyenes rendezvényen. (Megújult a weboldal, szóval nézzetek körbe, ha már ott vagytok, szerintünk megéri.)





# KEDVENC LAPJAI *digitálisan*



PÁR KATTINTÁSSAL  
AZONNAL OLVASHATÓ,  
ELŐFIZETHETŐ



KIADVÁNYÁT TÖBB  
ESZKÖZÖN IS ELÉRHETI



NEM KELL TÁROLNI,  
VIRTUÁLIS KÖNYVESPOLCÁN  
BÁRMIKOR ELÉRI

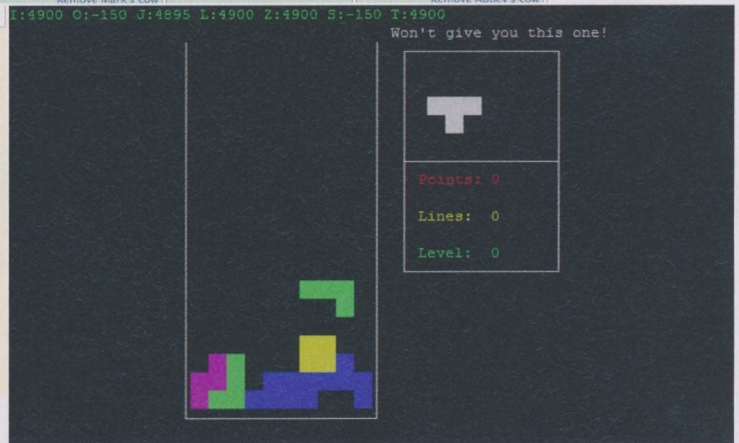
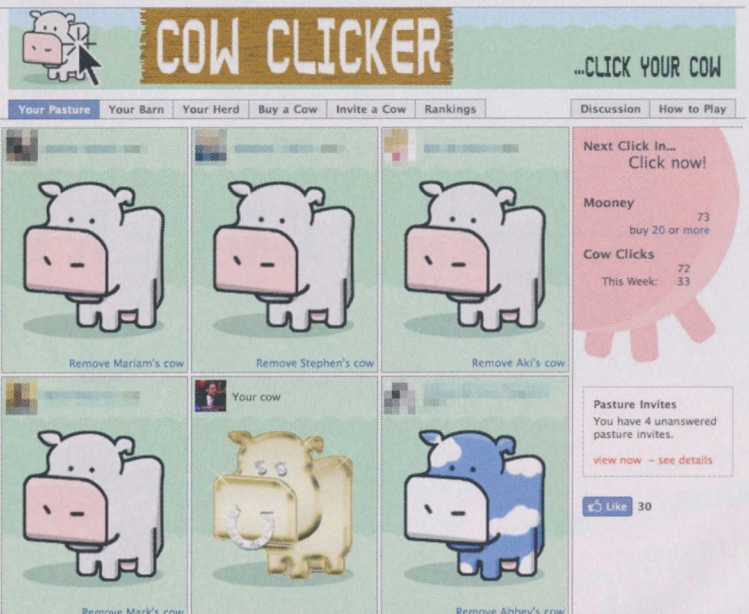


NYOMTATOTT  
ELŐFIZETÉST IS  
MEGRENDELHET



AJÁNDÉKBA  
IS VÁSÁROLHATÓ





## Metajátékok

# AMIKOR A JÁTÉK ARRÓL SZÓL, HOGY MILYENEK A JÁTÉKOK

**N**AGYJÁBÓL TIZENÖT ÉVES LEHETTEM, AMIKOR KOR-SZAKALKOTÓ JÁTÉKOTLET JUTOTT ESZEMBE.

Egy gazdasági szimulátor, amiben a játékosnak egy videójáték-készítő céget kellett volna vezetnie. Programozókat, grafikusokat felbérelni, kiadókat keresni, újságírókat lefizetni, küzdeni a kalózzokkal – megvolt minden a fejembem. Persze aztán nem csináltam ilyen programot, de biztos vagyok benne, hogy rajtam kívül még több ezer játékosnak eszébe jutott ez az ötlet. És voltak, akik meg is valósították.

Ilyen volt például a Kairossoft 2010-es mobiljátéka, a *Game Dev Story*, amiben húsz éven keresztül kell vezetni egy játékkészítőt, természetesen fiktív játékokat készítve fiktiiv, de azért nagyon ismerős nevű konzolokra (például „Intendro DM-re, amihez megnyerhetjük „Shigeto Minamoto” is). A játék két év múlva egy másik csapatnak adott ihletet: a Greenheart Games 2012-ben kiadta a *Game Dev*

*Tycoon*. Ebben hasonló volt a feladat – menedzselni egy videójáték-fejlesztő vállalatot –, és egyik megoldását különösen sokan idézték. A *Game Dev Tycoon* ugyanis szimulálta a kalózkodást is: időről időre gondot okoztak a warezölők (főleg, ha a játékos semmit nem tett ellenük), de megfelelő üzleti döntésekkel lehetett kezelni a jelenséget. Kivéve akkor, ha a játékos maga is egy warezolt *Game Dev Tycoon* játékos – ekkor ugyanis olyan vehemenciával támadtak a játékbeli kalózkodók, hogy szinte biztosan tönkrement benne a vállalat. A legszembetűnőbb az volt, hogy sokan nem értették a célzást, és a fejlesztő fórumán reklámlták a túl nehéz játék miatt.

A *Game Dev Tycoon* példája jól mutatja azt a trendet, amely az elmúlt nagyjából bő tíz évben alakult ki, és metagaming a neve. Egyre több indie fejlesztő készít videójátékokat magukról a videójátékokról (vagy azoknak csak egy-egy jelenségéről, esetleg bizonyos technikai megoldásokról). Ezek

között a metajátékok között akadnak apró kis hülyeségek, de néha egészen komoly mondanivalót hordoznak.

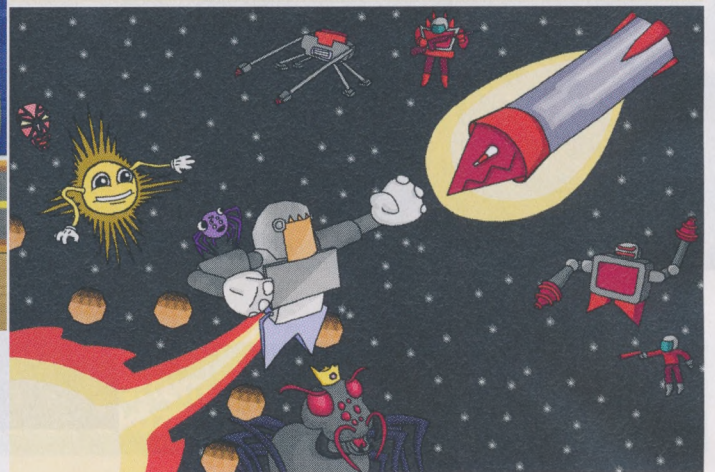
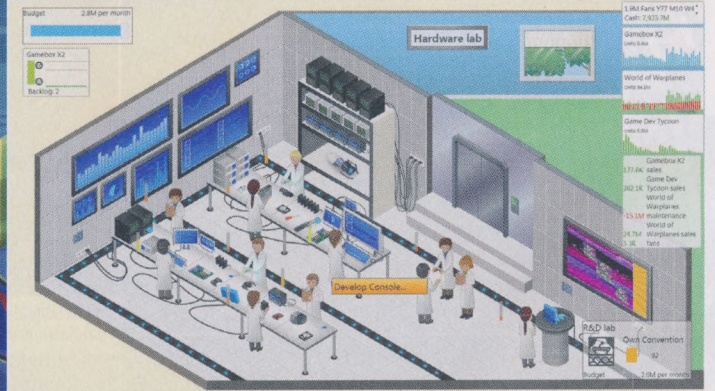
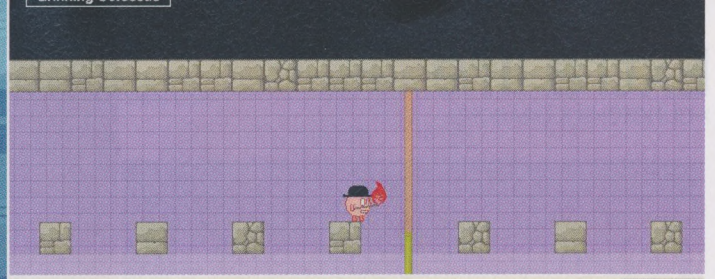
### NYOLC ÓRA UNALOM PAUSE NÉLKÜL

Az egyik legrégebbi és leghíresebb metajáték, a *Penn & Teller's Smoke & Mirrors* 1995-ben jelent volna meg Sega CD-re, de mire elkészült, a platform kiment a divatból (ettől függetlenül emulátorokon és sajtópéldányok révén szépen elterjedt). Penn és Teller két sikeres amerikai bűvész-illuzionista, akik pályafutásuk során mindig többféle médiummal próbálkoztak – 1995-ben pedig a videójátékosokat is meg szerették volna fricskázni. A *Smoke & Mirrors* valójában egy minijáték-gyűjtemény, és mindegyik egy ismeretbővíztető játékot vagy műfajt parodizál ki. Mind közül a *Desert Bus* lett a leghíresebb: ebben egy autóbust kell elvezetni Tucsonból Las Vegasba – valós időben. Ami nyolcórás utat jelent egy teljesen egyenes és semmilyen grafi-

kai változatosságot nem kínáló úton, de mivel a busz kicsit jobbra hord, folyamatosan kormányozni kell, nem lehet ott hagyni a bekapcsolt játékot (amit amúgy leállítani sem lehet, nincs pause-opció). Ha a játékos letér az útról és összetöri a buszt, jön egy tréler, és visszavontatja Tucsonba – szintén valós időben. Ha viszont a játékos nyolc órán keresztül egyfolytában vezet, Las Vegasban megkapja méltó jutalmát: egy, azaz egy darab pontot, majd a játék megkérdezi, hogy indulhat-e az út visszafelé.

Penn és Teller azt nyilatkozta 1995-ben, hogy a *Desert Busszal* tiltakozni akartak az ellen, hogy az amerikai politikusok sokszor támadták a videójátékokat, és meg akarták mutatni, milyen lenne egy teljesen realiztikus program. Később aztán a *Desert Bus* ennél is több lett: a LoadingReadyRun nevű kanadai online humoristacapat 2007-ben elindította a *Desert Bus for Hope* kampányt, aminek az volt a lényege, hogy online közvetítést tolva játszot-





## EGYRE TÖBB INDIE FEJLESZTŐ KÉSZÍT VIDEOJÁTÉKOkat MAGUKRÓL A VIDEOJÁTÉKOKRÓL

tak a *Desert Busszal*, amíg ki nem dőltek, és közben adományokat gyűjtöttek. Négy napon és 12 órán keresztül játszottak (persze többen, váltásban), kemény hét pontot értek el a játékban, és több mint 22 ezer dollárt szedtek össze, amit egy gyermekalapítvány kapott meg. A *Desert Bus for Hope*-ot azóta is megrendezik minden évben, tavaly már 680 ezer dollár jött össze (és az évek során összesen több mint hárommillió).

A *Desert Bust* egyébként abusive game-nek is szokták nevezni, amit nehéz lenne magyarra lefordítani (kb. szemétkedő játék). Ezek közös jellemzője, hogy kiemelnek egy bevett játékmechanikai elemet, és azt csavarják vagy nehezítik a végtelenségig. Ilyen például a 2005-ös *Bastet*, egy olyan *Tetris*-klón, amelyben mindig a lehető legrosszabb elemet dobja a gép, vagy a 2007-es *Syobon Action*, esetleg az egy évvel későbbi *Unfair Platformer* (mindkettő flashjáték), akár a szintén 2007-ben megjelent *I Wanna Be The Guy: The Movie: The Game*. Ezek mind elképesztően nehéz platformjátékok, ám nehézségükkel a nem poénból nehéz platformjátékokat gúnyolják. Egy másik *Tetris* játék, a *Tetris HD* arra mutat rá, hogy a HD felbontásnak nem mindig van értelme: olyan széles

benne a játéktér, hogy negyedóra alatt lehet benne összehozni egy sort. Ki-próbálható a neten, mert ez is flashes cucc, akárcsak a *Janey Thomson's Marathon*, amelyben maratont kell futni a régi nyolcbites sportjátékok gombcsapkodós irányításával (vagy három óra alatt a végére is lehet érni).

### NAGYON META

A szemétkedő metajáték ellentété a minimalista metajáték – bár ezeket inkább egyszer használatos poénnak lehetne nevezni, mint igazi játékoknak. Ilyen a 2006-os *Don't Shoot the Puppy* (a játékos bármilyen akciója game over eredményez) vagy a két évvel később kiadott *You Have to Burn the Rope* (címe végigjátszás is egyben), nem is beszélve a 2009-es *Super PSTW Action RPG*-ről – a PSTW a Press Space To Win (nyomd meg a szökőzt, hogy nyerj) rövidítése. Ezek nyilván a túl könnyű játékokon élcelődnek, amelyek szinte maguktól játsszák végig magukat. Apropos, ilyen is van: a 2002-ben készült *Progress Quest* szerepjátékban szépen fejlődik a karakter, pörögnek a statisztikák – anélkül, hogy a játékos bármit csinálna. Sőt, 2010 óta már MMO-ban is létezik hasonló, a *Godville*. Az összes minimalista metajáték közül azon-

ban a *4 Minutes and 33 Seconds of Uniqueness* című, 2009-es PC-s csoda viszi a pálmát. Ebben sem kell csinálni semmit, csak reménykedni, hogy a világon senki másnak nem jut eszébe játszani ezzel az MMO-val. A cél ugyanis megélni 4 percet és 33 másodpercet, amikor senki más nem lép be a szerverre. A játék képernyője egyetlen nagy csík, amely jelzi, mennyi idő telt el – elég beteg. Aztán vannak még olyan metajátékok, amelyek eltűnőzzék a játékelemeket, és így röhögik ki azokat. A *Steamshovel Harry* például egy szinte kizárólag tutorialokból álló játék, az *Achievement Unlocked* egyetlen célja a játék összes achievementjének megszerzése (és elég sok van), az *Upgrade Complete* pedig olyan lövöldözős játék, amelyben mindent fejleszteni lehet és kell, még a menügombokat és a grafikát is (mindhárom flashjáték az utóbbi években jelent meg, van, amelyeknek azóta folytatása is készült). De ilyen a 2010-es *Cow Clicker* is: az agyatlanul klikkelgetős Facebook-játékoknak állított görbe tükröt, és lett ezzel óriási siker. Klikkelj a tehénre, aztán vonj be minél több ismerőst, hogy ők is klikkeljenek a tehenedre – ennyi az egész, de meglepően nagy rajongótábora alakult ki.

És persze szép számmal készültek magára a gamer kultúrára reflektáló metajátékok, mint az említett *Game Dev Tycoon*. Ilyesmit még arcade gépen is találunk: az 1995-ös *The Game Paradise: Master Of Shooting shoot'em up* egy játéktremben játszódott, és mindenféle hardverek és játéktopozok támadták meg a játékost. Még súlyosabb a 2001-es *Segagaga*, amely a Sega és a Sony konzolháborúját dolgozta fel meghökkentően őszinte és fanyar humorral – a japán szerepjátékban azért küzd a játékos, hogy a Sega a piacon tudjon maradni egy PlayStation kaliberű konzollal szemben. Ironikus, hogy mivel csak Dreamcastre jelent meg, nem sokan hallottak róla. Azóta készült már olyan metajáték is, amely a YouTube-végigjátszásokat parodizálja (*Rara Racer*), sőt olyan is, ami a könnyelműen osztogatott egypontos netes értékeléseket (*Great Game 1/5*) vette célba. Szóval a metajáték egy viruló trend az indie fejlesztők körében, és ez nem rossz dolog. Néha jó dolog röhögni egyet kedvenc szórakozásunk viselt dolgain, vagy csak elgondolkodni rajtuk. Egyébként megint van egy játékötletem: gamerújság-szimulátor. Bár biztosan csináltak már ilyet is.

Stok





Az ötödik kiadás 2015-ben az ENnie, az Origins és a Golden Geek díjkiosztó gálájáról is úgy távozott, hogy magával vitte az év játéka címet



## Játékvilág

# DUNGEONS & DRAGONS

## H A ASZTALI SZEREJÁTÉKRÓL BESZÉLÜNK, AKKOR A TÖBBSÉGNEK A DUNGEONS & DRAGONS, VAGYIS A MŰFAJ ÖREGAPJA JUT ELŐSZÖR ESZÉBE.

Az 1974-től máig magabiztosan uralkodó pen & paper RPG Gary Gygax ötletéből született, de a hagyomány szerint Dave Arneson is ott bábáskodott körülötte, s ha szülőatyjának nem is, keresztapjának azért még nevezhetjük. Az egyszerű garázsprojektből kinőtt milliárdos üzlet története éppúgy tele van klisékkel, mint a szabályrendszerbe életet lehelő fantáziavilágok, de ugyanannyira izgalmas.

### CLERIC, PALADIN, THIEF, MAGE

Gygax '72 vége felé készült el az akkor The Fantasy Game címen futott projekt ötvenoldalas kéziratával. (Ennek alapját a Chainmail – Rules for Medieval Military Miniatures táblás játék Man-to-Man és Fantasy kiegészítői képezték, utóbbiakat egyébként ő maga jegyzi.) Számos kiadónak elküldte az első változatot, majd kedvező visszajelzések hatására háromszorosára bővítette az anyag terjedelmét. Vi-

## ISMERD MEG JÁTSZÓTEREDET!

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videójátéknak is otthont adtak.

szont a megkeresett cégek közül senki sem vállalta magára a kiadás költségeit, ezért néhány barát és ismerős bevonásával megalapította a TSR-t (Tactical Studies Rules), és saját kezébe vette az ügyet. Gary gyerekkori barátja, Don Kay az életbiztosítása terhére felvett 1000 dollárt, így kettejük tőkéje elérte a 2400-at. Első lépésként villámgyorsan kiadtak egy miniatúrára épülő, az angol polgárháborút feldolgozó játékot Cavaliers and Roundheads címmel. Úgy tervezték, hogy utóbbi bevételeiből finanszírozzák majd a jóval költségesebb Dungeons & Dragonst, csak hogy lassabban gyarapodott a kassza, mint várták volna. Ezért végül türelmüket veszítve és nem utolsósorban attól tartva, hogy a rivális vállalkozások hamarabb jelenhetnek meg a piacon egy hasonló játékkal, bevontak az üzletbe egy ismerőst, Brian Blume-ot, sőt egy időre még Dave Arnesont is. Arneson egyébként kiváló meglátásaival segítette a szabályrendszer formálódását, sőt később egy kiegészítőt is tervezett hozzá (Blackmoor). Végül aztán 1974 januárjában kinyomtatták az első ezer példányt, amelyeket maguk dobozoltak, tároltak (Kaye pincéjében), majd juttattak el partnereikhez, illetve közvetlenül a vásárlókhoz. Az első nyomás mintegy hét hónap alatt fogyott csak el. A második kontingens 2000

példányból állt, a harmadik 3300-ból, és a kereslet egyre csak nőtt. A következő nyáron már 25 ezer példányos megrendelést kellett teljesíteniük.

### LAWFUL EVIL

Miközben a TSR látványosan hízott, a felszín alatt hatalmi harc zajlott a biztató kilátásokkal rendelkező cég irányításáért. Kaye váratlan halálával Gygax '76-ban magára maradt, Blume apja kivásárolta Kaye özvegyét, családja részesedését 70 százalékra növelve, miközben kisebbik fiát beültette az igazgatótanácsba. Habár névleg Gary maradt az elnök-vezérigazgató, a kreatív ügyekért Brian Blume, míg minden egyébért Kevin Blume felelt, vagyis Gygax lényegében semmilyen befolyással nem rendelkezett a kétharmados többségi elven működő vezetésben. A láthatatlan háborúból – bár talán túlzás háborúról beszélni, amikor Gary azt követően sem lépett ki a cég alkalmazottai iránti lojalitásból, hogy Brian egy alkalommal mindenki előtt ordítva bírálta felül az utasításait – a külvilág mit sem érzékelte. 1984-ben több mint 300 főt foglalkoztatott a TSR, miközben éves forgalma 16,5 millió dollárral emelkedett. Érdekes, hogy az előzetes kalkulációk alapján 4,2 és 8,5 millió közötti növekedést prognosztiz-



## MI AZ A TAKÓ?

Alighanem hosszú évtizedeken keresztül ez volt a leggyakrabban elhangzott kérdés a Dungeons & Dragonsszel kapcsolatban. S bizony rossz helyen kutakodik az, aki a tradicionális mexikói ételre gondol, mivel a THACO (To Hit Armor Class Zero) valójában a körökre osztott harcok során játszott kulcsfontosságú szerepet. A támadó fél THACO-értékéből kellett kivonni a csapást elszenvedő alany AC-ját (Armor Class), az eredmény pedig kiadta azt a számot, amit kockadobással nem múlhattunk alul a siker érdekében.

1983 és 1985 között futott a Dungeons & Dragons animációs sorozat



## AZ ÖTÖDIK MENET

Forradalmat a legutóbbi kiadás sem hozott, de ez valahol érthető is, hiszen a keményvonalas rajongóknak a legapróbb módosítás is fájdalmat okoz. A játékmecanizmusok ezért értelemszerűen a korábbi kiadásokhoz képest inkább kisebb-nagyobb változtatásokon estek át, de radikális átalakításra nem került sor. Például a játékos tetteinek sikerességét nagyobb mértékben befolyásolják karaktere alaptulajdonságai (Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom, Charisma), a képességek pedig háttérbe szorultak. Továbbá az új szabály szerint már csak egyetlen védelmi értékkel (Armor Class) rendelkezik a játékos, illetve minden negyedik szintlépés alkalmával két-két pontot oszthatunk szét a tulajdonságok között.

Egy megkímélt állapotú példány az első kiadásból



Dave Arneson



## HA TE MONDOD

**Gary Gygax játékkervező: „Úgy hittem, ötvenezer példányt biztosan eladunk. Kissé alábecsültem a közönség méretét.”**

záltak az 1983/1984-es pénzügyi évre, csakhogy a hirtelen médiafigyelem az egekbe repítette az eladásokat. A sajtó érdeklődésének oka a Michigan Egyetem hallgatója, James Dallas Egbert III személye körül keresendő. A fiatalember állítólag megszállott, lelkes D&D-játékos volt, aki cimboráival bemerészkedett a campus alatt húzódó alagutakba, hogy feltérképezze a hálózatot későbbi élő szerepjátékozás céljából. Egy napon azonban Egbert váratlanul felszívódott, ezért az anyja felfogadott egy magánnyomozót. William Dear máig ismeretlen okból azt állította, hogy a srácnak az alagútrendszerben vesztett nyoma a D&D miatt, és nem lehet kizárni, hogy bűncselekmény áldozata lett. Egbert később Texasból került elő, ahova azért utazott, hogy a tőlük külön élő apjával lehessen.

Ott tartottunk tehát, hogy a Blume familia kénye-kedve szerint vezette a vállalatot, és döntött arról, hogy mire költik a pénzt. Nem támogatták Gygax ötletét, hogy társuljanak a brit piacot uraló, Steve Jackson és Ian Livingstone igazgatta Games Workshoppal, inkább egy befektetői csoport, az AMA (American Management Association) embereivel töltötte fel a hatfősre bővített igazgatói tanácsot, és a vezető beosztásban dolgozóknak továbbképzés címszóval történő luxusüdületésére, vala-

mint egy hetven darabos céges autóflotta fenntartására herdálta el a pénzt. Meg is torpant a vállalat növekedése, sőt egyre komolyabb adósságot halmozott fel, mialatt Gygax Hollywoodban tárgyalt különböző projektek megvalósításáról. Már vevőt kerestek a TSR-ra a Blume fivérek, amikor Gary felfogadta egy játékkervező ismerőse, Flinte Dille nővérét, hogy segítsen rendbe tenni a cég ügyeit. Lorraine Williams megállapodott a hitelezőkkel a TSR átstrukturálásáról, és addig manőverezett, mígnem Gygax segítségével elmozdította Kevint és a külsős vezetőket pozíciójukból. Erre válaszul a Blume család megszabadult az összes részvénytől, Williams volt a vásárló, aki 1997-ig, a Wizards of the Coast általi felvásárlásáig vezette a vállalatot. Gygax ekkor már rég nem dolgozott a cégnél, '85-ben túladott a részén, miután hasztalan próbálta leváltatni a királynőt, akit történetesen ő maga segített trónra.

### D20

A Dungeons & Dragons – mint oly sok máig életben lévő franchise – megjelenése óta folyamatosan gyarapodott, változott, fejlődött. Az első kiadás még az ihletadó táblás játékok mintájára játékműzöként funkcionáló nyomatot, valamint a játékosok karaktereit reprezentáló miniatúrákat is tartalmazott a

szabálykönyv mellett. Később már szinte mindent a kalandmester és az általa formált történetben résztvevők fantáziájára bízta az alkotók, ugyanakkor számtalan kalandmodul kínált előre megírt történeti keretet. A TSR-nál hamar rájöttek ugyanis, hogy egy szabályrendszer önmagában – 2014-ben jelent meg az ötödik, átdolgozott kiadás – nem sokat ér, ha elfelejtnek felépíteni köré egy izgalmas világot, azt pedig nem népesítik be szerethető hősökkel és gyűlöletes gonoszokkal. A kalandmodulokon túl ezt a szerepet kezdetben leginkább regények töltötték be, később videojátékok, képregények, animációs és élőszereplős filmek. Mindannyian egynek az alapját úgynevezett kampánykészletek jelentik a mai napig, azaz a mindenkor D&D szabályokat szükség szerint átértelmező, saját történelemmel, legendáriummal, lényekkel és szereplőkkel rendelkező világok. Ilyen például a generikus fantasy Forgotten Realms, a sárkányfétisista Dragonlance, a sivatagos Dark Sun, a horrorba hajló Ravenloft, a pszeudosteampunk Planescape vagy épp a rajongói pályázat eredményeként született Eberron. Az elkövetkező hónapokban külön-külön foglalkozunk a videojátékos szempontból leginkább meghatározó univerzumokkal.

Chavalier



```
Minecraft 1.10.2 (1.10.2/vanilla/${version_type})
60 fps (0 chunk updates) T: 120 vsync fancy-clouds vbo
C: 47/10000 (s) D: 12, L: 0, pC: 000, pU: 0, ab: 14
E: 0/7, B: 0
F: 31, T: AU: 7
MultiplayerChunkCache: 961, 961
```

```
Java: 1.8.0_101 32bit
Mem: 33% 169/499MB
Allocated: 55% 278MB
```

CPU: 8x Intel(R) Core(TM) i7-4720HQ CPU @ 2.60GHz

```
XYZ: 219,315 / 4,00000 / -38,061
Block: 219 4 -39
Chunk: 11 4 9 in 13 0 -3
Facing: west (Towards negative X) (92,8 / 39,0)
Biome: Plains
Light: 15 (15 sky, 8 block)
Local Difficulty: 1,00 // 0,00 (Day 140)
Looking at: 218 5 -39
```

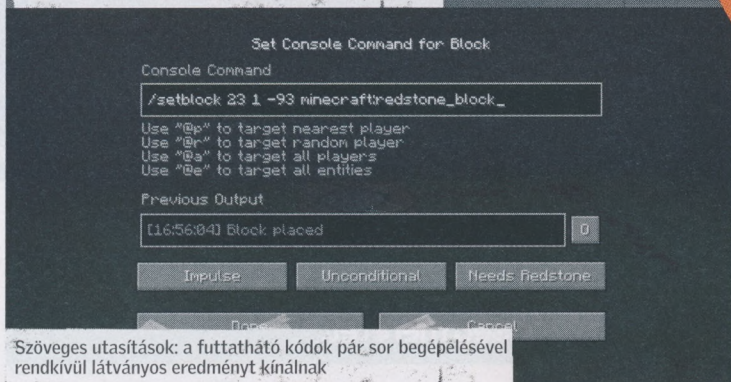
```
Display: 1920x1080 (Intel)
Intel(R) HD Graphics 4600
4.3.0 - Build 10.18.15.4256
```

minecraft:stone  
variant: stone

Debug: Fie [shift]; hidden FPS [alt]; hidden  
For help: press F3 + 0



Információk élöben: az F3-as billentyű megjeleníti a világunkról elérhető szöveges adatokat a képernyőn



Szöveges utasítások: a futtatható kódok pár sor begépelésével rendkívül látványos eredményt kínálnak

Szimpla távvezérlő: mindössze néhány blokkból és némi vörös kőből megalkothatjuk vezetékmentes, Wi-Fi-távírányítónkat

## Minecraft-tipp

# REDSTONE WI-FI

## MÉRNÖKI SZINTRE EME-LI ÉPÍTÉSZETI REME-KINK MEGTERVEZÉSÉT A MINECRAFTBAN A VÖRÖS KÖVEK HASZNÁLATA.

Segítségükkel pillanatok alatt összerakhatunk különféle interaktív objektumokat, a térképünkön bolyongó felhasználókat elkápráztathatjuk a játékot. Persze az alapvető Redstone-áramköröket nem csak ilyen céllal helyezhetjük el saját kockavilágunkban; amellyel, hogy elkészítésük remek szórakozást jelent, és komoly agymunkát igényel, a végeredményként kapott alkotások extra funkciókkal bővíthetik a játékot. A tökéletes építmények megalkotásakor arra is figyelniük kell, hogy a falakból ne lógjanak ki a vezetékek, ám a jeltebbítés rejtett változata nem minden esetben valósítható meg hibátlanul, aminek köszönhetően némileg csorbul az interaktív elemek használatának élménye. Emellett extra problémaként megjelenik nagyobb távolságok esetén a beiktatott jelismétlők hatására egyes effektjeink késle-

tetése is, és akkor a világ két végének vörös köves összekapcsolásához szükséges Redstone-áramkörök lerakásával eltöltött hosszú órákat még nem is említettük. Szerencsére egy egyszerű trükkkel áthidalhatjuk a távoli vezérlés leggyakrabban felmerülő buktatóit, és a vezetékeket elhagyva sokkal pontosabb és – szinte – azonnal megvalósuló folyamatokat is életre hívhatunk. Hogy megfelelően demonstráljuk a funkció működését, hozunk létre egy új, lapos világot, amelynek játékmódját állítsuk kreatívra, a csalásokat engedélyezzük, a nehézséget pedig katintsuk át békésre, hogy szórnymentes környezetben élvezhessük munkánk gyümölcsét.

### ELŐ A PARANCSBLOKKOKALI

Miután a *Minecraft* generálta a megfelelő paraméterekkel rendelkező építési területet, kezdődhet is az alkotás folyamata, azonban kreatív eszköztárunk alapos végigbongészését követően felfedezhetjük, hogy egy

fontos komponens nem áll a rendelkezésünkre. Hatalmas funkciókínálatuk miatt a parancsblokkok még kreatív módban sem jelennek meg automatikusan a játékosok felszerelése között, ám egy jól irányított utasítás segítségével gond nélkül megidézhetjük őket. A folyamat végtelenül egyszerű: mivel világunk létrehozásakor engedélyztük a csalásokat, mindössze a [T]-billentyűt kell lenyomnunk – feltéve, hogy játékunk az alapértelmezett billentyűzetkiosztással fut –, és megjelenik egy beviteli mező, vagyis elkezdhetjük begépelni a commandblock-lehívó utasítássorozatot. A felület használatához nem kell pontosan fejbent tartanunk a szükséges utasításokat, a [Tab] gomb leütésével a beviteli mező sűg nekünk, vagyis a szükséges kifejezésekkel azonnal kibővíti az éppen begépelte utasításunkat. A blokkok lehívásához a /give parancsot kell megadnunk, amelyet felhasználónevünk követ, majd végezetül az eszköztárunkban megjeleníteni kívánt koc-

kák típusát kell bepötyögnünk, tehát jelen esetben a command\_block kulcsszó kerül utasításunk végére (/give <játékosnév> command\_block), és egy Enter leütésével már virtuális kezeink közé is kerül a kívánt kocka.

### KÉSZÜL A VEZÉRLŐ

Sikeresen megszereztük tehát a parancsblokkokat, amelyek segítségével egy egyszerű távirányító *Minecraft*-változatát alkotjuk majd meg. Szerencsére a kreatív üzemmód minden eszközt a kezünkbe ad, csak a megfelelő helyen kell őket keresnünk. A gyorselési eszköztárban a command\_block mellé helyezzünk némi vörös követ, egy kart, illetve egy Redstone-fákllyát, ezek jelentik majd készülő alkotásunk alapjait. Első lépésként tapasztuk a kart egy tetszőleges blokkra, majd vezessük ki belőle egy rövidke Redstone-jel. Ezután készítsünk vörösen izzó kőporunkból egy elágazást, amelynek egyik oldalára helyezzünk egy parancsblokkot, a másik végére



# ZÁPOROZÓ TŰZIJÁTÉKOK

Mivel parancsblokk és távoli vezérlést kínáló vöröskő-blokk is a rendelkezésünkre áll, létrehozhatunk egy tűzijáték-kielőt. Ehhez a Redstone-kockánk számára kijelölt terület mellett el kell helyezni egy újabb parancsblokkot, amelyet a kar lenyomásakor felvillanó vörös kő aktivál. A tűzijáték rakétájának megidézéséhez egy kicsit komplikáltabb parancsra lesz szükségünk, azonban nem kell saját kezűleg begépelnünk, mivel a [minecraft.tools/en/firework.php](http://minecraft.tools/en/firework.php) oldalt felkeresve a fellövésre szánt rakétáink élesítéséhez pilanatok alatt generálthatunk kódot, amelyet a vágólapra helyezve beszúrhatunk a játékbeli parancsblokkunk beviteli mezőjébe. A kar meghúzására pedig azonnal megjelenik a Redstone-blokk, amely aktiválja a parancsot, és a tűzijáték gyönyörűen kibontakozik képernyőnkön. Szervereken ezt a funkciót csak óvatosan használjuk, túlságosan leterhelheti a felületet a robbanások megjelenő apró elemek kirajzolása.

Felrobbanó blokkok: néhány kattintás kell csupán, és pirotechnikusokat megszügyenítő tűzijátékot varázsolhatunk megjelenítőnkre



Felizzik a red stone: a földön elhintett kőpor gond nélkül továbbítja a különféle forrásoktól érkező jeleket



Deaktivált parancsblokkok: Redstone-jel nélkül a bennük elrejtett utasítások nem kerülnek végrehajtásra



pedig egy tetszőlegesen kiválasztott blokk típust. A kocka beérkező jelünkkel szemközti oldalára tegyük fel a fáklyát, a szomszédos mezőre pedig állítsunk egy command-blokkot. Ezzel el is készült alapvető távirányítónk, már csak a megfelelő parancsokat kell elhelyeznünk a két blokkban. A Redstone Wi-Fi alapelve roppant egyszerű, csupán a megadott koordinátákon elhelyezkedő két kockát kell cserélnetünk

a kar két állásának segítségével. Esetünkben az egyik beérkező jel egy vörös kő kockát helyez a világunkba, míg váltáskor a megadott pozícióban pihező felület egy levegőblokk alakját vesz fel, vagyis tulajdonképpen eltűnik. Ezzel a módszerrel világunk bármely koordinátáján elhelyezhetünk blokkot, és a Redstone-elvezetés sem fogja lebuktatni esetleges csapdáinkat. A command-blokkban elhelyezett parancs felépítése három alapvető részre tagolható: a startutasításra, amely a /setblock kulcsszót foglalja magában, az ezt követő koordinátafeltételre, valamint a lehelyezni kívánt blokkok definiálására. Alapvető utasításunk tehát – amely a következő formátumban kerül a felületre: /setblock 1 1 1 minecraft:air – a világunk 1-1-1-es koordinátáira helyez egy levegőkockát. Amennyiben ezt szeretnénk vörös kővé változtatni, az air szó helyére gépeljük be a redstone\_block kifejezést. Hosszas gépelés helyett érdemes lemásolni ezeket az utasításokat; a továbbra is használni kívánt karakterkupacot a parancsblokk beviteli mezőjében a [Shift + Home] kombináció segítségével jelölhetjük ki, és a megszokott [Ctrl + C]-vel helyezhetjük a vágólapra.

## DE HOL A BLOKK?

A legkomolyabb munkánk a parancs megalkotása közben kétségtelenül a megfelelő pozíció kivá-

## A VEZETÉKEKET ELHAGYVA SOKKAL PONTOSABB ÉS – SZINTE – AZONNAL MEGVALÓSULÓ FOLYAMATOKAT IS ÉLETRE HÍVHATUNK

lasztása lesz, de kicsit leegyszerűsíti a problémát, hogy az egyes koordináták lekérésére több lehetőséget is kínál a játék (bár nem minden eszközt használhatunk az összes játékmódban). A legelterjedtebb az [F3] billentyű lenyomására megjelenő (és minden PC-s felületen gond nélkül használható) információs konzol, amelyengeteg hasznos adat bukkan fel világunkról valós időben. A számtalan információ közül a [Looking at] melletti értékekre lesz szükség: megadják annak a pontnak a koordinátáit, amelyre éppen nézünk. Amennyiben szervert játszunk, és a felületen engedélyeztük a World Edit funkciókat, egy másik úton is lekérdezhajtuk a terület koordinátáit. Ragadjunk meg egy fabaltát, lendüljünk vele akcióba, és a kiszemelt kockára kattintva a játék eltárolja annak koordinátáját. Bármelyik módszer mellett döntünk, a megszerzett pontokat már csak be kell helyettesítenünk a /setblock <koordináták> minecraft:<blokk neve> parancsba, és a kar meghúzására már kész is a vörös kő kockánkat eltünt-

tő és megjelenítő parancs. Mindenképp ügyeljünk arra, hogy az abszolút koordináták nem minden esetben tartják meg kijelölt pozíciójukat; a ki- és belépési pontok megváltoztathatják a világ korábban ismert értékeit. Vagyis ha fix adatokkal dolgoztunk, előfordulhat, hogy teljesen máshol jelennek meg a parancsaink közreműködésével lerakott blokkok. Hogy ezt megakadályozzuk, használhatunk relatív koordinátákat, amelyek egy fix ponthoz igazítják a megjeleníteni kívánt elemeket, ez pedig egy újrakalkulált világban is megfelelően működik majd. A command-blokkokhoz igazított koordinátákat a [-] jel és a mögé írt értékek segítségével hívhatjuk életre. Amint végeztünk a parancsok begépelésével, nekiállhatunk felhívni a távolról kontrollálni kívánt, vörös kőre aktiválódó komponenseket a Redstone-blokk körül, majd a kar meghúzására kezdődhet a tökéletesen rejtett, vezetékek nélküli kapcsolattal üzemelő, interaktív felületek életre keltése.

## MI IS AZ A REDSTONE?

A Minecraft világának egyik legkülönlegesebb komponensei a vörös kövek, amelyek segítségével teljesen új szintre emelhetjük kreativitásunkat. A játék lapos, porszerű képződménye a földön elvezetve képes továbbítani a Redstone-jelet, ezáltal távolról életre kelti csapdáinkat és különféle környezeti elemeket. Leginkább kreatív játék során vesszük hasznát a komponensnek, ám túlélőmódban is szerephetünk némi kutatás után vörös követ, amelyhez csere, craftolás és bányászat folyamán is hozzájuthatunk, sőt néhány mob leverését követően az eldobott kincsek között is rálehetünk az értékes ásványra.

Luke





» Fear tavaly ilyenkor a visszavonulásán gondolkodott, idén mégis ringbe szállt

» A választási fázis alatt a színpadon láthattuk megelevenedni a hőskéket



» A Wings Gaming győzelmét több mint tízezeren nézték végig az arénában



» A verseny rosszfíú: a Secret Gaming

Újabb halhatatlanok születtek

# THE INTERNATIONAL 2016

**A Z INTERNATIONAL MINDEN ÉVBEN AZ E-SPORT ÜNNEPE – ÉS NEM CSAK A LASSAN MÁR CSILLAGÁSZATI MAGASSÁGOKBA SZÓKÓ NYEREMÉNYALAP, NO MEG A VERSENYT MEGELŐZŐ HYPE MIATT.**

Ez az az esemény, amelybe még azok is becsatlakoznak, akik nem játszottak a Dota 2-vel, de azok is, akik már rég otthagyták az egykori Warcraft III-mód leszármazottját. Milliók kapcsolódnak be és nézik a világ legjobb játékosait, ahogy minden egyes kattintással közelebb kerülnek az Aegiszhez; mi pedig együtt izgulunk, sírunk és nevetünk kedvenceinkkel. Olyan esemény ez, amelyhez fogható csak nagyon kevés játékosközösség tudhat magáénak, és éppen ez teszi csodálatossá.

## A NAGY SZÍNPAD CSILLOGÁSA

A Valve idén kitett magáért, hogy a Seattle-i KeyArenába érkezett 16 csapat a legjobb körülmények között vetélkedhessen, közben a jelenlévő tízezer néző is új élményekkel térhessen haza a verseny után. Mivel jelentős részben ismét a közösség finanszírozta az

## E-SPORT INFO

E-sport-rovatunk kedvenc elfoglaltságod profi, versenyszerű oldalát mutatja be. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.

eseményt, nem volt kétséges, hogy a szervezők megpróbálnak a lehető legtöbbet visszadni a nézőknek. Így történhetett meg, hogy az e-sport-történelemben először augmented reality technológiával követhettük a hősválasztást. Minden karakter megjelent a játékos előtt 3D-modellként a színpadon. Ha valaha szeretted volna, hogy kedvenc hősed megelevenedjen, akkor most teljesült az álmod. A Dota 2 közösségében jól ismert Slacks több karakterrel is kedélyesen elbeszélgetett, és bár az Oracle például nem volt túl bőbeszédű, azt azért megtanította emberünknek, hogy ne kérdezzessen butaságokat egy mindentudó mágustól. A csili-vili színpad persze csak egyike volt a látványosságoknak. A nézők és a játékosok egyaránt jól fogadták a mára hagyományossá vált showmatcheket, ahol még 10v10-ben is összeeresztették a Dota 2 világnak sztárjait. Reggeltől estig tartó buli volt a TI6, ami persze nem csak az elképesztő látványról, a milliós díjazásról vagy a nagyon vicces mérkőzésekről szólt. Komoly harcok mentek az első helyért, és olyan sztorik bontakoztak ki, mint eddig egy korábbi Internationalön sem.

## A LOVAGOK

Korai e-sport-rajongásom egyik központi személye Danil „Dendi” Ishutin volt, aki a Na’Vi

csapatát erősíti, mióta az eszemet tudom. Emberünknek köszönhetően igazi Na’Vi-rajongó lettem, így minden meccsikön összeszorított fogakkal izgultam értük. Sajnos, akárcsak az előző években, a fiúk most sem találták meg az összhangot. A csoportmérkőzéseket összesen 6 ponttal zárták, vagyis az alsó ágra kerültek, ahol olyan ellenfelet kaptak, amellyel valószínűleg még csúcsmódban is nehéz meccset játszottak volna. A Team Liquid nagyon szép játékkal repítette ki az ukrán ötöst a versenyből, ami a régi vágású Dota 2-rajongóknak már csak egyetlen reményt hagyott: az Evil Geniuses bandáját. Az EG volt a 2015-ös bajnok, így a régi rajongók nagy magabiztossággal fogadtak az amerikai csatolókra, akiket a műfajban már nagy tiszteletnek örvendő keresztapa, Fear vezetett. Nem is volt alaptalan a beléjük vetett bizalom, hiszen a srácok második helyezésként jutottak ki a csoportjukból, és a győztes ág első meccsében annak rendje és módja szerint hazaküldték a Newbee osztagát. A problémák akkor kezdődtek, amikor összetalálkoztak egy ismerős névvel. Az EHOME, az ázsiai Dota egykori királya visszatért, és magának követelte a színpadot, ehhez pedig kijózanító pofonokkal kellett helyre raknia az EG csapatát. Egy 2:0-s vereség után Fear és társai az alsó ágra kerültek, ahonnan





## A PISZKOS ANYAGIAK

Az idei International szolid, 1 600 000 dolláros kasszával indult, amit a rajongók a játékban megvásárolható Battle Pass jeggyel megtoldottak egy picit. A vásárlásból befolyt összegeknek hála a TI6 nyitónapjára a nyereményalap 20 770 460 dollárosra nőtt. Ez nem sokkal ugyan, de azért ráver a tavalyi 18 429 613 dolláros kasszára.



A The International 2016 győztes csapata



A Na'Vi jelenléte másolyt csalt az arcunkra, de sajnos nem volt velünk sokáig a versenysorozatban



## AZ EHOME, AZ ÁZSIAI DOTA EGYKORI KIRÁLYA VISSZAJERT, ÉS MAGÁNAK KÖVETELTE A SZÍNPADOT

igazi underdog sztorit is bemutatott. A szervezet eddig viszonylag ismeretlen volt, de ahogy haladtunk előre a sorozatban, a közönség úgy kezdett egyre jobban szurkolni a srácoknak. Az osztag poszterfiúja és csapatkapitánya MiSeRy volt, aki az EG-től a Cloud9-on át számtalan nagy klubban megfordult már. A többiek viszonylag ismeretlenül és minimális tapasztalattal léptek a The International 16 színpadára, így valódi meglepetést okozott, hogy végül a második helyen végeztek. Ritkán lesz ennyire sikeres egy új csapat, ráadásul olyan neveket utasított maga mögé, mint a kínai LGD Gaming, az Fnatic, és a győzelemre is esélyesnek tartott EHOME. Ráadásul ők voltak azok, akik a vesztes ág döntőjében beütötték az utolsó szöveget az addigra már erősen fáradó Evil Geniuses porsójába. Menetelésük igazi pikanté-

riája, hogy eredetileg azért kötöttek ki a vesztes ágon, mert a győztes ág első meccsein kikaptak a Wings Gamingtől. Ugyanez a csapat várta őket a döntőben is, de sajnos a bosszú elmaradt. A Wings Gaming kiváló játékkal 3:1-re elverte az új fiúkat, és ezzel hazavitték a 2016-os The International első díját, az azzal járó 9 139 002 dollárral együtt. A második helyezett Digital Chaos 3 427 126 dollárral távozott, míg a harmadik Evil Geniuses 2 180 898 dollárral lett gazdagabb. A játék rajongói idén 19 170 460 dollárt fizettek be a TI6 kasszájába, amiért cserébe rengeteg élménnyel és izgalmas sztorikkal térhettek vissza a mindennapi küzdelmekhez. Reméljük, jövőre sem lesz kisebb a kassza, és erősebben térnek vissza a jófiúk. Szeretnék már egyszer büszke lenni a Na'Vi-mezemre.

Hunter



## A MEGLEPETÉSEK

A TI6-on két új bejelentés is történt. Az egyik egy nagyon várt hős feltámasztásáról szólt. Az Underlord egy régi DotA-hős Dota 2-es változata, amit azóta követeltek az eredeti Warcraft III-mod rajongói, amióta a Valve feldolgozása bétaállapotba lépett. A jó hírt egy showmatch közepén

tudtuk meg, amikor is az egyik játékos előtt 3D-bábúként álló Bount Hunter egyszer csak az Underlordra váltott. A tömeg öröngése csak akkor lett erősebb, amikor Sun Wukongot, a Monkey Kinget is leleplezték a fejlesztők. A két hős hamarosan játszható lesz mindenki számára.

már nem is tudták felküzdeni magukat, miután belefutottak a Digital Chaosba. Így veszték oda a Dota 2 közkedvelt hősei.

### A GONOSZOK

Akkor jó egy történet, ha a főgonoszt mindenki vallásosan tudja gyűlölni; ez pedig nem hibázott a TI6 forgatókönyvében. A Team Secret mind a fórumozók, mind a casual e-sport-rajongók körében kellőképpen utált szervezet volt. Arról híresek, hogy a tehetséges játékosok kinevelése, edzése és összekutatása helyett inkább megvették a piacon lévő legjobb szabad neveket. Ha nem jött be a dolog, és egy versenyen rosszul szerepeltek, másnap már jött a hír, hogy egy másik tehetség helyettesítették a szerintük problémás játékost. 2015-ben a Team Secret vezetősége majdnem tönkretette

játékosvadászataival az Evil Geniuses és a Digital Chaos szervezetét. Nem is csoda, hogy a rajongók olyan élvezettel nézték végig, ahogy a csapatot földbe döngölte az LGD Gaming, mintha a döntőt látnák. A szervezet megpróbálta a fellelhető összes jó játékost összeszedni a TI6-ra, de hiába volt viszonylag jó a legendás Arteezy szereplése a középső ösvényen és Puppey Vengeful Spiriten nyújtott kimagasló teljesítménye, ha a csapat egyszerűen nem volt eléggé együtt a továbbjutáshoz. A Twitch chat megőrült, amikor a Secret bázisa összeomlott, és ezzel ők váltak a Dota 2 történelmének legviccesebb főgonoszává.

### A LEGKISEBB KIRÁLYFI

A TI6 nemcsak gonoszokat és jófiúkat állított egymással szembe, de az alig egyéves Digital Chaos csapattal egy

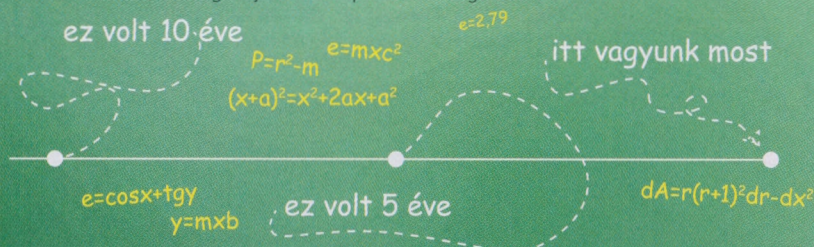


$$y+1/2[1/x+x/y^2]y^3+1/4$$

$$f(x)dx=F(x)+C$$

# VISSZAPILLANTÓ

**VITATHATATLAN, HOGY TÍZ ÉVVEL EZELTŐTT A GAMESTAR NAGYRA TÖRŐ TERVEKKEL, MEGÚJLÁSSAL, LEHENGERLŐ AJÁNLATOKKAL VERSENYZETT AZ OLVASÓK KEGYEIÉRT.** Akkor még egészen más volt a nyomtatott magazinok helyzete kis hazánkban. A 2006. szeptemberi szám mindenképpen figyelmet érdemel, majd főszerkesztői bevezetőjében Boe leírja nektek, hogy miért. A borítót is érdemes megnézni, nagyon rámentünk a luxusérzésre és az exkluzivitásra: semmi tarka cicoma vagy látványos játékkép; a DVD-n pedig annyi videó, demó és teljes játék, hogy az olvasó törődésünk lágy hullámain ringatózva találta meg általa a tökéletesség pillanatát. Öröm az ilyen lapszámokat újra kézbe venni, visszaemlékezni arra, hogy akkoriban a *Dark Messiah of Might and Magic*, az *El Matador*, a *Bad Day L.A.*, a *LEGO Star Wars II*, a *Caesar IV* és a *Flight Simulator X* játékokat próbálgattuk tátott szájjal, a PC előtt ülve, és a *Kane & Lynch* vagy éppen a *Neverwinter Nights 2* címetek vártuk epekedve. Öt évvel ezelőtt *S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Chernobyl* teljes játékkal és *Gears of War 3* (alternatívaként *The Elder Scrolls V: Skyrim*) borítóval, tavaly pedig nem kevésbé impozáns *Thief*-kóddal csalogattunk titeket az újságoshoz, szóval most az összes korábbi szerkesztőséggel pacsizunk, megvergetjük egymás vállát, koccintunk (természetesen a HP-féle „Vegyetek GameStart!” mantrát mormolva), és elkönyveljük, hogy ügyesek voltunk; remélhetőleg azok is maradunk. De most beszéljenek az ösők szellemei, mi meg majd odacsempészük a magunkét.



**10 ÉVE**



### Idézet: Boe – főszerkesztői bevezető

Kedves olvasó! Magyarországon az első olyan magazint tartod a kezvedben, amely 18 GB-nyi friss lemeztartalommal kísérve jelent meg. Eme ünnepi alkalomnak nagyon egyszerű oka van: eddig is jöttek-mentek az óriási méretű demók, de havonta 4-5 értelmesebbnél több nem nagyon érkezett, s olyan eset, hogy Mady két kezét összetéve nézzen rám kérdőn: „Ezek közül mit hagyjak le?”, én pedig a listát látván csak a fejemet vakarom – na, ilyen még nem volt.

Manapság már nem halmoznak el minket ennyi demóval, a játékipar inkább az első napos patchek és csaldások korszakát virágoztatja, de hát ők tudják.



### Idézet: Ender – Kis magyar játékiplaci körkép cikk

Nem kaptunk tehát egyértelmű választ arra, hogy a hazai pénztárcákhoz megéri-e igazítani a PC-s játékok árát. Többen úgy vélték, hogy a feketepiacot csak ezzel a lépéssel lehet visszaszorítani, de haszon nélkül vagy éppen veszteségesen senki sem szeret hosszú távon dolgozni. Ez teljesen érthető, mint ahogy az is, hogy 10 ezer forint felett kínálni egy játékot nem ebbe az országba való.

Megoldás azóta sem lett, nő a digitális terjesztés, de ez árban nem feltétlenül kedvezőbb, a dobozos játékok árkülönbségeinél pedig pontosan lehet látni, hogy ki fizeti rendszeren az adókat, és ki nem. A fogyasztó persze ettől még nem jár jól, és a játékipar mentalitása is olyan hullámokat vet, amiről külön érdemes lenne cikket írni. Talán hamarosan fogunk is.



### Idézet: mazur – Kane & Lynch: Dead Men előzetes

Megjegyzem, maga az emberrablás jelenet sem piskóta: bár egy hölgyről van szó, Lynchből kibújik a „zállat” és olyan sallert oszt le, hogy a kollegina lefejeji az asztalt... Ilyet azért ritkán látni más játékokban, bár tény, hogy a 47-es is gyűjtött már fel nő. Úgy látszik, az IO szíven viseli az esélyegyenlőséget.

Annival továbbfejlődött a világ, hogy ha ma rebootolják a játékot, akkor már Lynch nő, és ő osztja a sallert a védtelen férfinak. Ugyan nem ezt neveznék esélyegyenlőségnek, de az más kérdés.



### Idézet: Csonti – FlatOut 2 teszt

2004 karácsonyán – míg a család a Csendes éjt zümmögte – a rombolásra, törésre és zúzásra fogékony autóvezetők minden perverz vágyukat kiélhették a FlatOut segítségével. Eltelt jó másfél év, hó helyett meleg van, de ripityára törni ellenfelünket még mindig vicces – hála a kiváló folytatásnak.

Tényleg jópofa játék volt a FlatOut 2, de nem tudunk már másra gondolni, mint Csonti családjára, amely a fa körül éneklé a Csendes éjt, miközben ő a kisszobában üvöltve pusztít, rombol, zúz.

TEJES JÁTÉKOK: F.E.A.R. COMBAT

# Games

2 DUPLA DVD · 2 TEJES JÁTÉK · 3 ÓRÁS GSTV

# XXXI

13 JÁTÉKDEMÓ · 38 VIDEO · 18 GB

1896 Ft



$$e=mc^2$$

$$P=r^2-m$$

$$(x+a)^2=x^2+2ax+a^2$$

**5 ÉVE**



**Idézet: mazur - főszerkesztői bevezető**

A magunk részéről ezzel az ősi PC vs. konzol vitát lezártuk tekintjük, mert minket csak a játékok érdekelnak, és hogy kinek melyik platform a szíve csücske, legyen az ő dolga. A GameStar mindenkit szeret.

Hányszor, de hányszor leírtuk ezt, de sajnós a helyzet még ma sem könnyű, ha arról van szó, hogy az emberek inkább valami ellenében szeretik meghatározni saját személyiségüket, piedesztálra emelni magukat, és még mindig azt hiszik, hogy erre remek eszköz lehet egy PC vagy egy konzol. Segítünk: nem az.



**Idézet: Kacor - Prey 2 előzetes**

A Prey 2 ígéretes darab: a sci-fi noir hangulatnak és a pörgős játékmenetnek köszönhetően nagy siker lehet belőle. Nagyon várjuk a játékot, aztán majd elbeszélgetünk, barátságosan. Ahogy Samuels szokta.

Nos, ez végül nem történt meg, de most legalább lesz Prey, amiben akár bögrévé is változhatunk. Ahogy Samuels nem szokott.



**Idézet: EndreMan - Dead Island teszt**

Aztán összefutunk a játék főszereplőivel is, majd miután látunk egy-két furcsa eseményt (semmi érdekes, zombitámadás, haldokló félzombi a női mosdóban, mindennapos dolgok), egy remek szállodai szobában roppant körületekintően, gyógyszerre alkoholt hörpintve nyugovóra térünk.

Emlékeztek még, milyen erős volt a Dead Island előzetese? Kár, hogy sem a játék, sem a folytatás nem tudott felőni hozzá, pedig a koncepció és a hangulat is nagyon ígéretes volt annak idején.



**Idézet: Duncan - The Elder Scrolls V: Skyrim előzetes**

A sárkánykiáltás mágiája voltaképpen az ősi faj nyelvének használatát jelenti, vagyis elvben minden ilyen típusú varázsige szó szerinti jelentéssel is bír. A tűzhányás alighanem valami „Eltakarodsz!”, az időállítás pedig „RotFLMAO” akar lenni sárkányul.

Azóta is keressük a szótárt, de egyik antikváriumban sem tartanak belőle.



**Idézet: HP - Aréna rovat**

Persze az sem mondható el, hogy ne igazolódna be gyakran a balsejtelem, de a fikázás manapság olyan alapvető mentális kiegészítő, mint a pöttyös kendő volt anno a Beatrice-koncerten.

HP hasonlatát csak azok értik, akik még a nyolcvanas évek előtt születtek, de a megállapítás ettől függetlenül helytálló és örök érvényű, sajnós.



**Idézet: Kaci - Might & Magic Heroes VII előzetes**

A Ubisoft szeretné, ha úgy gondolnánk a Heroes VII-re, mint kedvenc zenekarunk best of albumára. Ez egy olyan gyűjtemény, amelyben az elmúlt évek legjobb motívumait gyűjtötték össze, és amely teljesen sallangmentes.

Nos, a best of lemez számait részegen játszotta fel a zenekar, aztán szétverték a stúdiót. Ettől még szerethetőek, és örök legendák maradnak, de ma már nem tudnak mit letenni az asztalra.



**Idézet: Mocsy - Mad Max teszt**

Nagyon jók az egymásra épülő mellékküldetések is, soha nem gondoltam volna, hogy izgalmas feladat lehet egy doboz karácsonyfaizzót beszerezni.

Látszik, hogy Mocsy még nem próbálta ezt december 24-én. Mad Max is megirigyelné az élményt.



**Idézet: Until Dawn teszt**

A horrorfilmek vérlázítóan szubjektív toplistáján valahol a Cabin in the Woods környékén helyezném el az Until Dawn-t; nincs meg benne a Ragyogásban látotthoz hasonló, zseniálisan felépített karakterkészlet, sem a 28 nappal később több szinten is hibátlan dramaturgiája, sem pedig a Shawn of the Dead egyedül humoros vagy éppen az Alien filmek ikonikus gonosza, de mégis működik.

Végül is egy játéktól nem olyan nagy szégyen, ha csak B filmként marad meg a tudatunkban, de azért nem haragudtunk volna egy kiemelkedő alkotásért.



**1 ÉVE**





Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

# MÁSVILÁG

Kicsi lány, nagy szív

## A barátságos óriás

Film  
családi film,  
fantasy-kaland



**H A A TE SZÜLEID IS MONDTAK MESÉT ANNAK IDEJÉN LEFEKVÉS ELŐTT, AKKOR FANTASZTIKUS GYERMEKKOROD VOLT.** Akár előre megírt fabulákról regéltek, akár rögtönzött, varázslatos történetekkel szórakoztattak, egy dolog garantált volt: soha nem hallottuk kétszer ugyanazt és/vagy ugyanúgy. Hiába az eltelt idő, idősebb fejjel is szívesen meghallgatjuk ezeket a csodákat, csakhogy már jóval kevesebb újdonságot tartogatnak, kivesszett az a plusz, amitől tátott szájjal hallgattuk a fordulatos, a zsenialitást felváltotta a rutin. Ilyen érzés törhet ránk Steven Spielberg vadonatúj családi filmje, A barátságos óriás megtekintése után is.

Tévedés ne essék: Spielberg még mindig a világ egyik legnagyobb mesélője. Mái a filmipar megkerülhetetlen és nélkülözhetetlen szereplője maradt, aki kisujjból kirázza a kötelezőt, azonban egy ideje hiányzik már munkáiból az a bizonyos plusz. Erre remek példa Roald Dahl népszerű regényének feldolgozása, a HABÓ, amelynek esetében kedvenc rendezőnk megpróbálta átültetni a vászonra az eredeti mű különleges nyelvezetét és egyedi humorát. Spielberg elsősorban nem a látványra he-

gyezte ki az adaptációt, hanem a maga stílusában, a mögöttes értékekre koncentrálna szeretne minket elvinni erre az elképesztő kalandra, amelyben egy Hatalmas Azonált Barátságos Óriás (az Oscar-díjas és nagyszerűen játszó Mark Rylance) és egy Szofi nevű csupaszív kislány (a cserfes és szerethető Ruby Barnhill), avagy két magányos lélek egymásra talál és kiáll magáért. Az ő kettősük a film legnagyobb erénye (a sztoriról inkább nem mesélnék többet, legyen minden meglepetés). Ha készülné toplista a legnagyobb filmes barátságokról, bizonyára helyet kapnának rajta – pláne, ha nem mindkét félnek kell embernek lennie.

A barátságos óriás (vagyis HABÓ) legnagyobb hit pozitívuma azonban egyben a legszomorúbb negatívuma is: egy túlnyújtott rendezéssel van dolgunk, amelynek hiába hatalmas a szíve, ez ebben az esetben kevés ahhoz, hogy kitöltsen a kétórás játékidőt. Ehhez kellett volna még valami, viszont Spielberg biztonsági játéka az egyébként profi kollégák (a máskor zseniális Janusz Kaminszki operatőr, John Williams komponista és a nemrég elhunyt Melis-

sa Marthison forgatókönyvíró) közép-szernél valamivel jobb teljesítményével párosítva arra a pontszámra volt elegendő, amit a cikk végén láttok. A végeredmény persze mindenki másoképpen csapódik le: sokan óriásunk minden porcikáját dicsérni fogják, mások hasonlóan gondolkodhatnak, mint mi, sőt olyan is előfordul majd, hogy valaki túl komótosnak találja a szó szerint hatalmas kalandot.

A hiányosságok dacára azonban erősen javallott, hogy adjatok egy esélyt a barátságos óriásnak. Azért, hogy egy kicsit visszaváltozzatok csillogó szemű lurkókká. Azért, hogy Spielberg több évtizednyi tapasztalattal a háta mögött ismét megtanítson élvezni a mesét. Azért, ha már nagyon vágytatok egy Roald Dahl adaptációra vagy éppen azért, mert azt sem tudjátok, mi fán terem, de felkeltette a figyelmeteket. Ki tudja, lehet, hogy pont a Hatalmas Azonált Barátságos Óriás lesz az, akitől majd ti is meséltek gyermekeiteknek, így téve varázslatosabbá az ő felnövésüket.

Szada

Érdekes szinkronosan nézni, Schnell Ádám parádés a HABÓ hangjaként.

3,5/5





Sorozat  
tinihorror

## Ki rejtőzik ezúttal a gyilkos maszkja mögött?

# Scream – 2. évad

**HABÁR AZ MTV MÁR JÓ IDEJE „MUSICTALANÍTOTTA” MAGÁT, SZELLEMISSÉG-BEN AZÉRT IGYEKSZIK MEGŐRIZNI RÉGI ÖNMAGÁT, ÉS TOVÁBBRA IS FIATALOS TARTALMAKAT GYÁRTANI.** Ennek értelmében a kultikus Sikoly filmek televízióra adaptált változata inkább lett zeneajánlókkal tarkított középiskolás tinisorozat, mintsem igazi horror. Pedig amúgy nem spórolnak benne a művérrel, időnként egészen válogatott kegyetlenséggel hullanak el a szereplők, a drámai hatás azonban valahogy mégis elmarad. Ezt lehet magyarázni a megnövekedett ingerküszöbünkkel vagy a készítőök önironikus kikacsintásával – ami rögtön a legeslegelső rész 12. percében hangzik el –, miszerint kaszabolós horrorokból nem lehet sorozatot csinálni. Ez a fajta metanarratíva egyébként is mindig szerves részét képezte a franchise-nak, bár személy szerint sosem értettem, hogy ha már birtokában van a görbe tükörnek, hogyhogya nem tudja megugrani saját árnyékát, mint mondjuk egy Joss Whedon által jegyzett *The Cabin in the Woods* (Ház az erdő mélyén, 2011). Mintha megelégedne azzal, hogy mindezt egyfajta öngazolászként – illetve jobb eset-

ben a klasszikusok előtti tisztelgéséért – használja fel. Márpedig homage-ból nincs hiány, különösen ami a második évadot illeti, hiszen az első még beírta egy mezei hamburgermenüvel (vagyis az 1996-os eredeti két részre szedett rebootjával, s közte nyolc epizódnyi tölteléssel) és egy igencsak bénácska háttértörténettel. Ez a fajta elmozdulás határozottan jót tett neki, s rengeteg érdekes okfejtést ad Noah, a cselekményt filmes kli-sék láncolataként interpretáló és azt folyamatosan narráló geek szájába. Egyértelműen ő a sorozat legerősebb, szinte egyetlen stabil pontja, minden más tekintetben esik-ke, az egyre fogyatkozó szereplőgárdában egyre nehezebb a végén valakit – logikus érvek mentén – gyilkosként kihúzni a kalapból, a továbbgöngyöltett sötét múlt pedig egyre több sebből vérzik. Hogy akkor mégis miért nézzük? Mert guilty pleasure. Minden hibája ellenére is van benne valami szórakoztató, az esetenül megirt és gyengén eljárt szott karakterek sorozatos szerencsétlenkedése, s elkerülhetetlen halála valahogy mindig egy kicsit olyan irányba viszi előbbre a – kliséhalmokkal tarkított – cselekményt, hogy – még ha logikus nem is, de legalább – kiszámíthatatlan legyen.

mercenary

Ezer sebből vérző, zsánerek közé szorultán bukdácsoló horror-szappanopera.

3,5/5



Sorozat  
musical/dráma

## Kicsit Bronxba vágyunk

# The Get Down

**NAGYON ÚGY TŰNIK, HOGY SOROZATOK TERÉN A NETFLIX EGYELŐRE NEM TUD HIBÁZNI, HISZEN A 70-ES ÉVEK DISZKÓVILÁGÁBA KALAUZOLÓ THE GET DOWN ISMÉLTEN EGY LEBILINCSÉLŐ TÖRTÉNETET MESÉL EL.** Persze a diszkókor csak az alaphangulatot teremt meg, a széria fő irányvonala a hip-hop éra születésének bölcsője felé teregeti a nézőket, a varázslatos világba pedig magától Grandmaster Flash-tól kapunk bevezetést (aki egyébként a projekt készítésében is jelentős szerepet vállalt). Több bronxi fiatal életébe is komolyabb betekintést nyerünk a hat epizódos fél évad során, közülük a legnagyobb hangsúlyt Ezekiel és Mylene története kapja. Végigkövethetjük két tehetséges fiatal karrierjének kibontakozását, szerelmi száluk egy kis plusz adalékként járul a történet alakulásához. Casting téren ismételtelen csak dicsérhetjük a Netflix munkatársait, mivel a fiatal színészek csak úgy lubickolnak szerepeikben, idősebb kollégáik pedig tökéletesen asszisztálnak játékuhoz, és még Will Smith Twitter-huszára fia, Jaden is szinte rutinból hozza a mély életbölcsességeket falra firkáló Dizsee szerepét. A folya-

matos rapbetétek, a katartikus dallamok olyan látványorgiával párosulnak, amelyet kizárólag Baz Luhrmann dirigálása alatt lehet megalkotni, Mylene nightclubos dalpremierje pedig a rendező korábbi *Rómeó és Júlia*-feldolgozásának néhány emlékezetes pillanatait is feleleveníti. Azt pedig, hogy mi is a *The Get Down* igazából, nehéz lenne tökéletesen megfogalmazni; a musical-elemek mellett egy egészen komplex kor- és társadalomkritikát is magában hordoz a széria, mindezt egy csillogó Luhrmann-köntösbe csomagolva, amelyet korabeli felvételek és az öreg MC Books rapnarrációja tesz teljessé. Azonban készüljünk fel arra, hogy helyenként erős akcentussal beszélnek az egyes szereplők, és itt-ott még hosszabb spanyol monológokkal is számolnunk kell, így csak azoknak nem javasoljuk az angol felirat bekapcsolását, akik egy Shakira–Eminem duettet első hallás után betűről-betűre képesek lennének értelmezni. Persze ez a hatalmas sokszínűség és a kezdeti történetszálak látszólagos szerteágazása bizony nem feltétlenül jön majd be minden nézőnek, azonban akit egyszer magával ragad ez a világ, tükörülve várja majd a fél évad folytatását.

Luke

Ízig-vérig Luhrmann-film, ennek minden előnyével és hátrányával. Zenék közül a Devil's Gunnal vigyázatok, mert nagyon megragad.

4/5





Sorozat  
dráma

## Madarak, vadak, rokonok

### The Durrells

**G**ERALD DURRELLT FILMRE ADAPTÁLNI A LEHETŐ LEGHÁLÁSABB DOLOG – GONDOLHATJÁK AZOK, AKIK AKÁR CSAK EGY KIADVÁNYÁT IS OLVASTÁK A NEVES ZOOLOGUS ÍRÓNAK. Sajnos azonban a 80-as években készült már egy családást okozó tévésorozat a Családom és egyéb állatfajták című regény alapján. Szerencsére egy későbbi film mindent megtett azért, hogy a rajongók szíve megnyugodjék, de persze másfél órába lehetetlenség összesűriteni egy ennyire eseménydús történetet, amelynek témérdek részletében annyi humor és információ rejtőzik, amihez legalább egy sorozat kell. Most megkapjuk.

A könyv annyira fenomenális, hogy egyenesen szívem mélyéről kívántam: a filmes átdolgozás lehetőleg betű szerint kövesse a fekete-fehér lenyomatot, de legalábbis a rendező megfelelő alázattal bánjon a történeti hűséggel. Nos, a The Durrells című, aktuálisan futó angol sorozat billegve táncol elvárásaim kötelén, mégis megszeretteti magát viszonylag gyorsan. A 2005-ös filmmel ellentétben nemes egyszerűséggel levágták a nyitó képsorokat, ami pedig hiba volt, de ha az ember ezen az első család-

son túlteszi magát, azt találja, nagyon is hűien követik a filmkockák a könyv oldalait, és megjelenik az összes illusztris karakter, akik nélkül az egész a kölyök Gerrald Durrell kalandozásaival lenne tele, azzal a világgal, amit a korfui flóra-fauna jelentett a természet iránt az átlagnál jóval behatóbban érdeklődő ifjú számára. „Ez annak az öt esztendőnek a története, amit én meg a családom Korfu szigetén, Görögországban töltöttünk. Eredetileg a sziget természetrajzáról szándékoztam enyhén nosztalgikus beszámolót írni, de elköttem azt a súlyos hibát, hogy már a könyv első oldalain felléptettem a családomat” – tudjuk meg a történet elején, de mi annyira nem bánjuk ezt, hiszen a mama, Margó, Leslie és Larry, no meg természetesen a főhős, plusz a náluk semmivel sem kevésbé bogaras barátai (vajon Gerry őket az egyéb állatfajták közé sorolta?) jelentik azt az egyveleget, amittől olyan történeteknek lehetünk tátott száju, kacagó, meghatótt szemlélői, amelyeket gyerekkorában a zoológus tudós a saját szemével látott, és szerencsénkre módfelett szórakoztató formában volt szíves megörökíteni. Persze azért ne feledjük a könyv egyik mottóját: „Néha bizony hat képtelenséget is elhittem éhgyomorral” – Lewis Carroll: Alice Csodaországban.

H.A.L.

Angol, feliratos, el akarod olvasni a könyvet típusú csoda.

5/5

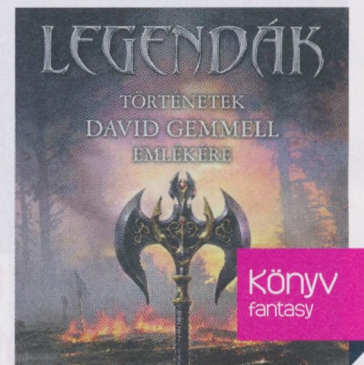
## Legendák

### Történetek David Gemmell emlékére

**É**PP TÍZ ÉVE TÁVOZOTT EL A BRIT ÉS AZ EGYETEMES FANTASYIRODALOM MEGHATÁROZÓ ALAKJA. Nem véletlen, hogy az ő emlékére hozták létre a legjobb fantasyregénynek járó Legend-, a legjobb újonc fantasyszerzőnek odaítélt Morningstar- és a legjobb borítógrafikát illető Ravenheart-díjakat. E szomorú jubileumra időzítette a Delta Vision a néhai szerző előtt tisztelgő antológiakötet magyar kiadásának megjelenését. Joe Abercrombie-től Juliet E McKennán át Ian Whatesig tizenhárom szerző ragadott tollat/írógépet/bilentyűzetet, hogy egy-egy novellájával megpróbálja megidézni Gemmell szellemét, ha már munkásságát pótolni képtelenség. Lelkesedjék bár az olvasó vérmeztbe fülő összecsapásokért, a zord körülmények ellenére is konokul kitarító magányos hősökért, fondorlatos árnykodásért vagy azokért a pillana-

tokért, amikor lehámlik a gonosz szíve köré nőtt kéreg, s felismeri korábbi tettei hiábavalóságát, a tucatnyi plusz egy olvasmány valamelyike biztosan örömeire szolgál. Jómagam a Kyla sárkányurai, az Arkrondurl tornya, az Éljen soká a Tölgy!, valamint a Kard és kör című írásokat zártam azonnal a szívembe.

Chavalier



Könyv  
fantasy

Tizenhárman tizenháromféleképpen a fantasyről.

4/5

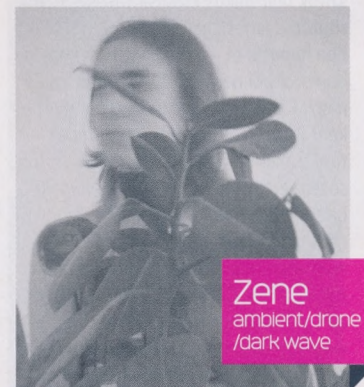
## Body Sculptures

### A Body Turns to Eden

**A**BODY SCULPTURES EGY KOLLABORÁCIÓKÉNT JÖTT LÉTRE A ZAJOSABB ZENÉK NEMZETKÖZI SZÍNTERÉN IS FONTOSNAK SZÁMÍTÓ KÉT SKANDINÁV KIADÓ, A DÁN POSH ISOLATION ÉS A SVÉD NORTHERN ELECTRONICS OSZLOPOS TAGJAINAK KÖZREMŰKÖDÉSÉVEL. Az ötfős kollektíva a tavalyi Atonal fesztiválon mutatkozott be, és sokak meglepetésére a berlini esemény egyik legkiválóbb produkcióját nyújtotta, igen komoly zenei felhozatal mellett. Ami akár tényleg lehetne meglepetés is, hiszen a két kiadó eléggé különböző dolgokban utazik: míg a Posh Isolationnál a drone-osabb hangzáson van a fő hangsúly, addig a Northern Electronicstól a techno sem áll távol. Mégis, a Body Sculptures esetében remekül működött a kollaboráció, ugyanis már az első lemezen sikerült az őt, karakteres producer sokféle zenei ötletét egységes egészévé összegyűjteni. Nincs ez másként a most megjelent második lemezzel

sem; a csapat ismét remekül végiggondolt, témákban és műfajokban is változatos munkát tett le az asztalra. Bár a több-kevesebb zaj szinte az összes dalt végigkíséri, meglepően könnyen befogadható albumról van szó: olyannyira, hogy a melodikusabb részek már-már a The Knife fagyos szintipopjait juttatják eszünkbe. Kétségtől az utóbbi hónapok egyik legerősebb megjelenése.

Doppler



Zene  
ambient/drone  
/dark wave

Mindenkinek, aki egy kis jóleső szomorkodásra vágyik.

5/5

VÁSÁROLD LE GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT  
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN  
RÉSZELEK:  
GAMESTAR.HU/DELTAVISION  
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY  
FELHASZNÁLVA



## Detest The Awakening

**A** ROTTERDAMI PRSPCT RECORDINGS MINDIG IS EGY KÜLÖNÖS SZÍNFOLT VOLT AZ ELEKTRONIKUS ZENÉK PALETTÁJÁN. Drum&bass labelnek indult, de a hard d'n'b, a technoid és a crossbreed elterjedésével nagyon hamar a sötét oldalon találta magát. Manapság már drum&bass-t csak nyomokban tartalmaz, elsősorban crossbreed és hardcore release-ek jelennek meg rajta, de azok sem a maguk vegyítésze valójában, hanem mindig valami egyedi színezettel. Bátran kijelenthetjük tehát, hogy az évek folyamán valódi gyűjtőhelylyé vált ez a label, amely olyan különcöknek ad otthont, akik a hardcore-os és a drum&bass-es szekértáborból egyaránt kilógnak. Detest sem kivétel, az ő zenéje is mindig egyfajta mix-túrja volt az olyan, perifériára szorult hangzásoknak, mint a frenchcore, a UK gabber, a metálal kevert hard d'n'b stb. Az elmúlt évek crossbreedhulláma természetesen rá is nagy hatással volt,

most pedig – tekintve, hogy mindig is gyorsabb zenéket részesítette előnyben – kapóra jött neki az uptempo előretörése. Legújabb lemezét tehát ennek az új(já született) divatirányzatnak szentelte, s olyan keményre sikeredett, hogy az még a PRSPCT-en is ritkaságszámba megy.

mercenary



Zene  
uptempo  
hardcore/  
crossbreed

Fékevesztett uptempo; se több, se kevesebb.

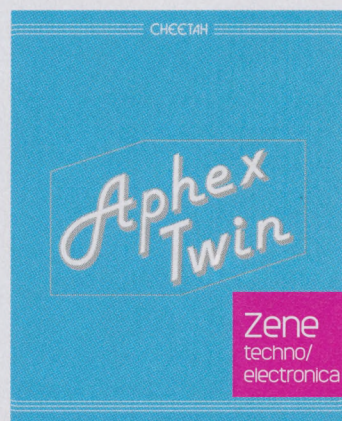
4/5

## Aphex Twin Cheetah

**H**A A MODERN ELEKTRONIKUS ZENE EREDETÉRŐL ÉS ALAPJAIÓRÓL BESZÉLÜNK, KÉTFÉLE VÉLEMÉNY VAN. AZ EGYIK SZERINT MINDENT A KRAFTWERKNEK KÖSZÖNHETÜNK. A másik szerint pedig Aphex Twin az isten, az alfa és az ómega is egyben. Jómagam mindkét oldal felé hajlok, talán annyival egészenem ki a képletet, hogy szerintem Aphex Twin az, aki miatt a végletekig menő kísérletezés megjelent a digitális zenékben, legyen az bármennyire bizarr, szurreális vagy épp szimplán beteg agresszív. Lehetőfinom ambientektől kezdve a fénysebességű breakcore ritmuskáoszsig mindent láthatunk már tőle, Chris Cunningham legendás klipjei (Come to Daddy, Windowlicker) egy komplett generáció agyába perzselődtek bele, az általa képviselt hangzás és minőség azonnal felismerhető. Éppen ezért a több mint egy évtized után megjelenő új EP-t nem kis várakozás előzte meg, aminek eleget tenni lehetetlen feladat-

nak tűnt, és ha elvessegetjük a tisztelt okozta fátyolfelhőt a szemek és füleink előtt, be kell vallanunk, hogy nem is sikerült. A hétszámú furcsaság folyton visszakúszik a lejátszóba, jó minőségű hangfalakon brutálisan szól, de a végeredmény így is csak egy profi iparosmunka, nem pedig előremutató vagy maradandó alkotás.

NINTH



Zene  
techno/  
electronica

Analog elektronikapornó haladóknak.

4/5

## Red Hot Chili Peppers The Getaway

**M**IKÖZBEN SOK, MÉG MA IS KONCERTEZŐ, DE AZÉRT MÁR ÖREGEDŐ ZENEKARBÓL LÁTHATÓAN KEZD KIFOGYNI A KRAFT, A RED HOT CHILI PEPPERSŐN EZ NEM ÉRZŐDIK. A hónap elején adtak két kiváló koncertet Budapesten, egyik sem csak letudós hakni volt, mint egyes, nemrégiben Magyarországra látogató világsztárok esetében, hanem minőségi, energikus előadás. Ráadásul idén új albummal is jelentkeztek, a The Getaway is kimondottan jóra sikerült – de azért nem a legjobbra, és ahogy a Blink-182, úgy valószínűleg az RHCP sem fog már igazán sláger gyártani. A lemez lassan indul, és ez a pihentető, néhol kicsit pszichedelikus hangzás végig megmarad, nincs nagy megörülés. A This Ticonderoga áll a legközelebb ehhez a hangulathoz, ami a Save the Populationt idézi, de annyira nem engedi el magát. Az utolsó két dal, a The Hunter és a Dreams of a Samurai már abszolút lezárás, utóbbi néhány ügyes dobtémával, torzított

gitárral és basszussal dobja fel a vonatott dalolászást. Az albumon van néhány önmagában is élvezhető szám, de a legtöbb inkább a korábbi, pörgős RHCP számok közti betétnek vagy esti chilleléshez aláfestőnek való. Az I'm With You-val összevetve nehéz eldönteni, melyik a jobb, de ez inkább azon múlik, ki melyik RHCP-t szereti: a lassút vagy a pörgőset.

Paca



Zene  
funk rock

Nem túl energikus, de kétségtelenül RHCP.

4/5

## Blink-182 California

**Ö**T ÉV UTÁN ÚJ ALBUMMAL JELENTKEZETT A BLINK-182, DE A CSAPAT ÖSSZETÉTELÉBEN VÁLTOZÁS KÖVETKEZETT BE. Tom DeLonge gitáros ugyanis otthagya a zenekart (már nem először), most épp azért, mert hirtelen elkezdtek jobban érdekelni az UFO-k, és inkább minden idejét a földönkívüliek utáni kutatásra szánja. Szerencsére hiányát remekül pótolja az Alkaline Trióból átigazolt Matt Skiba, az új, California című albumon már öt hallhatjuk pengetni és gitározni. A Blink valószínűleg nem lesz már jobb tíz évvel ezelőtti önmagánál, nem születnek többé olyan klasszikusok, mint az All the Small Things, az I Miss You vagy a The Rock Show, de ha kicsit lejjebb adjuk az elvárásainkat, a California is élvezetes album lehet számunkra. Érződik rajta a zenekarra jellemző hangzás; habár az első dalok fantáziátlannak és kicsit fáradtnak tűnnek, a She's Out of Her Mind már kimondottan blinkes, a Soberben szintén felfedezhetünk olyan

elemeket, amelyek miatt régen megszerettük őket. Az összesen 16 dal (dicséretes, hogy ilyen hosszú szünet után nem egy tíz dalos lemezzel próbálták lerendezni a rajongókat) többsége, ha nem is lesz klasszikus, de hallgatható, és ami fontosabb, élvezhető. Ugyanakkor van pár annyira klisés darab is, amelyeket fél perc után ugorjunk át.

Paca



BLINK-182 CALIFORNIA

Zene  
pop punk

Nem rossz, de nem is olyan kiugróan jó, hogy sokáig hallgassuk.

3/5



Megjelenik október 21-én

# KÖVRSZÁM



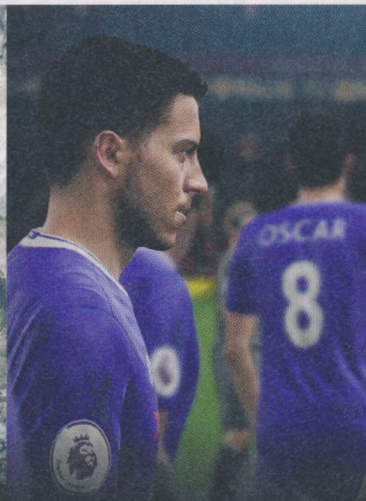
## MAFIA III

Idén ősszel is a család lesz a legfontosabb, amikor meglátogatjuk az 1968-as New Bordeaux városát Lincoln Clay szerepében. A vietnami veterán most azon dolgozik, hogy kiépítse saját bűnszervezetét, és leszámoljon az olasz riválisokkal. Jövő hónapban kiderül, hogy sikerült-e.



## GEARS OF WAR 4

Kicsivel több mint három éve már, hogy szögre akasztottuk a láncfűrészes gépfegyvert, és kivonultunk az emberek és sásák háborújából. Most folytatódik a sztori, amit ezúttal ráadásul PC-n is kiélvezhetünk. Pár hét múlva már a kezünkben lesz a játék, hogy elmondhassuk nektek, mi újat tud mutatni.



## FIFA 17

Az EA szakított a hagyományokkal, és nem egy FIFA motorral, hanem a Frostbite Engine-nel tálalta legújabb titánját. Ez azt jelenti, hogy sokkal szebb játék vár ránk, új cselekkel, trükkökkel, átdolgozott játékmekanikákkal. Lesz minden, amit egy focirajongó csak kívánhat.



## FORZA HORIZON 3

Folytatódik a Forza sorozat közkedvelt mellékága, a Horizon, amely ezúttal Ausztrália aszfaltcsíkjain enged szabadon bennünket. Ezúttal PC-n is kereshetünk magunknak kihívásokat a nyílt világban. Meglátjuk, hogy a gyönyörű verdák felhozatala és az új térkép mire lesz elég.

# 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](mailto:barcraftbudapest@gmail.com) címen!



KEDVEZMÉNY KUPON



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](mailto:barcraftbudapest@gmail.com) címen!



# FourFourTwo

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





The background features a dark, starry sky with a prominent constellation of stars connected by thin, light-colored lines. The stars are primarily purple and blue, with some brighter white and yellow stars. The constellation lines form a complex, interconnected web across the frame.

MASTER OF  
**ORION**  
CONQUER THE STARS